

FATES WORSE THAN DEATH

CHAPITRE 3 : LE MARCHE NOIR



the role playing game

CHAPITRE 3 : LE MARCHÉ NOIR

Introduction

Ce chapitre est un catalogue d'objets que les personnages pourront se procurer légalement ou par l'intermédiaire des trafiquants du marché noir. Les joueurs utiliseront principalement ce chapitre lors de la création de leur alter ego mais il peut aussi être utile pour équiper les super vilains des scénarios. Certains objets sont présents dans ce catalogue à titre informatif. Les MJ devront bien réfléchir avant de mettre des armes stratégiques entre les mains des personnages...

Légal ou Illégal ?

Les prix listés dans ce chapitre représentent les tarifs pratiqués sur le Marché Noir. Le prix des objets peut varier selon leur origine. Il est illégal de posséder des marchandises volées. Un Procureur n'aura jamais besoin de déterminer si un personnage mis en cause savait que l'objet avait été dérobé avant de lui être vendu. Il aura juste besoin de prouver que l'objet trouvé sur le personnage était volé. Certains objets présents dans ce chapitre sont totalement interdits à la vente et l'origine frauduleuse de l'objet est alors optionnelle, le personnage ira en prison que l'objet soit volé ou non.

Le degré de « légalité » des objets disponibles sur le marché noir est indiqué dans chaque description. Il varie selon les peines encourues par les personnes trouvées en possession de tels objets.

Voici les différents niveaux de légalité des objets :

Permis : n'importe qui peut posséder et utiliser ces objets à condition d'avoir une autorisation un permis, un certificat... Exemple : certaines drogues et médicaments (nécessitant des ordonnances), la plupart des logiciels (devant être enregistrés via Internet), les armes d'autodéfense (nécessitant un certificat d'entraînement).

Habilitation : (soumis à autorisation) seul un petit groupe de professionnels habilité par la municipalité, l'état ou le gouvernement, peut posséder et utiliser ces objets soumis à une réglementation très stricte. Exemples : les pharmosynths (réservés à certaines équipes médicales et paramédicales), les installateurs mentaux (seuls les hôpitaux et certains neurologues sont habilités, ils sont régulièrement auditionnés par des commissions qui surveillent leur utilisation), les armes à feu (seule la Garde Nationale peut porter ces armes dans la cité et seulement lorsque l'état d'urgence est déclaré).

Prohibé : certains objets sont totalement interdits par la loi, sauf conditions exceptionnelles. Exemple : drogues de rue sans prescription (leur utilisation est seulement autorisée pour les forces de l'ordre dans le cadre d'affaires de stupéfiants ou pour les patients en cure de désintoxication), souches de maladies génétiquement modifiées (possession réservée aux services du CDC et uniquement dans un but de recherche), armes nucléaires (possession et utilisation uniquement réservées au commandement stratégique de l'armée américaine).

Exemple : Tom se fait chopper avec un Blood Plug (une seringue chargée de stimulants divers destinée à booster temporairement l'organisme). Les Blood Plugs nécessitent un permis (500\$ d'amendes). Puisqu'il n'a pas de permis et qu'il n'est ni ambulancier, ni médecin, il devra s'acquitter d'une amende pouvant aller jusqu'à 500\$ selon l'humeur du juge. S'il ne peut pas payer, il devra passer quelques temps au placard. D'un autre côté, s'il s'était fait coffrer avec un échantillon du virus Harmon, dont la possession est totalement interdite (prison à vie sans possibilité de liberté sur parole), son seul espoir de libération aurait été de demander grâce à la Court Suprême...

1/ Equipement de base.

Selon sa classe socio économique, le personnage dispose d'un équipement de base.

- **Habitants de la Rue / Zonards.**

- Un squat dans un bâtiment abandonné pouvant être fermé de l'intérieur ou de l'extérieur grâce à un cadenas.
- Un cadenas.
- 1d20 bougies et un briquet.
- Quelques vieilles couvertures et un matelas troué pour dormir.
- Des bassines pour boire, se laver et servant accessoirement de toilettes portables.
- Un seul ensemble haut, bas, sous-vêtements, gants et chaussures.
- Quelques boîtes de conserve et une casserole pour cuisiner.

- **Assistés.**

- Sécurité Sociale.
- Un petit studio avec un radiateur.
- Un lit, un matelas ou 2 fauteuils et quelques lampes.
- Plusieurs tenues pas chères et quelques paires de chaussures, et de gants.
- Connexion Internet Standard.
- Vidéophone bas de gamme accroché à un mur servant aussi à naviguer sur internet et à réceptionner des e-mails.
- Un frigo à moitié rempli de nourriture de mauvaise qualité, quelques plats et un four.

- **Indépendants.**

- Assurance Maladie Privée.
- Un appart avec 2 chambres ou une petite maison, avec chauffage central et air conditionné.
- Fournitures, cela inclut les meubles, un lit, un matelas, des plats, des lampes...
- Machines à laver, lave-vaisselle, Fer à repasser.
- Vidéophone bas de gamme incrusté au mur servant aussi à naviguer sur Internet et à réceptionner ses e-mails.
- Connexion Internet Standard.
- Quelques douzaines de fringues de styles différents.
- Frigo rempli à ras bord, minibar, et ustensiles de cuisine.

2/ Data.

A) Applications.

Caractéristiques des Applications :

Interfaces : c'est l'accessibilité du programme.

Texte / Voix : le programme répond à des lignes de commandes tapées sur le clavier ou l'écran, ou configurées sur la voix de l'utilisateur.

Graphique : le personnage évolue dans un environnement graphique ou chaque icône représentant un programme peut être déplacé à l'aide d'un curseur. L'usage du texte et de la voix est réduit au minimum.

Réalité Virtuelle : l'utilisateur doit se connecter à son ordinateur via une prise jack ou s'équiper d'un stimulateur mental. Le programme dispose d'une interface complète sous la forme d'une réalité virtuelle. Le contrôle des programmes se fait dans un environnement 3D dans lequel chaque icône / objet peut être manipulé.

Niveau de Compétence : représente les compétences nécessaires à l'utilisation optimale des programmes.

Niveau 0 : n'importe qui peut utiliser un tel programme sans difficulté.

Niveau 1 : les utilisateurs doivent lire et étudier le manuel de référence livré avec le programme pour l'utiliser ou disposer d'une compétence d'informatique ayant un lien avec le programme de niveau 1.

Niveau 2 : les utilisateurs doivent au minimum disposer de la compétence système d'exploitation (1) et d'une autre compétence informatique au niveau 1 pour faire fonctionner le programme.

Puissance d'utilisation. Chaque ordinateur est défini par sa puissance. Un programme nécessite une certaine puissance pour fonctionner correctement. Un ordinateur peut faire fonctionner plusieurs programmes tant que sa puissance le lui permet (exemple : un ordinateur de puissance 5 peut faire tourner un programme de puissance 5 ou un de puissance 3 et un autre de puissance 2). Certains programmes ne nécessitent aucune puissance d'utilisation mais fonctionneront mieux s'ils disposent d'une puissance raisonnable.

- **IA Firewall.**

Cette intelligence artificielle scanne le trafic entrant et sortant d'un ordinateur et bloque tout ce qui lui semble suspect (virus, cookies, pop up...). En cas de doute, elle informe l'utilisateur de ces tentatives d'intrusion qui décide alors d'autoriser ou de refuser l'accès à ces fichiers. En termes de piratage, ce programme ajoute +10 à la force d'un Firewall. Interface : graphique, niveau 2, puissance d'utilisation : 4, taille 5 ZB, coût 50\$.

- **IA Secrétaire.**

Ce programme agit comme un assistant personnel, prend les rendez-vous, sert de calendrier, organise et stocke les dossiers, répond au téléphone et prend les messages. On peut le configurer (voix, apparence). La Secrétaire artificielle peut aussi effectuer des recherches sur Internet (« trouve le Nikon Coolpix 4500 le moins cher »). Interface : Texte/Voix, niveau 0, 50 ZB, Puissance : 5, coût 200\$.

- **CAD Suite.**

Ce programme permet à l'utilisateur de modéliser toute sorte de produit manufacturé et de le tester dans un environnement virtuel. Permet de modéliser n'importe quoi : des pièces automobiles aux gratte-ciel. Interface : VR, niveau 2, Taille : 20 ZB, Puissance : 4, coût 200\$.

- **Brise Code (Dernière Version).**

La plus performante et récente version mise sur le marché, avec des moyens de décrypter les tous derniers algorithmes. Il a une puissance brise code de 2. Le problème est sa durée de vie, il deviendra un vieux brise code en 4 mois. Interface : VR, Taille 10 ZB, niveau 1, Puissance : Variable, Coût : 1000\$.

- **Brise Code Black Box (Militaire).**

Ce Brise Code a été inventé par des labos corporatifs travaillant secrètement pour les superpuissances mondiales. Les plus grands génies ont travaillé sur la constitution des schémas d'encryptage pendant des années pour arriver à créer le Brise Code portable le plus puissant du marché : une petite boîte en titane se connectant à l'ordinateur via une prise jack, disposant d'une puissance Brise Code de 3, impossible à copier et circulant en nombre ultra limité à travers la planète. Le Brise Code a une durée de vie de 7 ans, si la boîte est forcée, il s'autodétruit, si le code est erronée, il s'autodétruit... Poids : 2.5 KG, Puissance Brise code : 3, Interface : VR, Taille : 0 ZB, Puissance d'utilisation : Variable, Illégale (10 ans de prison). Coût : 10 000\$

- **Brise Code (Dépassé).**

Ce briseur de code est dépassé depuis quelques mois et a énormément de mal à forcer les codes les plus récents. Puissance Brise Code : 1, Interface : VR, Taille : 10 ZB, niveau 1, Puissance : Variable, Coût : 100\$.

- **Laboratoire de Cryptographie.**

Un pack contenant plusieurs programmes qui permettent d'étudier et d'analyser les différents schémas d'encryptage et d'en créer de nouveaux. Interface : Graphique, Taille : 40 ZB, niveau 2, Puissance : 2. Coût : 75\$.

- **Programme de Sauvetage et de Réparation de Données.**

Capable de retrouver et de reconstituer les données contenue dans une source de mémoire endommagée (disque dur brûlé, DD attaquée par un virus...) Utilisé par la police scientifique pour les fichiers effacés ou pour sauver des données après des attaques virales. Interface ; Texte/Voix, niveau 1, Taille 1, Puissance 1, Coût : 5\$.

- **Ralentisseur.**

Ce petit programme permet de ralentir un ordinateur jusqu'à le bloquer en le saturant d'informations inutiles incluses généralement dans son trafic. Il faudra 5 copies du code dans 5 programmes du système différents pour bloquer un ordinateur de puissance 5 par exemple. Interface : Texte/Voix, Taille 1 ZB, niveau 0, Puissance : 2, légalité : permis (500\$). Coût : 20\$.

- **Logiciels d'Analyse ADN.**

Une sélection de logiciels pouvant étudier et analyser des gènes ou différents génomes. Le personnage pourra simuler à quoi ressemblera un adulte selon son ADN, trouver et analyser une modification génétique, simuler les effets d'une molécule artificielle sur une cellule virtuelle. Interface graphique, taille 5 zb, niveau 1, puissance 10, coût 500\$.

- **Logiciels d'encryptage (Avancé).**

Utilisent les plus récentes et les meilleures techniques d'encryptage (les mêmes que celles utilisées par les banques pour les transferts de fonds) et permet à l'utilisateur de configurer les codes et les options de cryptage. Crée une clé de codes personnelle de force 50 (normale), 55 (évoluée), et une clé de codes publique de force 40 (normale) ou 45 (évoluée). L'utilisateur doit s'abonner à un service de mise à jour pour maintenir la puissance de ces clés de codes (sinon, leur force perdra 5 points tous les mois). Interface texte/voix, taille 50 ZB ; niveau 2, Puissance 2, 200\$ + 15\$/semaine pour les mises à jour.

- **Logiciel d'encryptage (basic).**

Un des nombreux packs qui permettent à l'utilisateur d'encoder ses messages, fichiers, ou ses transferts de données. Chaque cryptage crée une clé (plusieurs milliers de caractères) qui peuvent être mis en mémoire sur l'ordinateur ou dans n'importe quel support de stockage. Le logiciel peut créer une clé de code personnelle de force 30 ou une clé de code publique de force 20. Interface texte/voix, taille 15 ZB, niveau 1, puissance 1, 20\$ + 5\$/semaine pour les mises à jour.

- **Logiciel de Reconnaissance Faciale.**

Installé sur un ordinateur connecté à une camera vidéo ou à une banque de donnée, le logiciel peut analyser des milliers de visage par minute à la recherche d'un ou plusieurs profils préprogrammés. Interface graphique, 3ZB, niveau 0, Puissance : 1 par système vidéo (3 cameras = puissance d'utilisation 3).

- **Programme de Traduction.**

Ce programme détermine immédiatement quelle est la langue d'un texte, d'un discours, d'une chanson... et la traduit dans la langue de l'utilisateur (Anglais, Français, Espagnol, Kalor, Arabe). Chaque langage en plus pèse 1 ZB supplémentaire. Interface Texte/voix, 30 ZB, niveau 0, puissance 2, 75\$ + 5\$ par langue.

- **Programme Linguistique.**

Analyse de nombreux documents écrits ou oraux. Sa technologie lui permet d'identifier le vocabulaire et la grammaire afin de créer des matrices de traduction de langages inconnus (du moins, inconnus de l'ordinateur ou du programme de traduction). Interface texte/voix, 100 ZB, niveau 2, Puissance 5, 200\$.

- **Logiciel d'Édition Multimédia.**

Logiciel destiné à la manipulation et à l'édition de photos, de vidéos et de sons. Interface graphique, 10 ZB, niveau 1, puissance 2, 100\$ spécialement conçu pour Amicus.

- **Logiciels Multimédias de la Police Scientifique.**

Créés pour la police scientifique afin d'extrapoler et mettre en évidence des preuves issues de supports multimédias (photos, vidéos et sons). Les utilisations possibles sont nombreuses : isoler un fond sonore sur un enregistrement, améliorer un visage flou sur une photo, déterminer quelle sorte d'appareil photo à été utilisé lors d'une prise de vue ou détecter des images invisibles dans une vidéo. Interface graphique, 10

ZB, niveau 2, Puissance 3, 250\$

- **Logiciel de composition musicale.**

Cette application permet de composer et d'enregistrer des musiques réalistes en simulant les musiciens, instruments, chanteurs... Une IA musicale peut être installée en accompagnement pour les Live. Interface graphique, 5 ZB, niveau 1, Puissance 2, 150\$.

- **Office Suite.**

Tous les logiciels nécessaires à la création, l'organisation, l'utilisation de documents, la présentation, la mise en forme et l'édition de documents en ligne. Interface graphique, 15 ZB, niveau 0, puissance 2, 50\$.

- **Logiciel de balayage de port / Port Scanner.**

Ce programme scanne toutes les adresses d'un site ou d'un système. Pour chaque adresse trouvée, le logiciel tentera d'identifier le type d'ordinateur et son système d'exploitation. Note : Un Firewall bien configuré peut bloquer le port scanner et alerter la sécurité du réseau immédiatement. Interface texte/voix, 1 ZB, niveau 2, puissance 2, légalité : permis (500\$).

- **Programmer Suite.**

Une sélection d'outils programmés (documentation, lignes de code préenregistrées, traducteurs/convertisseurs, émulateurs et débogueurs) permettant à l'utilisateur de créer des programmes informatiques fiables rapidement. +4 à tous les tests de programmation et multiplie par 2 la vitesse de programmation. Interface graphique, 2 ZB, niveau 1, puissance 1, 300\$.

- **Programme Marionnette.**

Ce programme capture les mouvements, la voix ; l'apparence et les expressions d'un sujet pour les reproduire fidèlement dans une marionnette évoluant dans une réalité virtuelle. Allié à la programmation mentale ou simplement connecté à un vidéophone, les champs d'application d'un tel programme sont nombreux et variés... Interface VR, 7 ZB, niveau 1, UP 5, 200\$.

- **Inverseur de programmation.**

Le programme analyse le code des autres programmes pour aider l'utilisateur à déterminer comment ils fonctionnent et ont été créés (langage et programmes utilisés, architecture...) Le programme va décompiler les codes sources et créer des diagrammes de programme (la première étape afin de déterminer le code et le changer) Interface graphique, niveau 1, 3 ZB, UP 2, 100\$.

- **Script torche Suite.**

Quand ils sont connectés à un réseau, ces programmes recherchent tous les trous connus dans les Firewalls. La plupart des hackers compétents n'utilisent pas ce programme (sinon pour faire une diversion et occuper la sécurité du réseau ailleurs) Le programme peut trouver un trou dans le Firewall à 10 + 1d20. Interface texte/voix, 5 ZB, niveau 1, UP 1, légalité : permis (500\$), 20\$.

- **Security Package.**

Alors que la plupart des ordinateurs modernes sont livrés avec une sécurité interne de série, de nombreux utilisateurs préfèrent la renforcer avec un pack de sécurité en 3 parties, incluant des Anti-virus, des Firewalls et des programmes d'administration de compte. Avec cette configuration par défaut, les programmes créent un firewall de force 20. Ces programmes sont généralement utilisés par les novices en informatique (ceux plus expérimentés préfèrent configurer eux mêmes leurs Firewalls sans avoir recours à un programme) Interface texte/voix, 5 ZB, niveau 0, UP 1, 100\$.

- **Analyseur Subliminal.**

Une des saloperies conçues par les services marketing des multinationales. Utilisé par vidéophone ou Réalité Virtuelle, ce programme envoie des messages subliminaux à la cible et étudie ses réactions psychologiques grâce à des analyses vocales et rétinienne. Parfait pour déterminer le potentiel d'achat d'un client ou déterminer l'ambiance et les besoins en calmants d'un quartier. Interface : Texte/voix, 2 ZB, niveau 0, Puissance 2, 75\$.

- **Cheval de Troy : Bombe Logique.**

Une bombe logique, une fois qu'elle est installée dans un système s'active après un compte à rebours,

lors de l'activation d'une commande particulière ou sur ordre du hacker. Une fois activé, elle agit selon sa programmation ; une bombe logique peut changer un dossier, envoyer un e-mail et même détruire un disque dur. Interface : texte/voix, taille négligeable, niveau 1, puissance négligeable, légalité : permis (500\$), coût 10\$.

- **Cheval de Troy: Espion.**

Si le hacker arrive à installer un espion dans un système, le virus disparaît dans les mémoires de celui-ci pour agir discrètement. Le programme va enregistrer toutes les informations rentrées dans l'ordinateur (mots de passe, clé de cryptage...) pour les envoyer secrètement à son maître. Un jet de Système d'exploitation difficulté moyenne pour trouver l'espion et un autre pour le désactiver. Interface : Texte/voix, Taille négligeable, niveau 1, Puissance négligeable, Légalité : permis (500\$), 10\$.

- **Machine Virtuelle.**

Ce programme crée un ordinateur virtuel à l'intérieur même de l'ordinateur. L'utilisateur peut s'en servir pour utiliser un autre système d'exploitation que celui généralement utilisé par la machine, pour analyser comment travaille un programme, ou avec de l'expérience et un jet réussi de System Crashing bousillé le système d'exploitation. La machine virtuelle travaille avec une puissance de -2. Exemple, un ordinateur utilisant Guildos avec une puissance de 10 utilisera l'OpenCert d'une machine virtuelle à puissance 8. Interface : Texte/voix, Taille : 50 ZB, niveau 1, Puissance 2, 100\$.

- **Visual Art Suite.**

Des logiciels pour créer des œuvres en 2D ou en 3D, des illustrations ou des logos. Interface : graphique, 3 ZB, UF 1, Puissance 2, 10\$.

- **Logiciel de Reconnaissance Vocale.**

Utiliser pour chercher dans des enregistrements vidéo ou audio (peut être utilisé en live sur des systèmes d'écoute téléphonique étendue) une voix particulière ou des mots clés. Le programme peut analyser 1 heure d'enregistrement en 5 minutes ou 10 lignes téléphoniques en même temps. Interface : texte/voix, 2 ZB, UF 0, Puissance 3, 10\$.

- **Logiciel d'Entraînement RV.**

Ce logiciel de simulation place l'utilisateur dans un monde virtuel où il peut s'entraîner à certaines tâches ou dans certaines compétences jusqu'à la perfection. Par tranche de 4 heures passées dans un de ces programmes d'entraînement, l'utilisateur peut diminuer le coût de la compétence de 2 (minimum 2). Chaque niveau de compétence requiert son propre module (ça revient assez cher à la fin...) Interface : RV, 10 ZB, UF 0, Puissance 5. Voilà les modules :

Compétences d'athlétisme : Niveau 1 et 2 200\$, Niveau 3 et 4 300\$, Niveau 5 400\$.

Compétences Bio-Med : Niveau 1 et 2 250\$, Niveau 3 et 4 350\$, Niveau 5 500\$.

Compétences de Combat : Niveau 1 et 2 650\$, Niveau 3 et 4 800\$, Niveau 5 1000\$.

Compétences Militaires : Niveau 1 et 2 650\$, Niveau 3 et 4 800\$, Niveau 5 1000\$.

Compétences Techniques : Niveau 1 et 2 150\$, Niveau 3 et 4 300\$, Niveau 5 450\$.

Compétences de Vol : Niveau 1 et 2 350\$, Niveau 3 et 4 500\$, Niveau 5 650\$.

Compétences Sociologiques : Niveau 1 et 2 90\$, Niveau 3 et 4 120\$, Niveau 4 et 5 250\$.

B) Information.

- **Livres.**

Les personnages peuvent utiliser les livres comme matériel de référence pour améliorer leurs compétences ou, s'ils sont totalement ignorants sur un sujet, s'initier et ainsi gagner temporairement un niveau de compétence. On distingue donc 2 types de livres : les ouvrages de référence (réf) pour les personnages déjà expérimentés et les guides d'introduction (intro) pour les débutants. Chaque ouvrage est caractérisé par son type, son nombre de volumes et son coût. Les autres informations concernent les installations mentales : taille du programme en MMUs et coût d'installation. Rappel : les ouvrages de référence ajoute +1 niveau à la compétence d'un personnage disposant déjà de solide compétence dans le domaine. Les ouvrages d'introduction ajoutent +1 niveau à la compétence d'un personnage inexpérimenté mais sont inutiles à un personnage compétent...

Compétence	Type de	Coût	Volume	Programmation	Coût
------------	---------	------	--------	---------------	------

	livre			Mentale : Taille	d'installation
Acupuncture	Réf	10\$	1	4	80\$
Agriculture	Intro-Réf	10\$	1	4	80\$
Anonymat	Intro	20\$	1	4	80\$
Archéologie paléontologie	Intro Réf	15\$	2	8	160\$
Armes Biologiques	Intro	30\$	1	4	80\$
Déménagement	Intro-Réf	30\$	1	4	80\$
Botanique	Intro-Réf	10\$	1	4	80\$
Analyse Chimique	Réf	15\$	1	4	80\$
Protection vs. Copies	Réf	25\$	1	4	80\$
Corporations	Intro-Réf	30\$	3	12	240\$
Denial of Service	Intro	25\$	1	4	80\$
Diagnostique	Intro-Ref	20\$	2	8	160\$
Ecologie	Intro-Réf	10\$	1	4	80\$
Autopsie : pathologies	Réf	15\$	1	4	80\$
Forgerie	Réf	30\$	1	4	80\$
Thérapie Génétique	Réf	15\$	1	4	80\$
Anatomie Génétique	Réf	30\$	3	12	240\$
Génétique : Botanique	Réf	30\$	3	12	240\$
Génétiques : Tissus	Réf	30\$	3	12	240\$
Génétique : Biologie Cell.	Réf	30\$	3	12	240\$
Maladies Génétiques	Réf	30\$	3	12	240\$
Neurologie Génétique	Réf	30\$	3	12	240\$
Géologie	Intro-Réf	10\$	1	4	80\$
Histoire : Monde	Intro-Réf	20\$	2	8	160\$
Armurier	Intro	15\$	1	4	80\$
Herboristerie	Intro-Ref	15\$	1	4	80\$
Histoire : Cité	Intro-Réf	10\$	1	4	80\$
Piratage de données	Intro	20\$	1	4	80\$
Droit : Base	Intro- Réf	25\$	2	8	160\$
Droit des affaires	Réf	30\$	2	8	240\$
Loi Olmèque	Réf	20\$	2	8	160\$
Droit Pénal	Réf	30\$	3	12	240\$
Droit International	Réf	30\$	3	12	240\$
Droit : Technique	Réf	20\$	2	8	160\$
Droit : Civil	Réf	30\$	3	12	240\$
Linework : Connexions	Réf	15\$	1	4	80\$
Légendes	Intro-Réf	25\$	3	12	240\$
Météorologie	Intro-Réf	10\$	1	4	80\$
Microélectronique	Réf	20\$	2	8	160\$
Finance	Intro	10\$	1	4	80\$
Nano médecine	Intro-Réf	10\$	1	4	80\$
Protocoles Réseau	Réf	20\$	2	8	160\$
Sécurité informatique	Réf	25\$	1	4	80\$
Neurologie : Conscience	Intro-Réf	35\$	4	16	320\$
Neurologie : Personnalité	Intro-Réf	35\$	4	16	320\$
Neurologie : Psychisme	Intro-Réf	30\$	3	12	240\$
Neurologie : S. Sensitif	/ Intro-Réf	30\$	3	12	240\$
Système d'Exploitation	Réf	25\$	2	8	160\$
Pharmacologie	Réf	35\$	3	12	240\$
Pathologie	Intro-Réf	10\$	1	4	80\$
Physique	Réf	20\$	2	8	160\$
Chirurgie Plastique	Réf	20\$	1	4	80\$
Poisons	Intro-réf	25\$	1	4	80\$
Chimie : Production	Réf	30\$	3	12	240\$
Programmation : IA	Réf	20\$	2	8	160\$
Program. : Applications	Réf	10\$	1	4	80\$
Programmation : Virus	Réf	25\$	1	4	80\$
Programmation : VR	Réf	25\$	2	8	160\$

Science Psychique	Intro-Réf	10\$	1	4	80\$
Psychopharmacologie	Réf	15\$	1	4	80\$
Nanotechnologie 2 ^o gén.	Intro-Réf	15\$	1	4	80\$
Chimie Basique	Réf	15\$	1	4	80\$
Ingénierie Sociale	Intro-Réf	10\$	1	4	80\$
Chirurgie	Réf	25\$	2	8	160\$
System-Crashing	Intro	30\$	1	4	80\$
Médecine Vétérinaire	Intro-Réf	25\$	2	8	160\$

- **Carte de la Cité. 2\$**

- **Super Carte de la Cité.**

Une carte en 3D basée sur celles du département de planification urbaine. La carte affiche les rues, les immeubles ainsi que le nom de leur propriétaire officiel, des informations sur la démographie, le crime... 200\$

C) Programmes Mentaux.

Ces programmes sont directement installés dans le cerveau grâce à un installateur mental hors de prix. Chaque programme occupe une certaine partie de la mémoire totale de l'utilisateur (au moins 1 ZB). Les installateurs mentaux utilisent une technologie basée sur les RCNS (Radio Chemical Neural Stimulation) pour assembler de nouvelles connexions neurales qui une fois combinées ensemble forment un programme. L'installation est lente (environ 1/2 heure par MMU) et les installateurs mentaux sont rares et chers (compter 40\$/heure).

Caractéristiques.

- **Taille** : Indique le volume de mémoire que va prendre un programme. Les scientifiques ont dressés la carte des zones du cerveau sûres et capables de supporter l'installation de programmes mentaux sans entraîner de lésions cérébrales. Ces zones ont une capacité de stockage totale estimée à environ 100 Mental Memory Unit (MMU). Ainsi, la place occupé par chaque programme est elle mesurée en MMU.

- **Type de contrôle** : Définit la façon dont le programme va être activé.

Kinesthésique : l'utilisateur "ressent" la présence du programme et l'utilise instinctivement lorsqu'il en a besoin.

Sublingual : l'utilisateur doit répéter intérieurement un ou plusieurs mots pour activer le programme.

Mot de passe : l'utilisateur doit répéter à haute voix un mot de passe pour activer le programme. Le programme se déclenchera seul à chaque fois qu'il entendra ce même mot de passe.

- **Prix** : Coût comprenant le programme et les frais de location d'un installateur mental (ainsi que le prix de pose).

- **Booster d'agilité.** Ce programme envoie une hyperstimulation aux zones du cerveau contrôlant l'équilibre, la coordination des mouvements...

Avantages : bonus temporaire de +5 en agilité.

Limitation : -1 en endurance pour chaque minute d'utilisation. Si l'endurance tombe à 0, le personnage sombre dans l'inconscience. Après la fin du programme, l'utilisateur subit pendant 90 minutes les effets de la fatigue (-7 sauvegarde contre l'inconscience) et souffre durant ce même laps de temps de déséquilibre (-3 en agilité).

Taille : 30 MMUs

Type de contrôle : Sublingual.

Prix : 50\$ + 600\$ d'installation.

- **Chute automatique.** Le programme se déclenche lorsque l'utilisateur chute et exécute une série de salto et de manœuvres aériennes destinées à limiter les dégâts liés à la hauteur.

Avantages : dommages des chutes / 2. Encaisse comme une armure 4 points de choc, les autres étant retranchés sur la vie du personnage normalement comme des points de blessure.

Limitation : Lorsque le personnage tombe, il n'a plus le contrôle de ses propres mouvements. Il ne peut pas lui-même tenter d'attraper une corde, un rebord... Le programme ne prend en compte qu'une chute sur une surface plane, tomber sur une surface en relief, en pente ou un objet peut entraîner des dommages supplémentaires.

Taille : 5 MMUs

Type de contrôle : Sublingual.

Prix : 15\$ + 100\$ d'installation.

- **Combat automatique.** Ce programme a été conçu pour se battre à la place de l'utilisateur. Il peut continuer de fonctionner même si l'utilisateur est inconscient.

Avantages : Pratique pour les personnages n'ayant aucune compétence martiale ou peur de ne pouvoir rien faire en étant inconscient.

Limitation : Les compétences martiales du programme sont moyenne (coups de poing à 1d20 vs dif 10 et esquive à 1d20 vs dif 5). Ses actions sont terriblement prévisibles (il se contente de frapper et d'esquiver) et peut être facilement distrait (il tentera autant d'esquiver une feuille ou une canette en plastique qu'un véritable coup de couteau). Le personnage ne pourra esquiver des projectiles rapides.

Taille : 70 MMUs

Type de contrôle : Sublingual / mot de passe.

Prix : 200\$ + 1400\$ d'installation.

- **Crochetage automatique.** Prend le contrôle des mains du personnage lorsque celui-ci tente de crocheter une serrure. Ce programme à une capacité de 1d20 + 10. Taille 5 MMUs, prix : 40\$ + 800\$ d'installation.

- **Autocarte.** Ce programme de localisation et de topographie en temps réel est connecté au système visuel et dresse une carte en 2D des environs du personnage. Les murs et les objets massifs apparaissent en vert clair sur la carte ainsi que la localisation et le parcours de l'utilisateur. Des notes peuvent être ajoutées sur la carte.

Avantages : Crée une carte des environs du personnage lui permettant de revenir sur ses pas et de retrouver la sortie s'il est perdu.

Limitation : les mêmes que pour le programme de compas. Le programme est facilement déboussolé par un terrain chaotique ou la présence de plusieurs étages rendant la carte trop complexe (les étages se superposant sur la carte principale). La carte ne dépasse pas les 400 m².

Taille : 15 MMUs.

Type de contrôle : Sublingual.

Prix : 100\$ + 300\$ d'installation.

- **Autopilote.** Ce programme dispose de plusieurs modules chacun liés à un code barre et à un type de véhicule particulier. L'utilisateur n'a qu'à jeter un coup d'œil sur le code barre concerné pour déclencher le programme correspondant à son choix. Une fois le programme activé, les mains et les pieds du personnage sont sous son contrôle, conduisant l'utilisateur là où il désire se rendre.

Avantages : Ce programme permet à l'utilisateur de conduire un véhicule avec un niveau de compétence de base (niveau 1)

Limitation : Un seul programme de pilotage peut tourner au même moment.

Taille : 45 MMUs

Type de contrôle : Kinesthésique

Prix : 75\$ + 900\$ d'installation

- **Catatonie.** Ce programme permet à l'utilisateur de ralentir son métabolisme pendant 10 minutes. Le rythme cardiaque et la respiration sont ralentis, le système nerveux ne répond plus, la température corporelle est réduite. En bref, le personnage semble mort tout en restant à moitié conscient. Jet de perception difficulté 20 pour remarquer que le personnage est vivant.

Taille : 10 MMUs
Type de contrôle : Sublingual
Prix : 20\$ + 200\$ d'installation

- **Autoprojectile.** Après une période de calibrage, ce programme permet à l'utilisateur d'utiliser les armes de jet, arbalètes et armes à feu avec une précision redoutables. L'utilisateur voit apparaître des croix dans son champ de vision symbolisant l'endroit visé.

Avantages : Attaque visée ou attaques vitales (avec des armes à distance) à 1d20 + 40.
Limitations : Le calibrage de l'arme prend environ 5 minutes. Le programme ne peut enregistrer le calibrage que de 5 armes différentes en même temps.
Taille : 20 MMUs
Type de contrôle : Kinesthésique
Prix : 250\$ + 450\$ d'installation

- **Autosober.** Ce programme contrôle l'excitation et l'inhibition de certaines zones du cerveau causées par des drogues et donnent à l'utilisateur l'état de sa sobriété sous forme d'information visuelle (compteur, barre...) Sur commande, le programme peut tenter de réduire les effets de n'importe quelle drogue en provoquant des excitations et inhibitions opposées.

Avantages : +7 aux jets de sauvegarde contre les effets des drogues.
Limitations : le programme n'est pas capable de neutraliser tous les effets d'une drogue. De plus, plus la drogue est exotique, moins le programme aura de chance de la neutraliser.
Taille : 15 MMUs
Type de contrôle : Sublingual
Prix : 50\$ + 350\$ d'installation

- **Autodactylo.** Ce programme prend le contrôle des mains de l'utilisateur lorsque celui-ci doit taper un texte sur un ordinateur ou une machine écrire. L'autotyping permet à l'utilisateur de taper aussi vite que dicte sa pensée. Utile pour tous ceux qui travaillent sur un ordinateur ne disposant pas d'un dispositif de reconnaissance vocale ou ayant des problèmes de dictions.

Taille : 5 MMUs
Prix : 15\$ + 100\$ d'installation

- **Effaceur.** Ce programme encode la mémoire à plus ou moins long terme. La mémoire est utilisable et exploitable grâce à un extracteur mémoriel jusqu'à ce que le programme soit désactivé, tout ce qui a été mémorisé après l'activation du programme est alors effacé définitivement. Ce programme permet d'éviter aux agents travaillant dans le secret de ramener des informations sensibles à leur domicile.

Avantages : Garde la mémoire intacte tant que le programme reste activée puis l'efface lors de sa désactivation.
Limitations : Ne bloque pas l'apprentissage, juste la mémoire autobiographique.
Taille : 40 MMUs
Type de contrôle : mot de passe
Prix : 50\$ + 800\$ d'installation

- **Régulateur corporel.** Ce programme donne à l'utilisateur le contrôle de son système physiologique habituellement contrôlé par le cerveau (l'utilisateur ne contrôlera donc pas son cœur ou sa respiration).

Avantages : accorde un contrôle total ou partiel du niveau d'hormones, système digestif, érection, dilatation des pupilles, température corporelle, système immunitaire sympathique et parasympathique (qui gère les situations d'urgence corporelles et du repos)... +7 à tous les jets de médecine aux tests que le PJ effectue sur sa personne ou pour fausser les informations des analyseurs biométriques. +4 aux jets de sauvegarde contre la plupart des effets des drogues.
Limitations : Tous les aspects de la physiologie humaine ne sont pas contrôlés par le cerveau.

Taille : 30 MMUs
Type de contrôle : Sublingual
Prix : 50\$ + 600\$ d'installation

- **Moniteur cérébral.** Un logiciel scanne et analyse les stimuli et les impulsions émises par toutes les zones du cerveau. L'utilisateur peut voir en temps réel s'afficher des informations concernant toutes les zones d'activité de son cerveau. Le programme avertit l'utilisateur en cas de dommages cérébraux, d'une installation mentale, de maladie mentale, d'intrusion psychique ou lorsque on cerveau est sous l'influence de drogues.

Avantages : bon pour les paranos en tous genres effrayés par le fait que quelqu'un ou quelque chose puisse manipuler leur esprit.

Limitations : le moniteur peut identifier un problème mais ne peut pas dire exactement quelle en est la source. Il peut détecter un nouveau programme mental mais ne peut pas dire du quel il s'agit par exemple.

Taille : 30 MMUs
Type de contrôle : Sublingual
Prix : 80\$ + 600\$ d'installation.

- **Calculateur.** Le calculateur fut le premier programme mental à usage non médical approuvé par la FDA. Le calculateur était à la base un simple projet de recherche universitaire, mais les techniques utilisées pour sa création, très simples, permirent sa diffusion rapide sur internet. Une flopée de nouveaux programmes fleurirent sur le web en quelques mois, tous plus ou moins corrompus par des virus ou des chevaux de Troie. Un calculateur populaire permet ainsi de ressentir d'étranges sensations lorsque l'utilisateur presse simultanément les boutons 6 et 9 (poil aux dents).

Avantages : Une calculatrice scientifique pouvant effectuer des graphiques de simples équations à plusieurs inconnues.

Inconvénients : pas de programmation ou de calculs complexes.

Taille : 1 MMU.

Légalité : ça dépend, certains calculateurs sont approuvés par la FDA, d'autres pas.

Type de contrôle : Sublingual/Kinesthésique.

Prix : 5\$ + 20\$ d'installation.

- **Compteur de cartes.** Un petit programme mental bien pratique pour les joueurs et les tricheurs en tout genre. Ce programme compte et reconnaît automatiquement les cartes jouées dans une partie et donnent à l'utilisateur les chances qu'une carte soit rejouée. Octroie un bonus de +7 à tous les tests de jeux de carte de l'utilisateur (- si plusieurs jeux de cartes sont utilisés dans une même partie). Taille : 7 MMUs, Prix : 100\$ + 140\$ d'installation.

- **Montre.** Une petite montre affiche la date et l'heure (h, mn, s) dans le champ visuel de l'utilisateur. La montre perd en précision environ 1 minute par jour et peut être réglée simplement en regardant le cadran d'une horloge ou d'un réveil. Taille : 5 MMUs, Prix : 5\$ + 100\$ d'installation.

- **Boussole.** Ce programme utilise des logiciels complexes de calculs de position basée sur des données transmises par l'oreille interne, l'œil, ou la partie du cerveau servant au sens de l'orientation pour permettre à l'utilisateur de savoir à quelle direction il fait face.

Avantages : dote l'utilisateur d'un formidable sens de l'orientation (partagé par à peine 1% de la population). Peut être réinitialisé en regardant une véritable boussole.

Limitations : un choc violent à la tête, une longue période d'inconscience ou une obscurité persistante perturbe le programme qui perd ainsi en précision.

Taille : 5 MMUs
Contrôle : Sublingual
Prix : 20\$ + 100\$ d'installation.

- **Concentrateur.** Ce programme stimule ou inhibe les parties du cerveau filtrants les sensations et les pensées sur lesquelles l'utilisateur focalise toute son attention. Quand le concentrateur est activé, le personnage utilise toute son énergie à la solution d'un problème mais il n'a alors plus

conscience du monde qui l'entoure (ni du temps qui passe). Lorsque le programme est désactivé, l'utilisateur reprend conscience de ce qui l'entoure mais il est encore incapable de penser à autre chose que son problème pendant encore quelques secondes.

Avantages : le PJ gagne jusqu'à +10 en INT pour la résolution de son problème ou jusqu'à +10 en PER lorsqu'il cherche ou guette quelque chose.

Limitations : à chaque augmentation en INT ou PER, le PJ perd dans l'autre caractéristique (exemple, il se donne +6 en INT, il perd -6 en PER).

Taille : 20 MMUs

Contrôle : mot de passe

Prix : 50\$ + 400\$ d'installation.

- **Contrôle émotionnel.** Le personnage perçoit dans son champ de vision un égaliseur qui lui indique le niveau de chaque émotion de base et qui lui permet de les contrôler. Les personnes ayant des difficultés à gérer leur colère peuvent se faire aider avec un programme de contrôle émotionnel qui va leur servir d'inhibiteur. Il existe un gros risque d'abus, en particulier chez les personnes souffrant d'anxiété.

Avantages : bonus de +15 aux tests de sauvegarde contre la peur / la colère / l'euphorie / la dépression.

Limitation : l'inhibition du sentiment de peur provoque une dépendance (30), sevrage (30) effets secondaires : anxiété. Aucun contrôle direct sur le plaisir ou la joie.

Taille : 10 MMUs

Contrôle : sublingual.

Prix : 15\$ + 200\$ d'installation.

- **Emulateur.** Ce programme mental très complexe permet de créer un ordinateur virtuel à l'intérieur du cerveau de l'utilisateur.

Avantages : l'utilisateur peut faire fonctionner des programmes compatibles OpenMicro dans son propre cerveau.

Limitation : l'ordinateur est très lent (puissance 1, 2ZB). Le programme informatique doit être chargé visuellement (via un écran d'ordinateur), fonctionne lentement et a la fâcheuse habitude de planter au mauvais moment.

Taille : 60 MMUs.

Prix : 100\$ + 1200\$ d'installation.

- **Connexion Sensorielle Complète.** Ce programme permet de récupérer toutes les données sensorielles de l'utilisateur, de les digitaliser et de les envoyer directement en streaming sur internet grâce à un modem et des prises jacks. En résumé, l'utilisateur met son expérience en ligne et en temps réel sur Internet.

Taille : 50 MMUs.

Contrôle : Sublingual.

Prix : 150\$ + 1000\$ d'installation.

- **Contrôle Diététique / implant nutritionniste.** Permet à l'utilisateur de contrôler sa faim. Un an après que ce programme ait été mis sur le marché, le nombre de personnes souffrant d'anorexie a augmenté de 700 %...

Avantages : permet aux personnes atteintes d'obésité de perdre du poids ou de redonner l'appétit à un malade en phase terminale.

Limitation : énorme potentiel d'abus !

Taille : 4 MMUs.

Prix : 100\$ + 80\$ d'installation.

- **Booster d'Intelligence.** Ce programme permet une hyperstimulation des zones du cerveau contrôlant la mémoire, la Pensée et la logique.

Avantage : Lorsqu'il est activé, le personnage reçoit un bonus de +5 à sa caractéristique d'intelligence.

Limitations : extrêmement fatiguant. Le personnage perd un point de sa réserve d'endurance par tour. Après la fin du programme, le personnage est victime de somnolence pendant environ 1h30 (-7 vs. Inconscience) et subit une légère perte de ses facultés mentales (-3 INT). Les drogues accordant un bonus d'INT n'ont aucun effet cumulatif.

Taille : 20 MMUs.

Contrôle : sublingual.

Prix : 50\$ + 400\$ d'installation.

- **Traducteur de langage.** Des modules de langage sont installés dans le cerveau du personnage. Le personnage peut choisir de charger l'un de ses modules pour parfaitement parler la langue concernée.

Avantages : Lorsqu'un des modules est chargé, le personnage peut comprendre et parler la langue sans accent.

Limitations : Le personnage ne peut charger qu'un seul module à la fois. De plus, les dialectes et les accents régionaux peuvent troubler les traductions.

Taille : 75 MMUs.

Contrôle Sublingual.

Prix : 100\$ + 1200\$ d'installation.

- **Goule.** Ce programme est installé sur des personnes contre leur volonté pour les transformer en esclaves parfaits. Celui qui fait installer ce programme obtient un mot de passe dont il peut se servir contre l'utilisateur afin de lui infliger une horrible douleur, le paralyser, le rendre hystérique ou bien encore fou de rage...

Avantages : Permet de prendre le contrôle de la victime. Il est impossible à la victime de résister à la paralysie. Elle pourra résister à la douleur, l'hystérie ou la rage en réussissant un test de volonté de difficulté 40...

Limitations : à moins de faire subir à la victime un lavage de cerveau, le programme ne modifiera pas ses convictions ou ses désires.

Taille : 25 MMUs.

Légalité : prohibé (20 ans d'emprisonnement).

Prix : 200\$ + 500\$ d'installation.

- **MathEnhancer version piratée.** En 2074, programme mental de conception militaire destiné à accroître le potentiel mathématique a été volé, copié et mis à disposition du public sur le net. Il en existe désormais d'innombrables versions.

Avantages : L'utilisateur pense en chiffre. Il détermine automatiquement les relations entre n'importe quelle série de nombres, effectue des prédictions incroyablement précises et peut mémoriser d'interminables série de chiffres. Sans entraînement particulier, l'utilisateur obtient +7 à ses tests d'intelligence et -4 au prix de ses compétences d'Information (minimum 2).

Limitations : ce programme ne procure véritablement aucune connaissance mathématique et ne développe aucune compétence. Un entraînement intense (comme celui proposé par les torches) est nécessaire pour utiliser ce programme au maximum de ses capacités.

Taille : 95 MMUs.

Contrôle : Sublingual.

Légalité : prohibé (20 ans d'emprisonnement).

Prix : 2000\$ + 1900\$ d'installation.

- **Booster de mémoire Recall.** Ce programme provoque une hyperstimulation de la zone du cerveau responsable de la mémoire. L'utilisateur entre dans un état de rêve lucide pendant lequel il expérimente les événements vécus, avec la même intensité émotionnelle que lors des faits.

Avantages : +7 à tous les tests d'INT en rapport avec la mémoire.

Limitations : Les souvenirs ne sont pas toujours très précis. L'utilisateur doit inconsciemment combler les trous en complétant ses souvenirs avec des détails issus de sa propre imagination.

Lors de l'utilisation de ce programme, l'utilisateur subira un malus de -10 pour toutes ses actions entreprises dans le monde « réel ».

Taille : 30 MMUs.

Contrôle : Sublingual.

Prix : 50\$ + 600\$ d'installation.

- **Stockage Mémoirel.** Ce programme provoque une hyper activité des zones cérébrales responsables de la mise en mémoire des nouvelles expériences et des informations perçues par l'utilisateur.

Avantages : activé, le programme procure un bonus de +7 aux tests d'INT pour mémoriser une information.

Limitations : Dans certains cas, d'anciens souvenirs sont effacés par le programme pour laisser la place aux nouveaux. Les traumatismes psychologiques vécus lorsque le programme est activé ont des effets désastreux sur la santé mentale du personnage.

Taille : 35 MMUs

Contrôle : Sublingual.

Prix : 200\$ + 700\$ d'installation.

- **Transfert mémoirel.** Malgré son nom, ce programme ne permet pas de transférer des mémoires, des compétences, ou des connaissances d'un cerveau à un autre. Ce programme permet de transférer les souvenirs par la parole, en racontant les histoires et les anecdotes vécues (comme l'humanité le fait depuis des millénaires) en accentuant l'expérience grâce aux systèmes de Booster, de stockage et de transfert mémoirels. Le conteur doit posséder le programme Booster de mémoire Recall, l'auditeur quand à lui doit disposer du programme de stockage mémoirel, les deux doivent avoir installé le programme de transfert.

Avantages : Le conteur et le confident sont tous deux plongés dans un état de rêve lucide. Le conteur décide alors de raconter une histoire concernant la mémoire qu'il veut transférer. L'état émotionnel et l'état de conscience du conteur sont codés et communiqués grâce à des manipulations subliminales de sa voix. Le programme du confident traduit ces informations subliminales et lui fait ainsi ressentir l'état émotionnel et conscient du conteur. En d'autres termes, le confident ressent les mêmes sensations que celles du conteur au moment des faits. Le conteur gagne un bonus de +7 pour se souvenir, le confident un bonus de +7 pour mémoriser ces expériences.

Limitations : Le confident doit arriver à croire que les souvenirs transférés sont bien les siens pour pleinement en profiter. Les conteurs compétents peuvent raconter des histoires fictives et les transférer dans la mémoire des confidents (qui les prendront pour de véritables souvenirs). De nombreux leaders de sectes manipulent leurs membres grâce à ce programme en leur implantant de faux souvenirs...

Taille : 25 MMUs.

Contrôle : Sublingual.

Prix : 200\$ + 500\$ d'installation.

- **Ordinateur Mental (B.A.T II).** Ce programme mental agit comme une sorte d'interprète. Il permet à l'utilisateur d'écrire de petits programmes puis de les faire tourner dans son propre cerveau. Exemple : l'utilisateur ouvre l'interprète et entre le code 'affichagetexte « Hello ! »,5s ; stim 15% contrôleappétit'. Le personnage verra flotter dans son champ de vision le texte « salut ! » pendant 5 secondes et ressentira une légère sensation de faim.

Avantages : permet aux utilisateurs compétents d'écrire leurs propres programmes mentaux sans avoir à passer par un installateur mental.

Limitations : les programmes sont très lents, ne peuvent accéder qu'à certaines parties spécifiques du cerveau et disparaissent une fois le programme éteint. Un bug dans le code du programme peut entraîner de sérieux dommages cérébraux.

Taille : 60 MMUs.

Contrôle : Sublingual.

Légalité : habilitation (5 ans d'emprisonnement).

Prix : 100\$ + 1200\$ d'installation.

- **Simulateur de maladie mentale.** Ce programme dispose de différents modes prééglés qui simulent les stimulations ou les inhibitions de certaines parties du cerveau responsables de maladies mentales. L'utilisateur peut activer une maladie mentale de son choix et régler la gravité de la pathologie ainsi que la durée durant laquelle le programme restera activé.

Avantages : l'utilisateur peut vivre une expérience jusque là réservée aux personnes souffrant de maladies neuropsychologiques.

Limitations : nombreux abus possibles et une certaine forme d'addiction se développe avec le temps. Des accidents se sont déjà produits, l'utilisateur souffrait de troubles mentaux après que le programme ait été désactivé.

Taille : 20 MMUs.

Contrôle : Sublingual.

Légalité : habilitation (5 ans d'emprisonnement).

Prix : 250 \$ + 400 \$ d'installation.

- **Anti-Nausée.** Activé, le programme bloque toutes sensations de nausée chez l'utilisateur et empêche le vomissement en contrôlant le diaphragme.

Avantages : +15 aux tests de sauvegarde contre la nausée.

Limitations : en cas d'ingestion de toxines, de drogues, ou de bactéries, l'incapacité de l'utilisateur à régurgiter le contenu de son estomac peut le tuer.

Taille : 2 MMUs.

Contrôle : Sublingual.

Prix : 20\$ + 40\$ d'installation.

- **Simulateur d'ivresse.** Ce programme imite tous les effets psychologiques liés à la consommation d'alcool.

Avantages : l'utilisateur subit tous les effets de l'alcool et contrôle l'intensité et la durée de son ivresse sans subir d'effet physiologique.

Limitations : Puisque l'intoxication est facile, gratuite et n'entraîne aucun effet secondaire désagréable, le simulateur d'ivresse a un potentiel de dépendance bien supérieur à l'alcool : dépendance psychologique difficulté 30, craving difficulté 40.

Taille : 15 MMUs.

Contrôle : Sublingual.

Légalité : Prohibé (20 ans d'emprisonnement).

Prix : 400\$ + 300\$ d'installation.

Les Neurodrogues

Lorsque la programmation mentale a commencé à se démocratiser, le public craignit qu'elle ne serve à créer de nouvelles drogues. Des reporters publièrent des documentaires « à sensation » mettant en scène des adolescents se droguant à mort, incapables d'arrêter leur programme mental. La peur des Neurodrogues permit de maintenir la technologie de programmation mentale sous un strict contrôle gouvernemental.

De nos jours, seules quelques personnes utilisent des Neurodrogues dans la Cité. Les dealers n'apprécient guère l'idée que leurs clients puissent acheter d'une traite un programme simulant tous les effets d'une drogue. Les toxicomanes n'accrochent pas non plus à l'idée qu'ils puissent avoir accès à une drogue sans aucune limitation car ils savent bien que tout espoir de s'en sortir serait alors perdu.

Les principaux utilisateurs de Neurodrogues sont de vieux toxicomanes qui ont abandonné l'espoir d'arrêter un jour leur consommation. Ils savent qu'ils consommeront des stupéfiants jusqu'à la fin de leur vie et sont prêts à payer une petite fortune pour avoir accès à une came de qualité qui n'entraînera jamais aucun effet physiologique. Malgré ces avantages, les Neurodrogues n'augmentent pas l'espérance de vie des toxicomanes. Au contraire, les junkies utilisant ces drogues mentales ont tendance à se laisser mourir et prennent encore moins soin de leur hygiène de vie que les autres toxicos. Ils sont ainsi plus exposés aux maladies et à la malnutrition...

- **NeuroGod Killer.** Simule tous les effets de la technologie Killer.

Avantages : tous les effets psychologiques de la Gek avec un contrôle total sur la durée et l'intensité du trip. Aucun effet physiologique.
Limitations : dépendance psychologique (40), phénomène de manque (craving difficulté 50).
Taille : 15 MMUs.
Contrôle : sublingual.
Légalité : Prohibé (20 ans d'emprisonnement).
Prix : 650\$ + 300\$ d'installation.

- **Neurohallucinogènes.** Ce programme simule les effets de la plupart des substances hallucinogènes en perturbant l'activité cérébrale de certaines zones du cerveau. Le programme permet à l'utilisateur de choisir entre les effets de différentes substances hallucinogènes (mescaline, LSD, DMT...) et de contrôler certains paramètres de son expérience.

Avantages : permet de simuler les mêmes effets que les herbes psychédéliques et les substances hallucinogènes décrites dans le chapitre du Marché Noir consacré aux biotechnologies.
Limitations : dépendance psychologique possible, due au fait que l'utilisateur contrôle l'aspect euphorique de son expérience. Dépendance psychologique (15), craving (20).
Taille : 15 MMUs.
Contrôle : sublingual.
Légalité : illégal (20 ans d'emprisonnement).
Prix : 650\$ + 300\$ d'installation.

- **Neurohéroïne.** Ce programme simule tous les effets psychologiques des Opiacés.

Avantages : simulent les effets de l'opium et de l'héroïne en permettant à l'utilisateur de contrôler l'intensité et la durée de son intoxication. Aucun effet physiologique.
Limitations : dépendance psychologique (30), craving (40).
Taille : 15 Mus
Contrôle : sublingual.
Légalité : interdiction (20 ans d'emprisonnement).
Prix : 500\$ + 300\$ d'installation.

- **Antidouleur.** Permet à l'utilisateur de supprimer partiellement ou totalement toutes sensations de douleurs. La douleur et le choc sont remplacés par une sensation de « vibration » (buzzz). Ce programme peut être légal sous ordonnance et uniquement pour le traitement de douleurs intenses localisées (polyarthrite...) La version piratée que l'on retrouve dans la cité et qui permet aux utilisateurs de bloquer totalement la douleur est totalement illégale.

Avantages : l'utilisateur peut être totalement immunisé à la douleur.
Limitations : l'utilisateur peut être tenté de désactiver toute sensation de douleurs. Le fait d'être insensible à la douleur peut diminuer l'espérance de vie de l'utilisateur de façon significative (les blessures légères ne sont pas traitées, peu de visite chez le médecin, les articulations se dégradent car l'utilisateur a tendance à adopté des positions inconfortable ne prenant pas en compte son propre poids...) Lors des combats, l'utilisateur fait souvent des mouvements qui aggravent ses blessures (chaque blessure de 2 ou plus occasionne un point de dégât supplémentaire).
Taille : 4 MMUs.
Contrôle : sublingual.
Légalité : permis (5 ans d'emprisonnement).
Prix : 100\$ + 80\$ d'installation.

- **Pool Shark.** Ce programme prend le contrôle des mains de l'utilisateur et le transforme en un dieu du billard.

Avantages : lorsqu'il joue au billard, l'utilisateur peut réussir automatiquement des coups de difficulté 40.
Limitations : un véritable Maître du billard gagnera toujours face à l'utilisateur grâce à sa

compréhension des subtilités de la stratégie du jeu.

Taille : 20 MMUs.

Prix : 75\$ + 400\$ d'installation.

Programmes Mentaux Psychiques

Les PMP représente le dernier cri en matière de programmation mentale. Ils viennent à peine de sortir des labos R&D des corporations et même si on peut déjà les trouver dans la rue, il faudra attendre des années avant que la FDA (food & drug administration) n'approuve leur commercialisation. Les scientifiques n'ont réussi à identifier qu'une petite partie du réseau neural psychique du cerveau, ces programmes s'appuient sur ces connaissances partielles et ne peuvent concurrencer en puissance ou en efficacité celles de véritables pouvoirs psy. La présence de ces programmes interfère avec les véritables compétences psychiques qu'une personne pourrait posséder. Les effets à long terme sont inconnus.

- **Système de communication psychique.** Envoie un message sous forme de «flash » psychiques visibles par tous les pys mais seulement compréhensible par ceux disposant du même programme mental.

Avantages : permet de communiquer avec d'autres utilisateurs jusqu'à 2 kilomètres. Cryptage possible.

Limitations : si l'utilisateur est dans une foule la portée est réduite à 3 mètres. Le décodage du message est très simple (force 5).

Taille : 90 MMUs.

Contrôle : sublingual.

Légalité : habilitation (15 ans d'emprisonnement).

Prix : 550\$ + 1800\$ d'installation.

- **Impulsion de défense psychique.** Ce programme déclenche une réaction en chaîne dans le réseau neural psychique aboutissant à une impulsion psy pouvant déstabiliser et étourdir toutes les personnes présentes aux alentours. Il s'agit de la première et sans doute de la seule forme de programme d'attaque mentale existant à ce jour.

Avantages : pendant un tour, toutes les personnes dans un rayon de 3 mètres subissent un malus de -7 à toutes leurs actions.

Limitations : l'utilisateur subit lui aussi un malus de -3 à toutes ses actions. Perte de 5 point d'endurance.

Taille : 70 MMUs.

Contrôle : sublingual.

Légalité : prohibé (5 ans d'emprisonnement).

Prix : 750\$ + 1400\$ d'installation.

- **Programme de perception psychique.** Ce programme connecte plusieurs récepteurs psychiques du cerveau et convertit les informations en stimuli visuels. Lorsqu'il est activé, l'utilisateur voit à travers une grille représentant les différents niveaux d'activité psychique dans son champ de vision. Le résultat ressemble à peu de chose près à ce qu'il verrait en regardant dans une antique caméra à infra rouge.

Avantages : permet à un personnage ne disposant d'aucune capacité psychique de voir le système nerveux de n'importe quelle créature vivante, de voir à travers les murs ou de déterminer si un individu est en train d'utiliser de l'énergie psychique.

Limitations : si le personnage est dans une foule ou qu'il est confronté à une trop grande activité psychique, sa vision normale risque d'être perturbée (-10 aux tests de perception visuelle).

Taille : 80 MMUs.

Contrôle : sublingual.

Légalité : habilitation (15 ans de prison).

Prix : 400\$ + 1600\$ d'installation.

- **Marionnettiste.** Permet de prendre totalement le contrôle du corps de l'utilisateur. L'utilisateur est

parfaitement conscient mais il ne peut strictement rien faire pour reprendre le contrôle. Les ordres sont transmis au programme via une prise Jack et une télécommande...

Taille : 80 MMUS.

Contrôle : prise Jack et télécommande.

Légalité : prohibé (20 ans d'emprisonnement).

Prix : 250\$ + 1600\$ d'installation.

- **Enregistreur sensoriel.** Ce programme permet à l'utilisateur d'enregistrer des informations provenant de ses 5 sens. Ces informations sont stockées dans le cerveau et peuvent être transférées dans un ordinateur grâce à une prise Jack ou le Codespeak.

Avantages : les sensations peuvent être enregistrées et visionnées ultérieurement.

Limitations : la qualité des images est minable (une caméra vidéo à bas prix peut mieux faire). La capacité de mémoire est limitée (l'utilisateur peut stocker 250 photos, 12 secondes de vidéos, 5 minutes de son, 5 seconde d'enregistrement impliquant les 5 sens).

Taille : 50 MMUs.

Contrôle : sublingual.

Prix : 100\$ + 1000\$ d'installation.

Codespeak

Si de nombreux programmes stockent les informations à l'intérieur même du cerveau de l'utilisateur, certains ont besoin de pouvoir les transférer dans des supports externes. Lorsqu'un programme mental doit transmettre une information à un ordinateur, il est nécessaire d'utiliser une prise Jack ou une forme de codespeak. Un programme codespeak prend le contrôle de la voix de l'utilisateur et transmet verbalement les infos dans un charabia qu'un ordinateur peut comprendre et traduire. Le langage Codespeak est bien trop rapide et compliqué pour être compris par un être humain (excepté peut être des Math Addicts).

- **Alarme de sommeil (sleep sources).** Ce programme permet littéralement à l'utilisateur de dormir les yeux ouverts. Le programme tourne la tête, contrôle le mouvement des yeux et analyse les sons environnants afin de détecter l'approche d'un indésirable. Le programme réveille l'utilisateur automatiquement si un individu, un homme, ou un objet se déplace à moins de 2 mètres de sa position.

Avantages : permet à l'utilisateur de dormir tranquille sans avoir à craindre d'être surpris dans son sommeil.

Limitations : certains éléments comme le mouvement du vent dans les rideaux, les masses d'air chaud déplacé par l'air conditionné... peuvent induire en erreur l'alarme de sommeil et activer inutilement la fonction réveil. A l'inverse, des individus compétents en discrétion (qui restent en dehors du champ de vision de l'utilisateur et se déplacent en silence : difficulté 40) peut tromper le programme.

Taille : 15 MMUs.

Contrôle : sublingual.

Prix : 20\$ + 300\$ d'installation.

- **Contrôle du sommeil.** Permet à l'utilisateur de contrôler ses besoins de sommeil.

Avantages : l'utilisateur contrôle divers paramètres de son sommeil comme le moment, le temps de sommeil ou encore l'intensité. Il existe même un mode « sommeil léger » permettant à l'utilisateur de bénéficier de tous les avantages d'une bonne nuit de sommeil en seulement 2 heures de repos (l'utilisateur peut survivre avec deux heures de sommeil par nuit pendant une semaine sans aucun effet notable).

Limitations : utiliser le mode sommeil léger pendant plus d'une semaine expose l'utilisateur à des risques d'hallucinations paranoïaques.

Taille : 25 MMUs.

Prix : 50\$ + 500\$ d'installation.

- **Terminal.** Si l'utilisateur peut se connecter à une connexion internet via une prise Jack ou un Modem Interne Cellulaire, il peut accéder à son propre ordinateur (qui dit lui aussi être connecté à Internet) grâce à un écran et un clavier mental. L'utilisateur peut faire tout ce que son ordinateur lui permet en temps normal.

Avantages : toujours avoir accès à son ordinateur et en toute discrétion....

Limitations : utilise une clé de cryptage de force 50. Ne peut pas accéder aux Réalités Virtuelles.

Taille : 45 MMUs.

Contrôle : kinesthésique.

Prix : 75\$ + 900\$ d'installation.

- **Inhibiteur de manque.** Ce programme est principalement utilisé par les personnes toxicomanes essayant de sortir d'une dépendance. Il supprime (ou diminue selon les cas) de nombreux effets psychologiques liés à l'arrêt de consommation de drogue et peut même diminuer la sensation de douleur lié au manque.

Avantages : +7 aux tests de sauvegardes contre la douleur, la panique, les hallucinations, le choc, l'inconscience, l'insomnie, le vertige et la dépression associés aux effets long termes du manque. +7 contre le craving.

Limitations : il n'existe aucune version du programme pouvant réduire les besoins de « Slaves » ou le sentiment de stupidité lié à l'abandon de la « Maxin ».

Légalité : permis (2 ans d'emprisonnement).

Taille : 30 MMUs.

Contrôle : mot de passe.

Prix : 250\$ + 600\$ d'installation.

Voir aussi :

Prises Jack dans le chapitre Implants Electroniques.

Installateur Mental dans le chapitre Technologies de l'Information.

Contrôle de sécurité des codes d'un Installateur Mental dans le chapitre Services.

D) Systèmes d'exploitation.

Les personnages ne disposant d'aucune compétence technologique peuvent se passer de lire ce chapitre. Dites vous seulement que si vous achetez un ordinateur, il tournera sous OpenMicro (micro-ordinateurs) ou OpenCert (ordinateurs de bureau). Ces deux systèmes d'exploitation seront les seuls qu'un personnage non initié en informatique sera susceptible d'utiliser dans sa vie de tous les jours.

Un système d'exploitation est un programme informatique. Il se déclenche dès la mise en route d'un ordinateur et connecte divers matériels (hardware) comme les enceintes, le clavier, l'écran... Il permet aussi à l'utilisateur d'interagir avec la machine. Enfin, les systèmes d'exploitation permettent à l'utilisateur de contrôler toutes les applications (les autres programmes en gros) de son ordinateur.

Les personnages dotés de compétences techniques peuvent choisir avec quel système d'exploitation tournera leur ordinateur. Chaque système d'exploitation a des avantages et des inconvénients. De plus, si la majorité des programmes sont compatibles avec plusieurs systèmes d'exploitation, certains ont été spécialement conçus pour un système et offriront des avantages d'utilisation s'ils fonctionnent sur ce dernier. Par exemple, le programme logiciel d'édition multimédia a été créé sur et pour Amicus puis porté sur d'autres systèmes d'exploitation. La version Amicus du programme reste la meilleure version, les utilisateurs Amicus qui feront tourner ce programme auront un bonus de +4 à tous leurs tests.

Voici les différents systèmes d'exploitation disponibles :

- **Open Free-** Open fut le premier véritable système d'exploitation créé après la Guerre de la Liberté. Il était basé sur le système d'exploitation le plus populaire d'Avant Guerre, (qui était passé dans le domaine public). Il fut amélioré et mis à jour par un groupe de programmeurs payés par le Comité

de Restauration puis mis en libre circulation auprès du public. De nos jours, le Comité a disparu et des programmeurs du monde entier passent leur temps libre à créer de nouvelles mises à jour pour Open Free. Aucune autorité centrale ne statuant sur la qualité ou la nécessité de ces mises à jour, travailler sur ce système d'exploitation peut offrir de véritables opportunités ou devenir vite un véritable calvaire.

Toutes les versions d'Open Free sont graphiques et familières aux utilisateurs. Open Free est sans doute le système d'exploitation le plus facile à utiliser (dans sa version de base) pour les débutants. L'exécution des programmes se fait en manipulant toute sorte d'icônes en 3D pouvant être déplacés ou activés à l'aide de quelques « clics ». Le système a été créé avec une aide interactive qui facilite le travail des utilisateurs débutants mais monopolise une bonne partie des ressources des ordinateurs. Enfin, il est beau, facile à manipuler mais a eu une fâcheuse tendance à planter aux plus mauvais moments (à cause de cette multitude de foutues mises à jour pas toujours compatibles les unes avec les autres).

Avantages : facile à utiliser, gratuit.

Inconvénients : pas très puissant. Ne fonctionne pas toujours avec les logiciels les plus récents. Les utilisateurs passent souvent de longues heures à chercher des patches et des mises à jour en tous genres.

Contrôle : graphique / Réalité Virtuelle.

Prix : 0\$

- **OpenCert.** Plusieurs corporations ont collaboré avec les Nations Unies à l'élaboration d'un label organisé autour du « Comité des Certifications et des Standards Open » (Open Standards and Certification Comitee). Ce comité fut chargé d'élaborer des normes d'utilisation pour des versions commerciales du système d'application Open. Au final, chaque corporation reçut l'autorisation d'élaborer sa propre version du programme, certifiée par le comité dès lors qu'elle était compatible avec les autres versions. Obtenir ces certifications a coûté des millions de dollars aux corporations qui finalement rentabilisèrent leur investissement en proposant au public des versions OpenCert plus stable et plus compatible avec les programmes récents qu'Open Free. Les corporations se livrent toujours à une bataille publicitaire pour vanter les mérites de leurs versions mais elles sont finalement quasiment identiques. Celles qui fabriquent des ordinateurs les équipent évidemment de leur propre version d'OpenCert. Enfin, chaque version d'OpenCert est protégée par de nombreux systèmes de protection « anti-copie » destinés à pousser les utilisateurs à s'enregistrer et à payer. Les hackers du monde entier bataillent jours et nuits pour forcer les protections électroniques d'OpenCert...

Tout comme Open Free, cette version est gourmande en ressources mais contrairement à l'ancienne, des milliers de programmeurs corporatistes conservent OpenCert stable et sécurisé.

Avantages : compatible avec tous les logiciels Open. Nombreuses applications.

Inconvénients : très, très gourmand en puissance et en mémoire, cher en plus.

Contrôle : graphique / réalité virtuelle.

Prix : 100\$ (fourni gratuitement avec n'importe quel ordinateur neuf acheté légalement).

- **OpenMicro.** C'est la version OpenCert destinée aux micro-ordinateurs portables présents dans les téléphones, visiophones, P.A.D, montres et lunettes. Elle est plus simple et dispose de moins d'options et d'applications. Tout comme OpenCert, cette version est certifiée et fonctionne avec tous les programmes conçus pour les micro-ordinateurs.

Avantages : fonctionne sur tous les micro-ordinateurs.

Inconvénients : peu d'applications, ne supporte pas les programmes lourds.

Contrôle : graphique / texte / voix.

Prix : 50\$ (gratuit à l'achat d'un objet doté d'un micro-ordinateur).

- **Amicus.** Amicus fut créé pour une compagnie de réalité virtuelle un peu avant le début de la Guerre. Il passa dans le domaine public avec la fin du conflit. Amicus est simple, puissant, rapide et dispose d'une interface graphique esthétique offrant un véritable confort de travail. C'est le système d'exploitation favori des designers, des DJ électro et des programmeurs de réalités virtuelles. Tous les logiciels pros de conception sonore, graphique ou RV sont créés spécifiquement pour ce système d'exploitation. Amicus n'est pas très flexible et supporte les autres

types de logiciels moins efficacement que les autres systèmes d'exploitation.

Avantages : +4 aux tests de conception graphique, sonore ou RV. Interface rapide et précise.

Inconvénients : assez cher, les programmes n'ayant pas de lien avec la conception graphique / sonore / RV sont difficiles à trouver.

Contrôle : graphique.

Prix : 75\$.

- **Mainframe 10.** Ce système d'exploitation a été conçu spécialement pour les serveurs les plus importants et pour les gigantesques réseaux internes des multinationales. Le but de ce système est d'exécuter d'innombrables programmes en même temps sans ralentissement, en sécurité et avec la possibilité de récupérer le plus d'informations possibles en cas de problème. Mainframe n'est que rarement installé sur des ordinateurs personnels. Son interface, utilisée seulement pour des tâches de maintenance est très simple, précise et fonctionnelle.

Avantages : permet le fonctionnement d'immenses serveurs informatiques tout en assurant la stabilité du système. (Malus de +10 à la difficulté pour crasher un serveur fonctionnant sous Mainframe 10, bonus de +10 en système d'exploitation pour réparer un système fonctionnant sous Mainframe 10). Libère des ressources du système (+20 ZB, puissance +2 si Mainframe remplace une version d'OpenCert).

Inconvénients : l'utilisateur doit posséder au moins un niveau de compétence en système d'exploitation pour le faire fonctionner.

Contrôle : texte / voix.

Prix : 150\$.

- **GuildOs.** GuildOs est le système d'exploitation officiel de la Guilde des Hackers. La Guilde crée chaque année de nouvelles mises à jour qu'elle met gratuitement à la disposition de la Communauté. Le système GuildOs dispose de nombreuses fonctions intégrées dans sa programmation :
 - o Le système est protégé par une clef de cryptage de force 30. Toutes les informations contenues dans le disque dur sont elles aussi cryptées. Une clé de code est nécessaire pour utiliser l'ordinateur.
 - o Un émulateur permet de faire fonctionner les programmes OpenCert (la puissance de l'ordinateur subit un malus de -2).
 - o L'interface peut simuler celle d'OpenCert. Ainsi une personne utilisant accidentellement l'ordinateur aura l'impression de travailler sur un pc tout à fait normal.
 - o L'identité des utilisateurs est protégée par un système d'anonymat. Il est presque impossible de pister efficacement un utilisateur de GuildOs lorsqu'il met ou télécharge des données en ligne pour la communauté.
 - o Système de connaissance totalement décentralisé. Un hacker débutant peut trouver n'importe quelle information et poser n'importe quelle question technique en toute sécurité.

Avantages : gratuit, libère énormément de ressource et améliore les capacités des ordinateurs (+20 ZB, +2 en puissance lorsqu'il remplace OpenCert). L'installation de GuildOs nécessite un test difficile de la compétence Système d'Exploitation. Il a été conçu dans un langage crypté et peut simuler l'interface d'OpenCert. Permet d'accéder au salon de chat de la guilde des hackers et à ses sources d'information (+15 en Piratage de Données et en Connaissance du Réseau).

L'utilisateur peut contrôler chaque aspect de son système d'exploitation (+10 en Anonymat, Interception de Données, Protection contre les Copies, et Systèmes d'Exploitation).

Inconvénients : illégal, pas de sauvegarde possible (une erreur de manipulation peut le foutre en l'air). L'utilisateur doit au mois disposer de la compétence Système d'Exploitation (spécialisé en GuildOs) au niveau 1 pour le faire fonctionner correctement.

Contrôle : texte / voix.

Légalité : illégal (500\$ d'amende).

Prix : gratuit.

3/ Info Tech.

Caractéristiques des Objets Issus des Technologie de l'Information

Autonomie. Tous les objets portables utilisent des batteries rechargeables. Les batteries peuvent généralement être branchées sur n'importe quelle prise de courant. Le rechargement dure une dizaine de minutes pour la plupart des objets.

Équipement Interne. Inclut toutes les options intégrées à l'intérieur de l'appareil (Webcam, appareil photo ou G.P.S pour un téléphone portable..).

Équipement Externe. Cette catégorie comprend tous les matériels pouvant être connectés à l'appareil (enceintes, lecteurs de puce, Webcam, clavier...).

Puissance. Tous les appareils informatiques pouvant supporter des programmes et des applications sont caractérisés par leur puissance. Chaque application nécessite une certaine puissance, limitant donc le nombre de programme pouvant fonctionner simultanément sur un même ordinateur. Exemple : un ordinateur doté d'une puissance de 7 pourra faire fonctionner un programme de puissance 4 et un programme de puissance 3 simultanément ; il ne pourra pas faire tourner un programme de puissance 8.

Mémoire. Chaque programme utilise une partie de la mémoire de l'ordinateur limitée par la capacité du disque dur. La mémoire est quantifiée en ZetaBite (ZB). Un ordinateur ne peut donc stocker qu'un nombre limité de programme en mémoire.

- **Téléphone Portable (Black).** Ces téléphones modernes sont principalement utilisés par les criminels, les agents du gouvernement et le personnel exécutif des Corporations. Ses transmissions utilisent un code de force 50 évolutif. Il est protégé par un système de reconnaissance vocale et digitale. Il reste étanche jusqu'à 15 mètres, résistant aux ondes électromagnétiques, au choc (peut encaisser 5 points de choc ou de blessure). Il parasite les sons autour de la bouche et de l'oreille et rend ainsi inefficace les microphones directionnels. Autonomie : 16h de conversation. Prix : 200\$ + 5\$ / semaine pour un forfait illimité.
- **Téléphone Portable (Oreillette).** Le top du top en matière de technologie cellulaire. Elle s'installe dans l'oreille ou épouse son contour. Elle se contrôle exclusivement à la voix, peut mémoriser jusqu'à 1 million d'adresses téléphoniques. L'ajustement automatique du volume sonore à l'environnement propose à l'utilisateur une qualité d'écoute inégalable. Autonomie : 4h de conversation. Prix : 200\$ + 5\$ / semaine.
- **Téléphone Portable (occasion).** Un vieux téléphone portable. Pas de communication vidéo, fonctionne difficilement à l'intérieur des bâtiments, pas de cryptage, son de mauvaise qualité, autonomie de 2 heures. 15 \$ + 5 \$ semaine pour le forfait.

Adresses Téléphoniques

Il n'y a plus à proprement parlé de numéro de téléphone depuis que les téléphones sont devenues de simples ordinateurs envoyant et recevant des informations par Internet. A la place d'un numéro, l'utilisateur se voit fournir une adresse par son fournisseur d'accès. Par exemple, Jo Cash a choisi NYR-LAN comme fournisseur d'accès ; son adresse téléphonique pourrait être celle-ci : Jcash@Manhattan.NYR-LAN.com.us. Les gens n'ont pas à retenir ces adresses. Tous les téléphones peuvent transmettre leurs coordonnées à distance.

- **Modem Cellulaire.** Ce petit dispositif, pouvant être connecté à n'importe quel ordinateur récent, permet d'accéder à Internet n'importe quel endroit situé en ville. La connexion est assez bonne pour effectuer toutes les tâches possibles sur internet, sauf l'immersion totale dans une réalité virtuelle. Prix : 50\$ + 5\$ / semaine pour un forfait internet.

- **Modem Cellulaire (haut débit).** Similaire au modem cellulaire décrit précédemment, ce modem permet à l'internaute de se connecter à partir de n'importe quel endroit couvert par le réseau. Il est composé de plusieurs modems interconnectés dans une boîte de taille d'un paquet de cigarettes. Utilisations habituelles : accès aux réalités virtuelles, transmission des informations sensibles d'une expérience d'immersion totale (nécessaire au Marcheurs), contrôle des individus à distance (voir le programme mental marionnettiste)... Prix : 200\$ + 10\$ / semaine pour un compte internet haut débit.
- **Brise Code.** Cet énorme ordinateur de la taille d'une camionnette a été conçu dans le seul but de percer les codes les plus complexes. Il est composé de plusieurs centaines de milliers de microprocesseurs, chacun doté de la puissance d'un ordinateur de bureau. Le brise Code est dispose d'une puissance de décryptage de 75 et peut aussi effectuer d'autres tâches avec une puissance de 20. Mémoire : 500 ZB. Poids : 3 T. Prix : 200 millions de dollars...
- **Computer Glass.** High tech. Le must en matière d'ordinateur portable et le jouet favori des cadres corporatistes soucieux d'allier style et efficacité. Ces lunettes « design » sont connectées à un petit ordinateur de taille d'un paquet de cigarette généralement placé dans l'une des poches de l'utilisateur. L'ordinateur dispose d'un modem cellulaire intégré et d'une batterie rechargeable d'une autonomie de 48 heures d'utilisation. Il communique à distance avec la paire de lunettes et une autre paire de gants qui permettent à l'utilisateur de manipuler les interfaces textuelles et vocales (en pianotant sur un clavier virtuel visible grâce aux lunettes), les interfaces graphiques (en pointant les raccourcis et les dossiers et en les déplaçant d'un simple revers de la main) et les interfaces de réalité virtuelles. Les lunettes sont transparentes, l'utilisateur peut évoluer en même temps dans le monde réel et sont équipé d'un caméscope numérique (similaire à une caméra vidéo bas de gamme, voir plus loin). Puissance : 15. Mémoire : 50 ZB. Poids : 500 g. Prix : 3000\$.
- **Carte de Données.** L'équivalent de notre actuel dvd. De la taille d'une carte de crédit afin de faciliter le transport. Mémoire : 2 ZB. Prix : 5\$.
- **Clef USB.** Les clefs USB peuvent stocker jusqu'à 1 ZB d'information et se connecter à n'importe quel ordinateur équipé d'un port approprié. Elles sont généralement utilisées comme clef de cryptage. Prix : 5\$.
- **Clef USB Sécurisée.** Similaire aux clefs décrites précédemment, les versions sécurisées disposent de plusieurs protections qui les rendent presque inviolables (la moindre erreur efface définitivement le contenu de la clef). Pour accéder à l'information d'une clef sécurisée, l'utilisateur doit d'abord presser son pouce sur un capteur digital et murmurer un mot de passe. Si l'utilisateur se trompe trois fois de mot de passe, la clef se formate automatiquement et l'information est irrécupérable. Les meilleures banques du monde fournissent ce type de clef à leurs clients à la place des cartes de retrait conventionnelles. Prix : 75 \$.
- **Enregistreur de Données.** Cet ustensile informatique très simple se connecte simplement à n'importe quel objet disposant d'un port USB ou d'une prise Jack et peut enregistrer jusqu'à 10 jours de données visuelles, sonores, tactiles... Important pour les Mementox ou les Marcheurs. Prix : 100\$.
- **Ordinateur de Bureau (professionnel).** Cet ordinateur dernier cri est utilisé par les professionnels de l'informatique. Equipement Intégré : clavier, micro. Equipement Externe : écran, enceintes. Puissance : 20. Mémoire : 100 ZB. Poids : 10 kg. Prix : 5000 \$.
- **Ordinateur de Bureau (récupération).** Ce PC a entièrement été fabriqué avec des pièces de récupération trouvées dans les poubelles et les ruines. A cause de la nature même de ces composants, le PC a 1 chance sur 20 de planter chaque semaine. Equipement Interne : clavier, micro. Equipement Externe : écran, enceintes. Puissance : 7. Mémoire : 30 ZB. Poids : 10 Kg. Prix : 100\$.
- **Ordinateur de Bureau (récent).** Le dernier PC grand public commercialisé sur le marché.

Equipement Interne : clavier, micro. Equipement Externe : écran, enceintes. Puissance : 15.
Mémoire : 60 ZB. Poids : 7.5 Kg. Prix : 3000 \$.

- **Ordinateur de Bureau (occasion).** Un vieil ordinateur mis sur le marché il y a moins de 5 ans.
Equipement Interne : clavier, micro. Equipement Externe : clavier, enceintes. Puissance : 6.
Mémoire : 25 ZB. Poids : 10 Kg. Prix : 200\$.
- **Traducteur Universel.** De la taille d'un portefeuille, cet ordinateur est équipé d'un logiciel de reconnaissance vocale pouvant traduire en direct jusqu'à 20 langues différentes (incluant l'Anglais, le Français, l'Espagnol, l'Arabe et le Kalor – les langues les plus couramment parlées dans la Cité). Il dispose d'un lecteur de carte lui permettant d'assimiler d'autres langages. En analysant la voix, il détermine automatiquement quelle langue est utilisée. Autonomie : 8 heures. Prix : 200\$ + 10\$ par carte de langue.
- **Ordinateur Portable (militaire).** Cet ordinateur a été conçu pour être utilisé sur champ de bataille dans le cadre de la guerre électronique. Il dispose d'un modem satellitaire et d'une batterie solaire (1 heure d'ensoleillement pour 30 minutes d'utilisation) intégrés. Autonomie : 48 heures. Il est protégé par un blindage léger (il peut encaisser 15 points de choc ou 5 point de brûlure avant de rendre l'âme) et par un bouclier anti EMP. Equipement Intégré : clavier, micro. Equipement Externe : écran, enceintes. Puissance : 10. Mémoire : 30 ZB. Poids : 7.5 Kg. Prix : 2000 \$.
- **Ordinateur Portable (récent).** Un ordinateur portable high tech de dernière génération.
Equipement Interne : clavier, micro. Externe : écran, enceintes. Puissance : 12. Mémoire : 40 ZB.
Autonomie : 48 heures. Poids : 2 Kg. Prix : 4000\$.
- **Ordinateur Portable (occasion).** Un vieil ordinateur portable d'occasion. Equipement Interne : clavier, micro. Equipement Externe : écran, enceintes. Poids : 3 Kg. Autonomie : 24 heures.
Puissance : 5. Mémoire : 20 ZB. Prix : 400\$.
- **Line Tap (raccord en fibre optique).** Cet outil de la taille et de la forme d'un voltmètre relié à deux pinces permet de se connecter à des fibres optiques sans interrompre leur transfert de données. Il permet de mettre une ligne téléphonique ou un réseau informatique sous surveillance. Prix : 45\$.
- **Line Tap (raccord téléphonique).** Cet outil (similaire à un simple câble Ethernet) se branche directement entre le téléphone ou l'ordinateur ou encore le modem et la prise téléphonique. Il permet lui aussi de mettre un réseau informatique ou téléphonique sous surveillance. Prix : 10\$.
- **Line Tap Inversion (raccord sans fil).** Cet outil ressemble aux mines magnétiques développées pendant la guerre. Il se colle contre les murs et permet de se connecter à distance aux lignes de fibres optiques et de communication grâce à des aimants et des senseurs électromagnétiques.
Prix : 150\$.
- **Installateur Mental.** C'est ce matériel qui rend toutes les merveilles de la programmation mentale possibles. Le patient prend place sur un siège et place sa tête dans une espèce de scanner de taille réduite. L'installateur est composé de 4 parties : un ordinateur intégré, un anneau composé de détecteurs électromagnétiques ultrasensibles, deux radio lasers extrêmement précis et un « IV Drip », (traitement destiné à injecté par intraveineuse au patient un liquide paralysant et les molécules qui recombinaient son réseau neural). L'installateur, très sensible aux vibrations, est souvent installé dans des sous-sols d'immeubles. Légalité : habilitation (15 ans d'emprisonnement). Prix : 8000 \$ + 10\$ / kit d'injection.
- **Stimulateur mental (basic) / sublimateur.** Un casque (souvent similaire à un gros serre-tête) relié à une petite console. Cet appareil permet à un ordinateur de communiquer directement avec les parties motrices et sensibles du cerveau de l'utilisateur grâce au principe de « stimulation neurale par ondes radiochimiques ». L'utilisateur doit s'appliquer un patch dermique qui va faire pénétrer dans l'organisme du sujet les composants chimiques nécessaires à l'expérience virtuelle. Ce matériel est presque exclusivement utilisé pour l'immersion totale en réalité virtuelle. Il n'est néanmoins pas assez précis pour permettre une représentation photo réaliste des différents

univers virtuels (légère pixellisation, quelques différences sonores, olfactives ou gustatives qui permettent de ressentir une certaine différence avec le monde réel). Le stimulateur mental n'est pas techniquement capable d'agir avec toutes les zones du cerveau (il ne peut pas activer les zones de plaisir ou agir sur les fonctions corporelle de l'utilisateur). Les compagnies de réalité virtuelle louent automatiquement ce matériel à leurs abonnés, ceux que l'on retrouve dans les étalages du marché noir ont généralement été récupérés dans des cambriolages. Poids : entre 15 et 20 kg (casque + console). Prix : 300\$.

- **Stimulateur mental (modifié).** Ces stimulateurs mentaux de qualité douteuse ont été modifiés illégalement. Ils peuvent stimuler n'importe quelle partie du cerveau et permettent des expériences dangereuses (l'utilisateur peut ressentir la douleur et même mourir) ou complètement malsaines (l'utilisateur peut vivre des expériences sexuelle déviantes dans des univers pervers où la seule limite est celle de sa propre imagination...). Poids : entre 15 et 20 kg. Prix : 700\$.
- **Stimulateur mental (photo réaliste).** C'est le dernier cri en matière de réalité virtuelle. Des senseurs électromagnétiques d'une précision incroyable couplée à une console ultra puissante permettent à l'utilisateur d'évoluer dans une réalité photo réaliste. On trouve ce genre d'appareil dans les appartements les plus luxueux. Poids : 25 kg. Prix : 500\$.
- **Pager.** Malgré des décennies d'avancée technologique en matière de communication, de nombreux pagers sont encore en circulation. Les pagers sont de petits appareils de la taille d'une clé USB que l'on peut accrocher à la ceinture capables de recevoir des messages très courts (un message de quelques lignes, un message vocal de quelques secondes ou plus couramment une adresse téléphonique). Certains pagers peuvent émettre eux aussi des messages grâce à un clavier intégré. Autonomie : 48h. Prix : 20\$ + 1\$ / semaine pour l'abonnement.
- **Ordinateur de poche (combo).** Ce petit ordinateur de poche est vendu avec toutes les options possibles et imaginables. Il peut servir de traducteur, de GPS, de téléphone cellulaire, de caméra vidéo, de talkie-walkie ou encore de scanner radio. Autonomie : 36 h. Puissance : 3. Mémoire : 10ZB. Poids : 0.5 kg. Prix : 400\$ + 5\$ / semaine pour l'abonnement.
- **Ordinateur de poche (smartphone).** Un petit ordinateur de poche (similaire à un i-pod) disposant d'un accès internet qui lui permet d'appeler n'importe où dans le monde ou de surfer sur le web. Autonomie : 24 h. Puissance : 3. Mémoire : 7 ZB. Poids : 0.5 kg. Prix : 100\$ / + 5\$ semaine.
- **Ordinateur de poche (connexion).** Ordinateur de poche spécialement conçu pour travailler sur les connexions téléphoniques ou par fibre optique. Il sert normalement à diagnostiquer les problèmes de réseau et de connexion mais évidemment, rien n'empêche les joueurs de s'en servir pour espionner leurs prochains. Il comprend tous les types de raccords ainsi qu'un logiciel intercepteur de données. Autonomie : 24h. Puissance : 2. Mémoire : 5 ZB. Poids : 0.5 kg. Prix : 200\$.
- **Ordinateur de poche (GPS).** Cet appareil de la taille d'un petit portefeuille est équipé d'un GPS et de cartes de rues du monde entier. L'appareil indique à l'utilisateur sa position et lui présente le meilleur itinéraire pour se rendre jusqu'à sa destination. Les itinéraires prennent en compte d'innombrables facteurs comme l'état des routes, les conditions, climatiques, les travaux, les accidents, les embouteillages... Les informations sont mises à jour chaque seconde. De plus les cartes sont incroyablement précises (les parties communes de certains bâtiments apparaissent). Autonomie : 24h. Puissance : 2. Mémoire : 3 ZB. Poids : 250 g. Prix : 50\$.
- **Imprimante.** Une vieille imprimante couleur pouvant être branchée sur n'importe quel type d'ordinateur. Prix : 20\$ + 10\$ pour une cartouche d'encre (1000 p).
- **Relais.** Cet appareil similaire à une petite cloche en plastique adhère à presque toutes les surfaces. Il amplifie le signal des émetteurs radio, des téléphones et des ordinateurs portables. Les relais sont surtout utilisés pour amplifier les signaux dans les tunnels souterrains ou au centre des grands immeubles. Poids : 500 g. Prix : 100\$.
- **Téléphone / modem satellitaire.** C'est un énorme téléphone équipé d'une longue antenne terminée

par une petite boule en plastique. Il ne communique pas par le réseau cellulaire terrestre mais directement avec les satellites de communication. Ce téléphone permet donc d'appeler ou d'utiliser une connexion internet de n'importe quel endroit de la planète (et même en orbite !). Autonomie : 8 heures. Poids : 500 g. Prix : 200\$ + 10\$ par semaine pour l'abonnement.

- **Superordinateur.** Un superordinateur occupe une surface d'environ 900 m². Il est possible de se déplacer à l'intérieur, d'énormes racks automatisés déplaçant les différentes structures de l'ordinateur pour permettre le passage des techniciens. Il est composé de milliers de microprocesseurs ultra puissants. Puissance : 50. Mémoire : 5000 ZB. Prix : 500 millions \$
- **Groupe électrogène (grande taille).** Environ de la taille d'une machine à laver, cet appareil utilise des batteries gyroscopiques pour stocker de l'énergie. En cas de coupure de courant, il est capable d'alimenter une 20° d'autres appareils électroniques pendant 24 heures. Poids : 75 kg. Prix : 1000\$.
- **Groupe électrogène (petite taille).** De la taille d'une boîte à chaussure, cet appareil se branche à une simple prise de courant. En cas de coupure, il peut alimenter un appareil électrique (comme un ordinateur pendant plus d'1 heure. Poids : 5 kg. Prix : 50\$.

4/ Modifications Corporelles.

A) Implants Biologiques.

Caractéristiques des implants biologiques :

Ces implants sont créés sur la base ADN de l'utilisateur. Il n'y a aucun risque de rejet. Ils sont alimentés en énergie grâce au flux sanguin de l'utilisateur.

- **Odorat amélioré.** Des tissus créés génétiquement sont implantés dans la fausse nasale de l'utilisateur. L'utilisateur gagne un odorat incroyable, il peut sentir les différences entre plusieurs individus et sentir un objet touché par une personne dont l'odeur lui est familière. +15 aux tests de perception olfactive. Prix : 2000\$ + 500\$ d'opération.

- **Griffes rétractables.** Les ongles de l'utilisateur sont remplacés par des griffes rétractables ressemblant à des griffes de chats. Attaque simple : difficulté 10, taillader : difficulté 10. 250\$ + 100\$ d'opération + 350\$ pour des griffes en Téflon (perce armure à 3 points de blessure). Dommages : 1 point de blessure.

- **Griffes rétractables empoisonnées.** Similaires aux griffes rétractables décrites ci-dessus. Les griffes sont liées à une glande à poison située dans la paume de la main. Elles occasionnent 1 point de blessure et le poison 1 point de blessure par tour pendant 5 tours. 750\$ + 250\$ d'opération + 350\$ pour des griffes en Téflon (3 points de blessure).

- **Crocs.** Plusieurs des dents du PJ sont remplacées par de longs crocs acérés. Comme ceux des prédateurs, les crocs ont été spécialement conçus pour entailler et déchirer la chair. Si l'utilisateur arrive à mordre dans la chair de son adversaire (attaque très difficile -8) il lui occasionne 1 point de blessure (perce armure à 2) puis 2 points au second tour s'il réussit à maintenir les crocs enfoncés dans la chair. 250\$ + 500\$ d'opération + 300\$ pour des crocs en téflon (perce armure à 5).

- **Crocs empoisonnés.** Moins longs que les précédents mais tout aussi tranchants. Les crocs empoisonnés occasionnent 1/2 point de blessure + 1 point de blessure par tour pendant 5 tours grâce à la glande à poison à laquelle ils sont reliés. Attaque très difficile (-8). 500\$ + 250\$ d'opération + 200\$ pour des crocs empoisonnés en Téflon (perce armure à 4).

- **Implants musculaires (vitesse).** Des tissus musculaires sont cultivés dans une cuve puis implantés

dans les jambes de l'utilisateur. Après quelques semaines de rééducation (le temps que les muscles se fixent), l'utilisateur peut courir, sauter et donner des high kick bien plus efficacement. Accorde un bonus de +5 en VIT, +1 en END, +1 en AGI. 1000\$ + 1000\$ d'opération.

- **Implants musculaires (force).** De nouveaux muscles artificiels sont implantés dans les bras, le dos et la poitrine, octroyant à l'utilisateur un bonus de +6 en FOR, +2 en END. 1000\$ + 1000\$ d'opération.

- **Glandes phéromonales.** Implantées sous les aisselles, elles ont les mêmes fonctions que les phéromones achetées à l'unité 20 \$. +8 en séduction. 400\$ + 50 \$ d'opération.

- **Rétines Spectrum.** Les rétines de l'utilisateur sont enlevées et remplacées par de nouvelles rétines sensibles à tous les rayonnements du spectre lumineux, des infrarouges aux ultraviolets. L'utilisateur peut voir les objets chauds dans le noir absolu et distinguer plusieurs objets ayant pour les autres la même couleur. En contrepartie, le PJ ne voit pas les mêmes couleurs que les autres, le bleu lui apparaîtra jaune, le rouge orange... L'utilisateur devra réapprendre le sens des couleurs, un processus pouvant prendre des années. 2000\$ + 1000\$ d'opération.

- **Branchies.** Des branchies sont implantées dans la poitrine de l'utilisateur qui pourra ainsi respirer sous l'eau. Toutefois, lorsqu'il respirera sous l'eau, son END sera divisée par 2 (les branchies artificielles sont moins efficaces que celles des poissons). Prix : 1500 \$ + 500\$ d'installation.

B) Implants Death Borgs.

Les implants Death Borgs prennent effet après la mort de l'utilisateur. Ils sont très mal vus par la population. Pour être efficace, un Death Borg doit être dissuasif. En général, les gens qui se font implanter ces saletés avertissent leurs concitoyens en arborant fièrement la lueur du détonateur clignotant sous leur chemise, une protubérance en acier à l'arrière du crâne...

- **Combustion.** Des capsules ultra inflammables sont implantées dans le corps de l'utilisateur. 2 tours après l'arrêt cardiaque, les capsules brûlent à très haute température réduisant le corps de l'utilisateur en cendre en seulement quelques secondes. Un personnage situé à moins d'1 m 50 du Death Borg au moment de la combustion encaissera 3 points de blessure liés à la chaleur. Un abruti qui toucherait le corps en flamme encaisserait 5 points de blessure. L'utilisateur peut déclencher le processus de son vivant grâce à un interrupteur placé sous sa langue. 3000\$ + 500\$ d'opération.

- **Explosion destructrice.** Explosifs incendiaires sont implantés dans le corps de l'utilisateur. Ces charges explosent 2 tours après l'arrêt cardiaque occasionnant 20 points de brûlure et 10 points de blessure (perce armure 10 à cause des éclats d'os/shrapnels) à toutes personnes présentes dans un rayon d'1 m 50). Les dommages diminuent de moitié par tranche de 2 mètres. 4000\$ + 750\$ d'opération.

- **Explosion limitée.** La même chose que le précédent en moins destructeur. La bombe occasionne 10 points de brûlure et 5 points de blessure (perce armure 10) diminuant de moitié par tranche d'1 mètre.

C) Implants Electroniques.

Caractéristiques des implants électroniques :

Pas de protubérance extérieure (le risque d'infection serait trop grand).

Les batteries sont rechargées grâce à un chargeur électromagnétique (l'utilisateur n'a qu'à placer la paume de sa main sur le chargeur pendant 5 minutes pour recharger ses batteries).

Les implants sont connectés directement au système nerveux par 2 nerfs secondaires.

Ils sont contrôlés par un petit programme mental sublingual (1 MMU).

Les implants sont protégés par un bouclier (5 blessure / 5 choc) et sont constitués de matériaux non toxiques (il y a donc peu de risque de contamination en cas de rupture de l'implant).

Les cicatrices de l'opération s'estompent au bout de quelques mois. Un test de compétence médicale est nécessaire pour identifier une cicatrice liée à une implantation.

Vision à 360°. Des micros caméras digitales sont implantées tout autour du crâne du patient. Les informations de ces caméras sont intégrées par transparence en périphérie du champ visuel du personnage, lui permettant de garder un œil sur l'intégralité de son environnement immédiat. +10 aux tests de perception visuelle. Des cheveux longs ou un couvre-chef peuvent couvrir les micros caméras et nuire à leur fonctionnement normal. Autonomie : 12 heures. Prix : 300\$ + 100\$ d'installation.

Diaphragme secondaire. Un filet alimenté par courant piézoélectrique est placé autour de chaque poumon. Si le système détecte un arrêt respiratoire, le diaphragme secondaire prend le relais et permet au personnage d'inspirer et d'expirer presque normalement (même inconscient, utile en attendant les secours). Autonomie : 8 heures. Bonus : +8 INC. Prix : 5000\$ + 250\$ d'installation.

Système de sauvegarde cardio-vasculaire. Une petite pompe électronique est placée dans la cage thoracique du patient. Si le système détecte un arrêt cardiaque, la pompe se met en marche et remplace toutes les fonctions normales du cœur. Le système de sauvegarde cardio-vasculaire n'est pas aussi puissant qu'un cœur normal (endurance maximum 1). Autonomie : 5 heures. Bonus : +2 SNG, +4 INC. Prix : 750\$ + 500\$ d'opération.

Oxygène de secours. Un petit container est relié à l'artère carotide et contrôle le niveau d'oxygène du sang irrigant le cerveau. L'oxygène est stocké dans le container dans un état solide et diffusé dans l'artère lorsque le niveau est trop faible (END 0). Pendant 10 tours, le personnage gagne un bonus de +3 en INC, et il ne peut pas passer sous le seuil de 1 END. Le container à oxygène solide peut être rechargé grâce à une seringue que le docteur introduit dans une partie de l'implant situé à la base du cou. Prix : 800\$ + 300\$ d'opération + 50\$ par recharge.

Verrou d'articulation. Chacune des articulations les plus importantes est remplacée par un implant électromagnétique. L'utilisateur peut bloquer et débloquer à sa guise ses articulations et ainsi exécuter des figures dignes d'un maître contorsionniste. Il risque tout de même d'endommager ses tendons et ses muscles s'il en abuse. Prix : 200\$ + 1000 \$ d'opération.

Implant audio. L'oreille interne du personnage est remplacée par des senseurs sonores électriques de haute technologie. Le personnage peut entendre un murmure à plus de 30 mètres. L'implant audio s'adapte au niveau sonore ambiant et il est immunisé aux flash bangs. +7 aux tests de perception auditive. Prix : 150\$ + 200\$ d'opération.

Implant audio (3D). Similaire à l'implant précédemment décrit. L'implant 3D est relié à un 3° capteur audio situé derrière la tête du personnage. Une puce électronique compare les informations des 3 capteurs et calcule la provenance et l'intensité de chaque source sonore. Ces informations sont affichées dans le champ visuel du personnage sous la forme d'une flèche verte désignant la source du bruit sur laquelle il se concentre grâce à un programme mental. Divise les malus liés à l'obscurité ou à l'aveuglement par 2. Autonomie : 48 heures. Prix : 250\$ + 300\$ d'opération.

Implant vestibulaire électronique. Les organes vestibulaires contrôlent l'équilibre. Ils sont ôtés et remplacés par des gyroscopes électroniques. Ces gyroscopes offrent au personnage un bonus de +7 à tous ses tests de sauvegarde liés à l'équilibre. Autonomie : 48 heures. Prix : 200\$ + 200\$ d'opération.

Code Writer. Une micro imprimante par jet d'encre est installée dans le doigt du patient. L'implant est installé en même temps qu'un programme mental qui permet au personnage de reproduire sur n'importe quel support le dessin, le texte ou l'image de son choix en quelques secondes (le personnage n'a qu'à regarder, se remémorer ou imaginer le dessin). Les cartouches d'encre peuvent s'adapter à n'importe quel support : peau, papier, t-shirt... Autonomie : 90 minutes. Prix : 750\$ + 100\$ d'opération + 5\$ par cartouche

d'encre (15\$ pour une cartouche d'encre spéciale).

Lame Implantée. Une petite lame de couteau est dissimulée dans l'avant bras. La lame peut sortir à travers une petite ouverture située dans le poignet. Elle est assimilée à une attaque facile (difficulté -4) et provoque 2 points de blessure (perce armure 4). Prix : 250\$ + 300\$ d'opération.

Health Bug. Un petit disque métallique est implanté sous la peau de la poitrine du personnage. Cet émetteur analyse différentes informations sur la santé du personnage : respiration, tension, rythme cardiaque, température, niveau d'oxygène dans le sang... Ces informations sont émises et peuvent être reçues à une distance de 900 mètres. Prix : 50\$ + 20\$ d'installation. Les Health Bug sont principalement utilisés par les forces de l'ordre et les équipes d'assaut militaires et privées.

Ordinateur Interne (cyber-ordinateur). Un petit ordinateur est implanté dans la cavité abdominale du personnage. Il peut communiquer à distance avec n'importe quel autre ordinateur situé à moins de 3 mètres. Puissance : 7. Mémoire : 20 ZB. Autonomie : 12 heures. Prix : 400\$ + 250\$ d'opération.

Modem Interne Cellulaire. Un modem cellulaire similaire à celui précédemment décrit est implanté dans le corps du patient. Il permet l'utilisation du programme mental « Terminal » ou, couplé à un ordinateur interne, d'accéder à Internet. Prix : 250\$ + 100\$ d'opération + 5\$ / semaine de forfait (voir plus loin dans la section « service »).

Senseur Psychique Implanté. Une multitude de capteurs électrochimiques sont implantés sous la peau du crâne. Leur fonction est similaire aux lunettes psychiques (voir plus loin), elles permettent à l'utilisateur de localiser dans son champ de vision les sources d'énergie psychique qui l'entourent. Prix : 2500\$ + 150\$ d'opération.

Implant Radio. Cet appareil est implanté près de l'estomac. Sa fonction est la même qu'une radio de communication normale. Le personnage communique par la pensée (transmissions sublinguales) à un autre émetteur-récepteur et il peut utiliser des formes simples de cryptage. 75\$ + 100\$ d'opération.

Inversion Code Tap. Similaire au raccord sans fil « inversion tap » décrit précédemment. Des détecteurs électromagnétiques ultra sensibles sont implantés dans le pouce du personnage. Utilisé avec un cyber-ordinateur ou un programme mental « Emulateur », il permet de se connecter aux branchements d'un réseau à travers les murs. Prix : 250\$ + 150\$ d'opération.

Jack (prise d'interface). L'un des implants les moins chers et les plus couramment installés. Une petite prise d'interface est implantée à la base de la main, reliée à des nerfs sensoriels et moteurs (l'installation de cet implant s'accompagne d'une légère perte de motricité du petit doigt). La prise d'interface permet de se connecter directement à des ordinateurs par l'intermédiaire de programmes mentaux. Elle permet aussi au personnage de contrôler des appareils électroniques par langage sublingual (communiquer par la pensée) ou kinesthésique (ressentir l'objet comme une prolongation de son corps). Prix : 100\$ + 100\$ d'opération.

Micro tentacule. Un tentacule mécanique terminé par une minuscule pince est installé dans l'index du personnage. Activé, il est contrôlé par le personnage comme une extension de son propre doigt et lui permet de manipuler les petits objets comme les circuits ou les verrous avec une précision exceptionnelle. +7 en crochetage, chirurgie, réparation électronique et déminage. Prix : 150\$ + 50\$ d'opération.

Vision nocturne. De minuscules caméras sont implantées dans la sclère (la partie blanche de l'œil), à droite de l'iris. Ces caméras sont extrêmement sensibles à la lumière. Elles permettent au personnage de voir dans des conditions de très faible luminosité (les cas d'obscurité totale sont très rares). Activées, le personnage pourra voir dans la nuit comme en plein jour mais en noir et blanc. Prix : 500\$ + 150\$ d'opération.

Nanoscope Digital (Microscope à effet tunnel). Un nanoscope est implanté à la place de l'empreinte digitale d'un des doigts du personnage. Lorsqu'il presse son doigt sur une surface, des milliers de bras

piézoélectriques balayent la zone couverte par l'implant et lui offrent une vision 3D à l'échelle atomique de la surface étudiée. Cette image apparaît dans son champ de vision grâce à un petit programme mental. Prix : 700\$ + 50\$ d'opération. Permet d'avoir la composition de n'importe quelle matière.

Implant Sexuel. Un implant électronique permet à l'utilisateur de contrôler plusieurs paramètres liés aux aspects physiologiques de ses parties génitales. En d'autres termes, il peut déterminer la durée de son coït, l'intensité, vibrer... 200\$ + 50\$ d'opération.

Cyber-odorat (Odorat Spectrographique). Un tube installé dans une des narines envoie de l'air inspiré dans un spectrographe implanté dans la cage thoracique du personnage. L'implant a les mêmes propriétés que n'importe quel autre spectrographe (voir plus loin). Le personnage peut ainsi être alerté par son odorat s'il rencontre des odeurs de drogues, d'explosifs ou d'armes biologiques. Prix : 1500\$ + 200\$ d'opération.

Régulateur de Température. Cet appareil électronique rechargeable surveille l'évolution de la température corporelle du personnage. Il peut la réguler en jouant sur les réactions électrochimiques de l'organisme. +10 aux tests de sauvegarde contre le froid et la chaleur. Autonomie : 4 heures. Prix : 250\$ + 100\$ d'opération.

3° Œil. Une puissante caméra est implanté dans le crâne du patient (généralement entre les deux yeux). L'utilisateur n'a qu'à fermer les yeux pour activer la caméra. Elle est équipée d'un amplificateur de lumière, d'un projecteur infrarouge, de détecteurs ultraviolets, d'un téléobjectif (X10) et d'un mode macro. Le personnage peut basculer d'un mode à l'autre par la pensée, les informations de la caméra remplacent son champ de vision normal. Autonomie : 24 heures. Prix : 750\$ + 50\$ d'installation.

Imageur à Ultrasons (sonar). Des capteurs installés dans la main de l'utilisateur lui permettent de dessiner une image de la structure interne d'un objet en se basant sur la réflexion acoustique. L'implant est relié au système optique du personnage. Celui-ci n'a qu'à poser ses mains sur l'objet pour « voir » de quoi il est constitué ou simplement deviner ce qu'il contient. +4 en Systèmes d'Alarme, Autopsie, Déminage, Diagnostique et Mécanique. Prix : 250\$ + 125\$ d'opération.

Synthétiseur Vocal. Les cordes vocales du personnage sont retirées et remplacées par un haut-parleur électronique. Le personnage peut imiter n'importe quelle voix ou n'importe quel son. Lorsque les conditions sont réunies (entretien téléphonique ou implant couplé à un excellent déguisement), le personnage obtient + 15 à ses tests de baratin. Prix : 250\$ + 200\$ d'opération.

D) Modifications Génétiques.

Caractéristiques des modifications génétiques :

Les modifications génétiques sont spécialement codées sur l'ADN du patient.

Les modifications génétiques prennent la forme d'un virus inoculé au patient par injection intramusculaire. Le virus agit sur les cellules du personnage, change son ADN et disparaît.

La modification s'accompagne généralement de fièvres, de maux de tête de vomissements et d'autres symptômes qui disparaissent généralement au bout d'une semaine.

- **Modification Génétique : Antitoxine.** Le corps du personnage développe la capacité de résister à la plupart des toxines connues, dont celles utilisées dans le cadre de la guerre chimique. Il acquiert une totale immunité aux poisons communs (gaz innervant, la plupart des poisons vendus au Marché Noir, le sang de Drakes) mais les produits plus rares (le « Paralytique » des dagues de la Freedom Army, les poisons créés par les Drakes à l'exception du Poison Fongique) lui infligeront la moitié des dommages. Enfin, les substances chimiques vraiment exotiques (Poison Fongique Drake et autres joyeusetés récemment développées par les labos R&D de l'armée) lui infligeront des dommages normaux. Prix : 1500\$.

- **Modification Génétique : Régénération.** Cette modification augmente la quantité d'énergie chimique attribuée par l'organisme du personnage à la guérison de ses blessures. Alors qu'un individu normal guérit 2 point de sang et 1 point de corps par semaine, le personnage régénère 1 point de sang et un point de corps par jour. Certaines blessures normalement impossibles à soigner par l'organisme peuvent parfois être régénérées (infections, amputations, paralysie). Le personnage doit manger deux fois plus qu'habituellement pendant la période de guérison. Prix : 1000\$.
- **Modification Génétique : Système Immunitaire.** Le système immunitaire est renforcé et programmé pour cibler plus efficacement les maladies connues. Lors de l'installation, les patients développent généralement de sévères allergies (Incapacitantes) ainsi que de graves irritations cutanées (boutons, psoriasis...) car le système immunitaire se retourne contre l'organisme avant de reprendre un fonctionnement normal. Le personnage obtient un bonus de +15 à ses tests de sauvegarde contre la contraction et la progression des maladies. Lorsque son corps lutte contre la maladie, il doit manger deux fois plus qu'en temps normal. Prix : 800\$.
- **Modification Génétique : Longévité.** Ce mode ralentit le vieillissement de l'organisme du personnage et peut même parfois s'accompagner d'un léger rajeunissement des tissus. Personne n'a utilisé ce mode suffisamment longtemps pour déterminer précisément l'espérance de vie maximale pouvant être atteinte, mais les estimations prévoient une durée de vie de 150 à 200 ans. Prix : 1500\$.
- **Modification Génétique : Night Prowler.** Ce mode fut créé à l'origine par des chercheurs de la Freedom Army pour ses équipes d'assassins. Il provoque un changement cyclique chez le personnage. La journée, le personnage est tout à fait normal. En revanche, lorsque la nuit est tombée, ses sens deviennent bien plus aiguisés (+10 aux tests de perception, test de sauvegarde contre la douleur en cas de flash bang), sa peau s'assombrit rapidement pour s'adapter au niveau de luminosité ambiant. Le personnage obtient un bonus de +8 en discrétion. Prix : 2000\$.
- **Modification Génétique : Corpulence.** Ce mode augmente la taille, la musculature, la résistance et la corpulence du personnage. Il développe le potentiel physique du personnage à son maximum. Celui-ci obtient de façon permanente : +3 CPS, +2 SNG, +5 FOR (max 23), +2 VIT, +3 END. Sa taille varie après l'installation entre 1m80 et 2m10. Prix : 750\$.
- **Modification Génétique : Température.** Ce mode améliore les capacités de l'organisme à s'adapter aux températures extrêmement basse. Son corps est plus chaud et ses cellules résistent mieux aux dommages du froid. Il obtient un bonus de +10 à ses tests de sauvegarde contre le froid, l'hypothermie n'entraîne que la moitié des dégâts, il subit un malus de -4 à ses tests de sauvegarde contre la chaleur. Le personnage doit manger deux fois plus que la normale en période de grand froid. Prix : 750\$.

Autres Modifications.

- **Filtre à Particule.** Des filtres minuscules sont introduits dans la trachée et bloquent les particules dangereuses (gaz lacrymaux, maladies, fumée, pollution...) Les filtres doivent être changés une fois par semaine par un professionnel. Prix : 120\$ + 75\$ d'opération + 20\$ / semaine.
- **Intouchable (Cracks).** Une maladie génétiquement modifiée est inoculée au personnage. Cette maladie a été conçue pour être immédiatement reconnaissable et pour dissuader quiconque de toucher son porteur. Elle est codée sur le code génétique du porteur, ainsi, il peut transmettre la maladie sans en subir les effets les plus mortels. Les transporteurs sont couverts par des plaies longues, minces, indolores qui rougeoient dans la pénombre. La maladie se niche à l'intérieur de ces plaies. Une personne saine qui touche le porteur développe immédiatement une terrible infection qui détruit ses tissus, fait bouillir sa peau et provoque une douleur atroce. L'infection peut tuer une personne en parfaite santé en moins de 15 minutes. Pour les personnes touchées par un Cracks, la maladie a les caractéristiques suivantes :
 - Contraction : difficulté 30 (contact avec la peau), 40 (échange sanguin).

- Progression : difficulté 30.
 - Vitesse de progression : 5 minutes.
 - Traitements : antidouleurs, anti-inflammatoires, injection d'antibiotiques par intraveineuse, crème de soins cutanés pour éviter les lésions.
 - Symptômes (X1) : douleurs (brûlures), éruptions cutanées.
 - Symptômes (X2) : ébullition, gonflements abdominaux, choc anaphylactique (20).
 - Symptômes (X3) : la victime est défigurée à vie, douleurs (brûlures atroces 30), choc anaphylactique (30).
- **Armure Sous Dermique.** Le personnage est opéré et des nanites sont introduites dans son organisme. Celles-ci recouvrent les organes vitaux et certaines artères importantes afin de les protéger des blessures communes aux combats de rue. La difficulté des futures opérations que subira le personnage est assortie de malus de +7. L'armure divise tous les dommages subis par le personnage par 2. Poids : 5 kg. Prix : 750\$ + 500\$ d'opération.
- **Vampirisme Mitochondrial.** Un ancien virus symbiotique a été reconstitué par les archéologues il y a plusieurs années (un virus probablement responsable du mythe des vampires). De nombreux échantillons de ce virus sont disponibles au marché noir. Certains ont été modifiés afin de transformer véritablement l'utilisateur en vampire de série B (le véritable virus n'est pas aussi caricatural). Le client n'est jamais vraiment sûr que l'échantillon qu'il achète n'ait pas été modifié. L'échantillon contient un liquide immunosuppresseur (le corps du patient ne tue pas le virus avant que la transformation soit terminée). Voici les caractéristiques du virus :
- Contraction : difficulté 40 (virus injecté), 30 (l'échantillon est avalé), 20 (échange sanguin), 10 (relations sexuelles).
 - Progression : difficulté 30.
 - Vitesse de progression : 48 heures.
 - Traitements : des antibiotiques lourds peuvent parfois éviter la progression du virus.
 - Symptômes (X1) : fièvre, fatigue, appétit insatiable.
 - Symptôme (X2) : augmentation permanente du métabolisme : +4 INC, +4 SNG, +4 END, +2 FOR, +2 VIT. La faim provoque chez le sujet des dommages très importants, il doit s'alimenter au moins 4 fois plus que la normale. A ce stade, le virus est trop implanté pour que l'organisme puisse efficacement lutter contre sa propagation totale.
 - Prix : 200\$ pour les Risens, 2000\$ pour les autres.
- **Poche.** Le personnage se fait implanter sur le corps une poche invisible ayant la même contenance qu'une poche de pantalon. L'intérieur de la poche est recouvert d'une couche de nanotextiles similaires à ceux utilisés dans les nanoarmures. L'utilisateur doit y placer des seringues, des couteaux ou d'autres objets tranchants sans risque. Prix : 100\$ + 150\$ d'opération.

5/ Biotechnologies.

A) Substances Chimiques.

Caractéristiques

Administration- La façon dont la drogue est prise. Une injection intraveineuse nécessite un test de la compétence seringue.

Effets- Il s'agit des effets associés à la prise d'une dose de drogue. Les effets sont généralement associés à une durée. Le personnage peut généralement tenter un test de sauvegarde pour atténuer ou annuler les effets : exemple, « +7 END, vomissements (10), inconscience (20) pendant 2 heures » signifie que le personnage, pendant deux heures, profitera de un bonus de +7 en endurance, qu'il devra effectuer un test de sauvegarde contre les vomissements avec une difficulté de 10 ainsi qu'un autre test de sauvegarde contre l'inconscience d'une difficulté de 20. Sauf contre indication, un personnage ne peut faire qu'un seul test de sauvegarde pendant la période d'effet.

Effets Secondaires- Ceux sont les effets que le consommateur subit après que les produits chimiques aient quitté son organisme (les effets secondaires commencent généralement après que les effets principaux aient cessé). La durée des effets secondaires est indiquée dans chaque description.

Tolérance- Après avoir assimilé à plusieurs reprises une substance chimique, l'organisme du sujet s'habitue à cette substance et à ses effets. Dans le cas d'une drogue, un consommateur devra régulièrement augmenter le nombre de doses consommées pour apprécier les effets comme lors de la première prise. Exemple : une drogue sera associée à une tolérance de « 10 % par mois de consommation régulière (max 50%) ». Cela signifie qu'un consommateur augmentera mensuellement sa consommation de 10% jusqu'à un maximum de 50% de plus que lorsqu'il commençait à se droguer régulièrement.

Dépendance- Indique la probabilité qu'à un personnage de devenir dépendant psychologiquement ou physiologiquement à chaque prise. La dépendance est associée à une difficulté utilisée lors d'un test de sauvegarde contre la dépendance. Cette difficulté sera majorée d'un point pour chaque dose consécutive à la première. Exemple : Dépendance psychologique difficulté 15 indique qu'un personnage consommateur prenant 7 doses dans un laps de temps très court devra réussir un test de sauvegarde contre la dépendance VOL + 1D20 vs une difficulté de 22 (15+7).

Effets à Long Terme- Cette section indique les effets que ressentira un personnage consommant une substance psychotrope pendant une longue période. L'intensité, la fréquence et les effets sont décrits pour chaque substance.

Effets Secondaires à Long Terme- Ces effets indésirables s'ajoutent aux effets à long terme. Ils concernent les « vieux » toxicomanes.

Interactions- Indique si les effets de la drogue peuvent se conjuguer ou s'annuler avec d'autres substances chimiques.

Overdoses- Cette section décrit les effets d'une surdose de drogue. X2 sera utilisée pour décrire les effets ressentis par un personnage prenant deux fois la dose normale en seule prise. X3 pour les effets ressentis pour une prise 3 fois supérieure à la dose normale. X4...

Craving / manque- C'est à la fois le manque, le besoin, l'envie de replonger qui poursuivra le toxicomane jusqu'à la fin de ses jours à chaque fois qu'il sera confronté à ses vieux démons...

- **Alcool.** L'une des plus vieille drogue utilisée autant dans la médecine que dans les loisirs. Autrefois, les alcools étaient les seuls liquides que les gens pouvaient consommer sans craindre bactéries, parasites et autres infections. De nos jours, l'alcool est la drogue la plus consommée au monde et dont les abus sont les plus graves et les plus fréquents. Les débits de boissons sont les commerces les plus rentables de la Cité. Dans sa forme la plus pure, l'alcool peut être brûlé ou utilisé comme désinfectant.
 - o Administration : liquide.
 - o Effets : +4 aux tests de sauvegarde contre la peur, +2 aux tests de sauvegarde contre la douleur, perte d'équilibre (-2 AGI), réactions plus lentes (-2 aux tests d'intelligence basés sur la vitesse de réflexion), bien être, le tout pendant environ 4 heures.
 - o Effets secondaires : le lendemain de cuite, hypersensibilité (-10 aux tests de sauvegarde contre la douleur / dose), nausée (difficulté 10 / dose), maux de tête (difficulté 10 / dose) pendant 6 heures.
 - o Tolérance : +1% / dose (maximum 500% !) Note : la tolérance disparaît lorsque le foie commence à être endommagé (voir effets à long terme).
 - o Dépendance : dépendance physiologique difficulté 15, dépendance psychologique difficulté 15, craving difficulté 15 (se traduit sous forme d'anxiété).
 - o Effets à Long Terme : tous les deux ans de consommation quotidienne, dommages cérébraux (-1 INT, -1 PER), amnésie partielle et/ ou totale, foie endommagé (-1 aux tests de sauvegarde contre les effets des drogues et des poisons).
 - o Effets Secondaires à Long Terme : Après un mois ou plus de surconsommation quotidienne, risques de delirium tremens ; hallucinations (30), illusions (30), panique (20), confusion (-10 INT), insomnies (30), fièvres, transpiration, convulsions (10), vertiges (-10 aux tests d'équilibre), arrêt cardiaque (10).
 - o Overdose : X2 vomissements (20), +10 aux tests de sauvegarde contre la peur, +6 aux tests de sauvegarde contre la douleur, vertiges (-10 agilité), plus d'inhibition pendant environ 6 heures.
 - o Overdose : X4 vomissements (30), coma (20), convulsion (20) pendant 6 heures.
 - o Overdose : X8 coma (30), convulsions (30) pendant 6 heures. Foie endommagé (-4 aux tests de sauvegarde contre les effets des drogues et des poisons, effet permanent).

- Prix : 1\$ / dose pour de la liqueur « fait maison »...
 - Prix : 1\$ / dose pour de la bière forte ou de la vinasse de mauvaise qualité.
 - Prix : 2\$ / dose pour une bière normale, un shooter dans un bar.
 - Prix : 5\$ / dose pour de la bière, du vin, ou de l'alcool de qualité.
 - Prix : 15\$ / dose pour de l'alcool de très bonne qualité.
 - Prix : 10\$ / dose pour de l'absinthe (un alcool illégal associé à des propriétés psychédéliques comparable à celle de certains champignons et autres herbes hallucinogènes. La véritable absinthe est très difficile à trouver dans la Cité.)
- **Amnésiant.**
- Administration : intraveineuse.
 - Effets : amnésie rétrograde (40, l'amnésie rétrograde ou amnésie d'évocation concerne tous les souvenirs précédant la pathologie ou dans le cas présent l'injection d'un produit amnésiant), -4 INT, -2 AGI, vision trouble (-4 en perception visuelle), pendant 4 heures.
 - Effets secondaires : gorge sèche, maux de tête (20), pendant 1 jour.
 - Overdose : X2, -6 INT, -4 AGI, convulsions (20).
 - Overdose : X4 inconscience (30), convulsions (30), dommages cérébraux permanents (-4 INT, perte de mémoire ET de compétences).
 - Effets à long terme : toutes les 5 doses, dommages cérébraux permanents (-1 INT).
- **Amphétamines.** A l'origine considérée comme un médicament, elle est devenue une véritable drogue dans les années 1930.
- Administration : cachets à avaler (les cachets peuvent être réduits en poudre pouvant être sniffée, fumée ou injectée).
 - Effets : excitation, plaisir, +10 aux tests de sauvegarde contre l'inconscience pendant 5 heures.
 - Effets secondaires : dysphorie (10, la dysphorie est l'inverse de l'euphorie, elle se traduit par une instabilité d'humeur, une sensation de malaise...), anxiété (-4 aux tests de sauvegarde contre la peur), insomnie (20) pendant 24 heures.
 - Dépendance : psychologique difficulté 5, physiologique difficulté 10, craving difficulté 20.
 - Effets à long terme : après 4 doses consommée en moins de 24 heures, hallucinations (20 + 10 / dose additionnelle), illusions (20 + 10 / dose additionnelle), après un mois de consommation régulière : ulcère, malnutrition (-1 CPS, -1 SNG).
 - Effets secondaires à long terme : après 4 doses consommées en moins de 24 heures, dysphorie (20), anxiété (-8 aux tests de sauvegarde contre la peur), insomnie (30), tremblements (-5 AGI) pendant 24 heures.
 - Overdose : X2 effets normaux, difficulté à respirer normalement, rythme cardiaque déréglé (-10 END) pendant 5 heures.
 - Overdose : X4 convulsions (20), coma (20) pendant 5 heures.
 - Légalité : la possession d'amphétamines est légale avec une autorisation délivrée par le ministère de la santé. Sinon, c'est jusqu'à deux ans d'emprisonnement.
 - Prix : 5\$ / dose.
- **Antibiotiques.**
- Administration : cachets.
 - Effets : +8 aux tests de sauvegarde contre la progression des infections bactériennes, parasitaires ou fongiques.
 - Overdoses : X4 nausée (20).
 - Effets à Long Terme : pour chaque utilisation, 2% de chance de développer une résistance aux antibiotiques. Si le traitement antibiotique n'est pas suivi jusqu'à son terme, les chances de développer une immunité aux antibiotiques augmentent de 10%.
 - Prix : 50 \$ pour un traitement complet de deux semaines (le prix peut grimper jusqu'à 500\$ en période de peste).
- **Antibiotiques (traitement lourd).** Généralement utilisée dans le traitement des souches résistantes aux antibiotiques conventionnels. Cette sélection de puissants médicaments est associée à d'importants effets secondaires.

- Administration : intraveineuse.
 - Effets : +12 aux tests de sauvegarde contre la progression des maladies bactériennes, parasitaires ou fongiques. Perte de cheveux, douleurs aux articulations (-5 AGI), vomissements (20), dommages au foie (permanent -4 aux tests de sauvegarde contre les poisons et les drogues), dommages au système digestif (hypersensibilité pendant 3 mois).
 - Prix : 200\$ pour un traitement de deux semaines (2000\$ en période de peste).
- **Antinauséux.**
- Administration : injection intramusculaire.
 - Effets : +15 contre la nausée.
 - Prix : 10\$ / dose.
- **Antipsychotiques.** Un cocktail de drogues utilisé dans le traitement des hallucinations, des illusions, des « pensées bizarres », des émotions inappropriées qui peuvent être provoqués par la schizophrénie, certaines drogues, ou par d'importants chocs psychologiques.
- Administration : cachets ou injection intramusculaire.
 - Effets : +10 aux tests de sauvegarde contre les hallucinations / illusions, sédation, dysphorie (10). Durée 24 heures.
 - Effets à long terme : la prise régulière d'antipsychotiques provoque une anhédonie (incapacité à ressentir des émotions). Les patients doivent réussir un test de volonté difficile 10 pour continuer à prendre eux même ces traitements.
 - Overdose : X2, -5 PER, +20 aux tests de sauvegarde contre les hallucinations et les illusions. Dysphorie (20) pendant 24 heures.
 - Overdose : X4 dyskinésie tardive (mouvement incontrôlés, -4 AGI permanent suite à des dommages cérébraux), stupeur (20) pendant 24 heures.
 - Prix : 10\$ la dose.

Sauvegarde contre les Effets des Drogues

Les différentes substances chimiques décrites dans cette section sont associées à des effets eux-mêmes caractérisés par une difficulté. Le personnage consommant ces substances doit généralement réussir des tests de sauvegarde contre ces effets pour les éviter. Exemple : si une drogue est provoquée des convulsions (20), le personnage devra réussir un test de sauvegarde contre les convulsions (20) ou subir complètement ces effets. La liste qui suit décrit tous les effets associés aux différentes drogues et substances chimiques ainsi que les caractéristiques à utiliser lors des tests de sauvegarde.

Choc Anaphylactique- (END) une réaction allergique exacerbée. END = 0, toutes les autres caractéristiques sont divisées par 2, 1 point de blessure / minute.

Amnésie Antérograde- (INT) le personnage ne se souvient de rien de son passé. De plus, il ne dispose plus que d'une mémoire à court terme et ne peut plus enregistrer de nouveaux souvenirs.

Arrêt Cardiaque- (END) un point de blessure / tour.

Coma- (END) inconscience et incapacité de se réveiller. Un échec de 10 ou + et le personnage subit dans la foulée un arrêt cardiaque.

Illusions- (VOL) croire sans aucun doute en une chose ou une idée extravagante (exemple : je suis immunisé aux balles, je peux voler...)

Dysphorie- (VOL) malaise, instabilité d'humeur, déprime et incapacité à démarrer la moindre activité.

Euphorie- (VOL) bien être, plaisir béat, incapacité à démarrer la moindre activité.

Hallucinations- (VOL) les sens du personnage lui donne des informations erronées (il entend des voix, il voit des monstres...) Dans le cas des hallucinations simples, le personnage a conscience que ce qu'il voit, sent, entend ou ressent est dans son esprit et pas dans le monde physique.

Maux de Tête- (VOL) -1 à tous les tests de compétence / point de marge d'échec.

Insomnie- (VOL) incapacité à trouver le sommeil. Voir dans les dommages.

Hallucinations Complexes- (VOL) les sens du personnage sont saturés par les images, sons ou sensations provoqués par son hallucination. Il ne peut plus différencier les choses réelles de ses hallucinations.

Panique- (VOL) le personnage va faire tout ce qui est en son pouvoir pour se soustraire au danger (réel, supposé, ou imaginé). Un échec de 10 ou + indique que les actions du personnage ont un effet contreproductif...

Paralyse- (VOL) le personnage ne peut plus bouger, un échec de 10 ou plus signifie qu'il ne peut même plus respirer.

Arrêt respiratoire- (END) 1 point de choc par tour et lorsque l'endurance du personnage tombe à 0, 1

point de blessure par tour.

Amnésie Rétrograde- (INT) le personnage perd les souvenirs ayant précédé son intoxication, son accident...

Convulsions- (VOL) perte de conscience pendant 1D6 rounds, réserve d'endurance = 0. Un échec de 5 ou + et le personnage risque de souffrir de dommages physiques. 10 ou + et c'est les dommages cérébraux (-1 INT, PER ou AGI).

Stupeur- (VOL) incapacité à réfléchir, penser, se souvenir ou prendre une décision (INT 0, PER 0)

Amnésie Soudaine- (VOL) le personnage perd subitement la mémoire. 1D6 round pour reprendre ses esprits et se rappeler d'où il est, ce qu'il fait là...

Inconscience- (END/VOL) le personnage tombe dans les pommes pendant 1/round par point de marge d'échec.

Vomissements- (-20) à toutes les actions.

- **Antichoc. (adrénaline, épinéphrine...)** Ces drogues aident l'organisme à tenir le coup après un traumatisme physique ou une infection systémique.
 - o Effets : +10 aux tests de sauvegarde en rapport avec les traumatismes et les chocs anaphylactiques.
 - o Prix : 15\$ / dose.

- **Kit Antitoxine.** Une petite boîte en plastique de la taille d'un livre de poche contenant 15 seringues pré remplies avec des substances adaptés aux toxines et aux poisons les plus communs. Un test sanguin est aussi fixé à l'arrière de la boîte. Il suffit de mettre le mettre en contact avec un échantillon de sang pour qu'il détermine automatiquement quelle seringue utiliser et combien de fois. Note : tous les poisons ne disposent pas d'un traitement. De plus, injecter plusieurs doses d'antipoison ou d'antitoxine à un patient saint peut facilement le tuer. Poids : 1kg. Prix : 500\$ 1D10 X 10\$ par seringue de remplacement.

- **Antiviral.** Un cocktail de différentes substances chimiques qui interfèrent dans la reproduction des virus.
 - o Administration : pilules.
 - o Effets : +7 aux tests de sauvegarde contre la progression des maladies virales.
 - o Effets à long terme : à chaque utilisation, 2% de chance de développer une immunité aux antiviraux.
 - o Prix : 35\$ pour un traitement d'une semaine.

- **Anxiolytiques-** Ces pilules ont été créés pour les personnes souffrant de troubles mentaux et réduisent l'anxiété et le stress.
 - o Administration : pilules.
 - o Effets : +5 aux tests de sauvegarde contre la peur.
 - o Tolérance : +10% pour chaque moi d'usage quotidien (max 50%).
 - o Dépendance : psychologique difficulté 0, craving difficulté 15 (peur et anxiété).
 - o Effets à long terme : après un mois d'utilisation quotidienne, -10 aux tests contre la peur.
 - o Overdose : X2 +10 aux tests contre la peur, -3 AGI, -2 INT, -2 PER, -5 aux tests contre l'inconscience, pendant 24 heures.
 - o Overdose : X4 inconscience (30), coma (10) pendant 24 heures.
 - o Légalité : ordonnance (2 ans d'emprisonnement).
 - o Prix : 7\$ / dose.

- **Inhalateur de réveil.**
 - o Administration : par inhalation.
 - o Effets : +15 aux tests contre l'inconscience / le coma (si le personnage est déjà inconscient, il peut faire un test pour se réveiller), nervosité (-7 aux tests contre la peur), tremblements (-4 AGI), perte d'attention (-7 INT) pendant 10 minutes.
 - o Effets secondaires : fatigue pendant 2 heures (-4 END).
 - o Overdose : X2 difficulté respiratoire (-10 END), crampes musculaires (-10 AGI), hallucinations (10) pendant 15 minutes.
 - o Overdose : X4 arrêt cardiaque (30), convulsion (30), pendant 20 minutes.
 - o Légalité : permis réserver aux médecins urgentistes et aux ambulanciers (2 ans

- o d'emprisonnement).
 - o Prix : 100\$ / 10 doses.
- **Booster sanguin.** Une seringue en métal contenant une variété de stimulants, de sucre et d'éléments chimiques suroxygénés. Utilisé principalement pour récupérer les toxicomanes en overdose.
 - o Administration : injection directe dans le cœur (requiert un test de seringue pour ne pas se rater).
 - o Effets : +3 SNG, +2 END, +7 aux tests contre l'inconscience pendant une heure.
 - o Overdose : pas d'effet additionnel.
 - o Disponibilité : en pharmacie avec une ordonnance, au Marché Noir, chez les Cobayes et les Toubibs.
 - o Légalité : sur autorisation ou ordonnance (amende pouvant atteindre 500\$).
 - o Prix : 75 \$.
- **Bright.** Cette drogue augmente la sensibilité sensorielle des neurones et stimule les parties du cerveau chargées de l'analyse des stimuli sensoriels. Les sensations déplaisantes deviennent encore plus désagréables, les sensations plaisantes encore plus agréables... En gros, toutes les sensations sont exacerbées.
 - o Administrations : pilules.
 - o Effets : +5 PER, -7 aux tests de sauvegarde contre la nausée, hypersensibilité aux sons graves, aux lumières vives, aux odeurs fortes... pendant deux heures.
 - o Overdose : X2 hypersensibilité douloureuse (tests de sauvegarde contre la douleur à chaque stimulus sensoriel), hallucinations (30) avec la sensations que toutes les choses vibrent...
 - o Overdose : X4 convulsions pendant 4 heures.
 - o Effets à long terme : après 4 doses consécutives, -4 PER pendant 24 heures.
 - o Tolérance : 10% pour chaque semaine de consommation régulière (max 400%).
 - o Interactions : double l'effet des hallucinogènes.
 - o Légalité : licence (4 ans d'emprisonnement).
 - o Prix : 15\$ / dose.
- **Caféine.**
 - o Administration : orale.
 - o Effets : +4 aux tests de sauvegarde contre l'inconscience pendant deux heures.
 - o Tolérance : 10% par années de consommation régulière (max 100%).
 - o Dépendance : physiologique difficulté 1. Craving difficulté 5.
 - o Effets secondaires à long terme : -4 aux tests de sauvegarde contre l'inconscience, maux de tête (10) pendant deux jours.
 - o Overdose : X2 +7 contre l'inconscience.
 - o Overdose : X4 crampes, tremblements (-4 AGI).
 - o Prix : 0.75\$ pour un café long acheté dans la rue à un vendeur ambulant.
 - o Prix : 1.50 \$ pour un espresso.
 - o Prix : 0.50 \$ pour les pilules de caféines utilisées par les cadres stressés.
 - o Prix : 0.25 \$ pour un sachet de thé contenant naturellement autant de caféine qu'un vrai café.
 - o Prix : 1\$ pour un soda gorgé de caféine acheté en machine ou en épicerie.
- **Chomper.** La chomper, aussi appelée C, Chomp, ou HD est la première drogue créée par les Lords. Elle n'a pas connu un long succès à cause de ses effets destructeurs. De nos jours, les anciens consommateurs de Chomper sont soit morts soit sont devenus des Affamés.
 - o Administration : injection par intraveineuse.
 - o Effets : sautes d'humeur agréables, réduction de l'anxiété (-7 aux tests contre la peur), maux de dents pendant 6 heures.
 - o Effets secondaires : 16 heures après la dernière injection, souffle coupé (-5 END), panique (20), vertiges (-10 AGI), maux de tête pendant 4 jours.
 - o Dépendance : physiologique difficulté 30 ! craving difficulté 30 !
 - o Effets à long terme : perte des cheveux et des dents (-5 en séduction), dommages au foie (-1 aux tests contre les poisons et les drogues / par mois de consommation quotidienne),

- anémie (-1 SNG / année d'usage quotidien).
 - Overdose : X2 nécrose du système endocrinien qui gère les hormones. Celles-ci interviennent dans la croissance, la nutrition, la reproduction, la régulation de la température corporelle et des cycles circadiens. Certaines parties du système endocrinien finissent par se nécroser, entraînant la mort du sujet en 4 heures. Le seul moyen de sauver un accroc à la chomper en OD est l'implantation d'un dispositif expérimental de contrôle endocrinien.
 - Légalité : interdiction absolue, aucune dérogation (4 an d'emprisonnement).
 - Prix : 5\$ / dose chez les Lords.
 - Prix : 20 \$ / la dose au Marché Noir ou chez les Samaritains

- **Cigarettes.** Les cigarettes contiennent de la nicotine agissant comme un léger calmant (en fait, c'est le fait de fumer lentement qui calme et pas la nicotine) et un très léger antipsychotique. Les cigarettes peuvent être utilisées comme arme pour brûler l'adversaire (actions difficiles : brûler et attaque étourdissante).
 - Effets : +2 aux tests contre la peur, les hallucinations, et les illusions pendant une heure.
 - Tolérance : 10 % / mois de consommation régulière (max 200%).
 - Dépendance : physiologique difficulté 0, craving difficulté 20 (stress précédant toutes les activités avant lesquelles le personnage aurait fumé).
 - Effets à long terme : emphysème (-1 END / 5 ans de consommation ; augmentation des risques de cancers et de maladies cardio-vasculaires).
 - Effets secondaires à long terme : -4 aux tests contre la peur et l'anxiété, -4 aux tests contre les hallucinations et les illusions, migraines (20), gros appétit.
 - Overdose X2 : nausée (20) pendant une heure.
 - Prix : 3\$ / 12 cigarettes roulées.
 - Prix : 5\$ / 12 cigarettes réalisées avec du tabac issu des OGM.
 - Prix : 7\$ / 12 cigarettes de qualité supérieure (tabac bio !)
 - Prix : 7\$ / 12 cigarettes aromatisées.

- **GHB.** Généralement utilisé avant un kidnapping, un viol ou un cambriolage. Les dérivés du penthotal et des barbituriques sont aussi utilisés comme sérum de vérité.
 - Administration : pilules ou liquide à faire avaler à la victime (ça n'a pas de goût).
 - Effets : confusion (-10 PER, -10 INT), amnésie soudaine (20), anxiété (-10 aux tests de sauvegarde contre la peur), perte de volonté (-10 VOL, le personnage doit effectuer un test d'intelligence ou de volonté pour refuser d'exécuter un ordre), faiblesse (-10 FOR, -10 VIT, -5 AGI), amnésie rétrograde (20) pendant 4 heures.
 - Effets secondaires : maux de tête (20), vision floue (-10 PER), perte d'équilibre (-10 aux tests d'équilibre) pendant 24 heures.
 - Overdose X2 : inconscience (40), coma (30), arrêt respiratoire (20) pendant 4 heures.
 - Légalité : interdiction (4 ans d'emprisonnement).
 - Prix : 20\$ / dose.

- **Pilules contraceptives.** Disponibles pour hommes et femmes. Une pilule est efficace pendant 30 jours. Prix : 25 \$ / dose.

- **Escape.** A l'origine, l'Escape était une drogue psychiatrique conçue pour le traitement des traumatismes émotionnels. Elle est aujourd'hui l'une des drogues les plus consommées dans la rue. Consommer de cette merde, c'est un peu comme un suicide : toutes les mauvaises choses prennent fin... et les bonnes aussi. Les accrocs à l'escape finissent par errer dans les rues, seulement dirigés par leur instinct de conservation. Ils se contrefoutent de tout le reste. De par leur incapacité à ressentir la moindre sensation, les Affamés sont immunisés à la plupart des dépendances, mais pas à celle de l'Escape.
 - Administration : cachet à avaler. Il peut être réduit en poudre et fumé.
 - Effets : dépersonnalisation (le consommateur a l'impression que tout ce qu'il ressent est en réalité subi par une autre personne, + 15 aux tests contre la peur, la colère, la douleur, l'euphorie ou la dysphorie). -5 VOL pendant 24 heures.
 - Effets secondaires : aucun.
 - Effets à long terme : perte de la personnalité et du besoin de sommeil, vision affaiblie (-1

- PER / année de consommation régulière).
 - Dépendance : psychologique (20), craving (20).
 - Overdose X2 : catatonie (20), coagulation sanguine (dommage : 2 points de blessure).
 - Overdose X4 : catatonie (40), coagulation sanguine (dommage : 8 points de blessure).
 - Légalité : licence spéciale (pour la recherche seulement, 4 ans d'emprisonnement).
 - Prix : 20 \$ / dose.
- **Anesthésique général.** Utilisé pour plonger un patient dans l'inconscience le temps d'une intervention chirurgicale. Nécessite un test de médecine pour éviter une erreur de dosage (voir sous dosage et sur dosage ci-dessous).
 - Administration : intraveineuse.
 - Effets : inconscience (50), immunité à la douleur, amnésie antérograde, amnésie des événements ayant précédés l'injection (1 heure).
 - Overdose X1.25 : arrêt cardiaque (30), arrêt respiratoire (30).
 - Underdose X0.75 : stupeur (40), douleur extrême et choc.
 - Effets à long terme : dommages cérébraux (-1 INT) toutes les dix anesthésies.
 - Prix : 50 \$ / dose.
- **Glucose.** Du sucre très concentré. Il est injecté directement quand un patient diabétique entre en convulsion ou, atteint du vampirisme mitochondrial, il subit un effondrement métabolique. Prix : 5 \$ / dose pour une seringue.
- **God Killer.** La GK a progressivement remplacé la cocaïne à partir de 2061 et s'est imposée comme la drogue la plus consommée dans les rues jusqu'à l'apparition des nouveaux psychotropes de synthèse. Il y a toujours un grand nombre d'accroc à la God Killer dans les rues de la Cité. Ces toxicos sont un danger permanent. La plupart des meurtres, vols et cambriolages les plus violents sont commis sous l'influence de la God Killer. Cette saleté provoque un plaisir incroyable doublé d'une sensation de mégalomanie et d'invulnérabilité.
 - Administration : fumé.
 - Effets : plaisir intense et excitation, +15 aux tests contre la douleur, la peur, l'inconscience, illusions (30, mégalomanie, solipsisme, invulnérabilité), pendant 3 heures.
 - Overdose X2 : rage psychotique (30), +4 FOR, +4 INC, immunité à la douleur, arrêt cardiaque (10).
 - Overdose X4 : arrêt cardiaque (30), rage psychotique (40).
 - Effets à long terme : emphysème (-1 END / année de consommation). Risque de cancer, dommages cérébraux (-1 INT et en PER toutes les 2 années de consommation).
 - Effets secondaires : anxiété (-7 aux tests contre la peur) pendant 24 heures.
 - Effets secondaires à long terme : après un mois d'usage quotidien, panique (30).
 - Tolérance : +10% / mois (max 50%).
 - Dépendance : psychologique (20), craving (20), perte de confiance en soit).
 - Légalité : interdiction (4 ans d'emprisonnement).
 - Prix : 7\$ / dose chez les Lords.
 - Prix : 10 \$ / dose au marché noir ou chez les samaritains.
- **Hallucinogènes.** Les hallucinogènes sont généralement consommés comme drogue récréative (certains les utilisent aussi à des fins rituelles, psychiques, religieuses, ou philosophiques).
 - Administration : pilules à avaler.
 - Effets : hallucinations (20), +4 PER, +2 INT pendant 2 heures.
 - Effets à long terme : permanent -1 aux tests de sauvegarde contre les hallucinations et les illusions toutes les dix doses.
 - Overdose X2 : hallucinations complexes (20), illusions (20), panique (10).
 - Overdose X4 : hallucinations complexes (40), illusions (40), panique (20).
 - Légalité : interdiction (2 ans d'emprisonnement).
 - Prix : 10\$ / dose.
- **Herbes d'avortement.** 75 % de chance de provoquer un avortement pendant la grossesse. La mixture provoque des vomissements, de la fièvre, un affaiblissement (-1 CPS, -10 END), arrêt cardiaque (10) pendant un jour. 10 \$ / dose.

- **Herbes aphrodisiaques.** Un petit paquet d'herbes prévues pour être infusé dans un thé. Le paquet contient des stimulants, et des euphorisants qui désinhibe et améliore le flux sanguin circulant aux... extrémités. Celui qui boit le thé ne tombe pas amoureux mais voit son désir sexuel augmenté. +4 aux jets de séductions pour ceux qui voudraient brancher le personnage ayant consommé le thé aphrodisiaque. 3\$ / dose.
- **Herbes purgatives.** Ces herbes purgent l'organisme du consommateur en le faisant uriner et transpirer. Elles augmentent la vitesse d'évacuation des toxines par l'organisme. Prix : 4\$ / dose.
- **Herbes émétiques.** Mâchées, elles provoquent un vomissement immédiat (30). Prix : 1 \$ / dose.
- **Herbes psychédéliques.** Ce cocktail d'herbes rares a sensiblement les mêmes effets que les hallucinogènes. Le consommateur ressent une légère euphorie (+ 2 aux tests contre la peur et la douleur), une augmentation de la perception psychique (+4 aux tests psy et aux tests de perception pour remarquer les détails, -4 aux autres compétences), des pensées inhabituels et créatives (+4 aux compétences créatives). Ces effets s'accompagnent d'une difficulté à suivre une pensée ou un raisonnement logique (-4 à la plupart des compétences d'intelligence), d'une hypersensibilité aux autres hallucinogènes (-8 aux tests de sauvegarde contre les hallucinations et les illusions) pendant 3 heures. Prix : 5\$ / dose.
- **Herbes sédatives / antidouleurs.** Cultivées principalement par les Toubibs de rue. Elles sont consommées infusées et ont un goût atroce. Ces herbes sont prescrites pour les patients souffrants de troubles du sommeil (+4 contre l'insomnie), d'anxiété (+4 pour les tests contre la peur), contre la douleur (+4 aux tests de sauvegarde contre la douleur). Elles sont légèrement addictives (dépendance 0, craving 10). Prix : 1\$ / dose.
- **Herbes stimulantes.** Encore un thé ! Il contient cette fois ci pas mal de caféine, de l'Ephedra (on s'en sert pour les amphétamines)... On le prescrit souvent dans la rue pour les clients souhaitant rester éveiller pendant de longues durée, ou pour aider à combattre certaines formes de dépression. +4 aux tests contre l'inconscience et la dysphorie, et +1 en END pendant 4 heures. Prix : 1\$.
- **Herbes vermifuges.** Infusées, ces herbes aident l'organisme à se débarrasser des parasites nichés dans le système digestif. +4 aux tests de sauvegarde contre la progression des maladies parasitaires. 2\$ / dose.
- **Herbes fébrifuges.** Ces herbes aident à faire tomber la fièvre. 1\$ la dose.
- **Herbes de combat.** L'une des préparations les plus exotiques des Toubibs de rue et on ne la trouve qu'à Manhattan. On la consomme en deux étapes : primo en machouillant une espèce de tabac à chiquer, secundo en se recouvrant le corps d'une crème préparée à partir d'herbes écrasées. Les effets sont presque immédiats, le consommateur se sent plus fort, plus brave et prêt à en découdre avec n'importe qui. +1 en FOR et en END, +4 aux tests de sauvegarde contre l'inconscience, la douleur, la peur les illusions et les hallucinations pendant 4 heures. Le jour suivant, le consommateur subit un malus de -4 en endurance. Prix : 10\$ / dose.
- **Herbes de sevrage.** Ces herbes à infuser sont consommées par les toxicomanes souhaitant sortir de leur dépendance. Elles compensent les effets de manque et de craving de la plupart des drogues et contiennent des analgésiques, des sédatifs, des euphorisants (le meilleur moyen pour décrocher est de dormir le plus possible pendant le sevrage). + 4 aux tests de sauvegarde contre le craving. Prix : 2\$ / dose.
- **Herbes médicinales.** Ces herbes sont écrasées et transformées en une crème à appliquer sur les blessures pour limiter les risques d'infection. +4 aux tests de sauvegarde contre la contraction de maladies liées aux blessures. 5\$ / dose.
- **Brevages des Apiculteurs (Honeys / Killerbees).** Lorsque les Apiculteurs furent anéantis par les Skins Borgs, la plupart de leurs breuvages psycho actifs terminèrent sur les étals des négociants du Marché Noir. Certains Apiculteurs célèbres avaient l'habitude de se réunir en

coopérative et de labelliser leurs créations les plus réussies. Ces breuvages au nom de cocktails exotiques étaient créés à partir d'herbes, de fruits et d'autres légumes communs génétiquement modifiées pour récolter des essences rares introuvables dans la Cité. Certains de ces alcools ont des propriétés récréatives, psychiques ou hallucinogènes. Les cocktails des Honeys ne sont pas aussi intenses que la plupart des drogues de rue, ils intéressent donc peu les toxicomanes. Ils ont pourtant un certain public argenté intéressé par des effets que seuls ces breuvages peuvent leur procurer. Leur prix élevé est lié à leur rareté et au prestige qu'il donne à leur propriétaire. Pour un indépendant, rien n'est plus excitant que le danger représenté par l'absorption d'un de ces cocktails aux effets indéterminés. Légalité : interdit (4 ans d'emprisonnement). Prix : 500\$ pour un breuvage de base, 900\$ pour un labellisé.

Breuvage des Apiculteurs

Voici une liste non exhaustive des principaux breuvages que l'on peut trouver au Marché Noir de Manhattan. Il en existe des centaines d'autres même si certains trop mauvais ont tous été détruits, ou d'autres, délicieux ont tous été consommés.

Absinthe Surprise. Un liquide brillant, translucide et vert contenu dans une petite flasque transparente fermée par un bouchon en argent. Ce cocktail a un goût d'anis très fort qui reste plusieurs heures dans la bouche. Les effets sont légèrement hallucinogènes. Le consommateur a la sensation que ses sens sont clairs comme du cristal, que tout ce qu'il imagine peut devenir réel. L'état émotionnel, bon ou mauvais du consommateur est amplifié. Avec un peu de chance, le buveur peut vivre une expérience de voyage extracorporel. Une surconsommation trop provoque de graves hallucinations complexes.

La Tête Dedans. La tête dedans est un cocktail translucide rosé et marron clair contenu dans des bouteilles de vin noires. Il a le goût d'un vin blanc mélangé avec du ginseng. Le consommateur a l'impression que tout ce qu'il regarde se transforme en visage (peut être un effet placebo lié au nom). Cette impression s'accompagne d'un sentiment de puissance et de vigueur qui conduit les buveurs à vouloir sortir faire de l'exercice (peu importe l'heure et les conditions météo). Ce cocktail a enfin des propriétés anesthésiques peu connues. A déconseiller à jeun (risque de vomissements). En abuser provoque des crampes et des vomissements.

San Pedro Sunrise. Un liquide jaune épais contenu dans une bouteille en verre sphérique. Il a le goût de la tequila et un gros effet hallucinogène. Le consommateur voit d'énormes formes géométriques colorées, sent son corps se transformer et perd toute notion de temps, de taille et d'espace. Les buveurs mystiques ou religieux ont une sensation persistante de « sacralité ». En consommer sans modération provoque de graves hallucinations complexes.

Maîtresse Dark Datura. Une petite et mince bouteille de verre contenant un liquide vert, épais et sombre. Il a le goût de la Sangria et du Merlot. Les effets sont les suivants : le visage rougi, sentiment d'excitation sexuelle, désinhibition, sensation de flotter, impression de puissance, hallucinations (voix). En dépit de tous ces effets, le consommateur n'a pas l'impression d'être sous l'emprise de drogue. Le consommateur n'a que peu de souvenirs de son expérience une fois les effets dissipés. En cas de surconsommation, déprime, comportement bizarre, aucun souvenir de sa soirée.

Festin de Dionysos. Vendu dans une vieille bouteille en verre de couleur verte sur laquelle le millésime est gravé. La bouteille contient un liquide laiteux marron ayant le goût d'une bière mélangée à du lait. Le consommateur ressent immédiatement une faim insatiable.

- **Hummingbird.** Cette drogue a des effets presque permanents sur l'organisme du consommateur, augmentant son métabolisme. L'utilisateur d'Hummingbird est constamment sous tension.
 - o Administration : pilules.
 - o Effets : sensation de déborder d'énergie, +1 INT, +2 END, +4 sauvegarde contre l'inconscience et contre l'hypothermie.
 - o Effets à long terme : après 30 doses consommée en moins de deux mois : +4 END, +2 FOR, +2 VIT, +8 contre l'hypothermie, les dommages liés au manque de nourriture et d'eau sont doublés. Les effets disparaissent après un mois de sevrage.
 - o OD : X4, vomissements (10).
 - o Légalité : illégal (4 ans d'emprisonnements).
 - o Prix : 20\$ / dose.
- **Vomitif.** Une fois avalé, ce médoc provoque immédiatement des vomissements 5\$ / dose.
- **Anesthésique local.** Utilisé comme son nom l'indique pour des anesthésies locales.

- Administration : injection.
 - Effets : insensibilité à la douleur pendant une heure.
 - OD : X2 vertige (-10 sauvegarde), -4 INT, vomissements (10) pendant une heure.
 - Prix : 5\$ / dose.
- **Filtre d'Amour.** Certaines personnes utilisent ces produits pour enrichir leurs expériences sexuelles. D'autres, des pervers, ont des intentions moins louables et les utilisent dans les clubs en les versant dans les verres de leur victime pour désinhiber leurs pulsions sexuelles (et ainsi augmenter leur chance de finir la soirée avec un partenaire défoncé mais consentant). Note : dans les rues de la Cité, droguer quelqu'un sans son consentement est un crime puni de mort.
- Administration : pilules ou sous forme d'un liquide insipide.
 - Effets : empathie, désirs sexuels, désinhibition, -2 PER, -2 VOL, -2 INT, +10 aux tests de séduction pendant 4 heures.
 - Effets secondaires : maux de tête (10), fatigue (-4 END) pendant 24 heures.
 - Dépendance psychologique 2, sevrage 20.
 - Overdose : X2 hallucinations (20), essoufflement (-10 END), arrêt cardiaque (10) dans les deux heures.
 - Légalité : interdit (4 ans de prison).
 - Prix 15\$ / dose.
- **Mauler.** Une des drogues les plus consommées dans la Cité et une création des Drug Lords. Pour la propager, ces enfoirés ont utilisé des méthodes marketing ultra agressives (ils n'hésitaient pas à kidnapper les gens pour les forcer à consommer). Les Lords sont les seuls à vendre cette saloperie. La Mauler est réputé pour ces terribles effets à long terme. Les accrocs à la Mauler finissent toujours par errer dans les rues en meutes avec un niveau de conscience proche de l'animal. La Mauler est vendue sous la forme de timbres ornés de symboles très complexes.
- Administration : timbre à poser sur la langue.
 - Effets : focus (+8 PER sur ce qui attire l'attention et la concentration du PJ, -15 à tous les autres tests de PER), euphorie (10), excitation (+4 sauvegarde contre l'inconscience), pendant 8 heures.
 - Effets secondaires : démangeaisons cutanées (tests de sauvegarde contre la douleur difficulté 20).
 - Dépendance : physiologique 30, sevrage 30.
 - Effets à long terme : le consommateur perd sa capacité à penser de façon rationnelle. Le personnage perd 1 point d'INT tous les mois de consommation régulière. En moins de deux ans, le consommateur ne vit plus que par habitude et instinct...
 - Effets secondaires à long terme : après un usage quotidien pendant une semaine, le consommateur doit réussir un test de sauvegarde contre la douleur difficulté 40 pour ne pas avoir à se gratter jusqu'au sang.
 - Overdose : X2 diminution de la pression sanguine (-10 END, -5 INT, -5 AGI, -5 FOR, -5 VIT) perte de la chaleur corporelle (-15 contre l'hypothermie).
 - Overdose : X4 coma (30), -30 contre l'hypothermie.
 - Légalité : interdit (4 ans de prison).
 - Prix : 5\$ la dose chez les Lords, 20\$ chez les autres dealers.
- **Maxin.** L'une des drogues capacitatives les plus puissantes vendues sur le marché. Elle décuple les capacités intellectuelles du consommateur. Certaines personnes ne parviennent jamais à accepter la sensation de stupidité qui les envahi lorsqu'ils ne sont pas défoncés et deviennent accrocs à cette came.
- Administration : Inhalateur.
 - Effets : +6 INT, +1 VOL, +1 PER, excitation (+4 aux tests contre l'inconscience), irritabilité (-4 aux tests contre la peur, la colère ou la nausée) pendant 2 heures.
 - Overdose : X4 arrêt cardiaque (20) attaque cérébrale (20)
 - Overdose : X8 arrêt cardiaque (40) attaque cérébrale (40)
 - Effets à long terme : syndrome des os de verre (-1 Corps par année de consommation quotidienne).
 - Dépendance : psychologique difficulté 5, manque difficulté 20, un test de manque à chaque test nécessitant une intense activité intellectuelle.
 - Effets secondaires : le consommateur a l'horrible sensation d'être intellectuellement

- inférieur aux autres.
 - Interaction : mixé à d'autres drogues douces, la Maxin peut entraîner d'importants dommages cérébraux et finalement baisser l'intelligence du consommateur.
 - Prix : 50\$ pour un inhalateur de 10 doses.
- **Minty.** Tout droit importée du Japon, la Minty se présente sous la forme d'une petite bouteille en plastique remplie d'une solution saline mélangée à de la menthe et à d'autres extraits de plante. La Maxin procure une sensation de réveil et augmente la perception du consommateur. +2 PER, +2 END, +4 aux tests contre l'inconscience pendant 15 minutes. 15\$ / 12 doses.
- **Analgésiques.** Ces anti-douleurs ne sont pas aussi puissants que les traitements à base d'opiacés. Mais au moins, il n'entraînent aucune dépendance, ont peu d'effets secondaires et on peut les trouver dans n'importe quelle pharmacie.
 - Administration : pilules
 - Effets : +4 aux tests de sauvegarde contre la douleur.
 - Interactions ; peuvent entraîner de sérieux dommage au système digestif combiné à l'alcool.
 - Overdose : nausée (20).
 - Prix : 0.25\$ la dose.
- **Opiacés.** Les Opiacés sont à la fois les meilleurs anti douleurs et l'une des drogues les plus consommées dans la Cité. Malgré les nombreuses avancées des technologies pharmaceutiques, les dérivés de l'opium sont toujours les meilleurs analgésiques.
 - Administration : pilules (certains dérivés peuvent être sniffés ou injectés en intraveineuse).
 - Effets : +10 aux tests contre la douleur, +5 aux tests contre la peur, -3 INT, -3 AGI, euphorie (10) pendant 6 heures.
 - Effets secondaires : troubles du sommeil, -4 aux tests contre la peur et la douleur.
 - Tolérance : 10% par semaine de consommation quotidienne (max 200%).
 - Effets à long terme : Après un mois de consommation quotidienne, trouble du système immunitaire (-4 aux tests contre la contraction et la progression des maladies).
 - Effets secondaires à long terme : après un mois de consommation quotidienne, crampes (test contre la douleur) insomnie (30), diarrhées pendant 7 jours.
 - Dépendance : physiologique difficulté 5, psychologique difficulté 1, manque difficulté 20.
 - Overdose : X2 +16 aux tests contre la douleur, +7 aux tests contre la peur, -5 INT, -5 AGI, euphorie (20), inconscience (20), pendant 6 heures.
 - Overdose : X4 arrêt cardiaque (10), embolie pulmonaire (-10 END).
 - Légalité : Sur autorisation des autorités sanitaire (2 ans de prison).
 - Prix : 4\$ / dose.
- **Sédatifs.** Sédatifs génériques prescrits pour traiter les cas de panique, de psychose, de rage ou d'insomnie.
 - Administration : injection intramusculaire.
 - Effets : +7 aux tests de sauvegarde contre la peur, la colère, +3 aux tests contre la douleur, fatigue (-7 aux tests contre l'inconscience, +7 aux tests contre l'insomnie), +4 vs hallucinations et illusions.
 - Tolérance : 10% tous les mois de consommation quotidienne (max 50%).
 - Dépendance : physiologique et psychologique difficulté 0 (+1 par dose consommée, test à effectuer à la fin de la journée). Manque difficulté 15.
 - Effets secondaires à long terme : après une semaine d'utilisation, insomnie (20), panique (10).
 - Overdose : X2 inconscience (30), -4 INT, +10 aux tests contre la colère et la peur.
 - Overdose : X4 coma (30).
 - Overdose : X8 arrêt cardiaque (40).
 - Légalité : sur ordonnance (2 ans de prison).
 - Prix : 3\$ la dose.
- **Sibosine.** Cette drogue est arrivée il y a peu dans les rues de Manhattan. Elle élimine le besoin de sommeil. Contrairement aux amphétamines, elle n'entraîne pas de surexcitation ou de dépendance

particulière. La FDA a déclaré la Sibosine illégale à cause de ses effets secondaires : après plusieurs prises, le consommateur perd définitivement tout besoin de sommeil, sa vie devient une insomnie permanente. Cet état de fait conduit généralement l'utilisateur à la dépression nerveuse et dans la plupart des cas au suicide. La Sibosine est utilisée par le gang des Insomniaques pour augmenter leur potentiel psychique.

- Administration : pilule jaune transparente remplie d'un liquide laissant dans la bouche un arrière goût terriblement amer.
 - Effet : le consommateur perd tout besoin de sommeil. Aucun dommage lié au manque de sommeil, irritabilité, +5 aux tests de compétences psychiques pendant 48 heures. A chaque qu'un personnage consomme de la Sibosine, 1 chance sur 20 pour que les effets deviennent permanent.
 - Effets à long terme : toute personne consommant de la Sibosine plusieurs jours de suite gagnera un bonus de +7 à ses tests psy mais devra réussir un test de volonté (difficulté 10 / jour max 30) pour ne pas être forcé de se mutiler.
 - Overdose : X2 mêmes effets mais les chances de perdre définitivement le sommeil sont de 1 sur 6.
 - Légalité : illégal (4 ans d'emprisonnement).
 - Prix : 10\$ la dose chez les Insomniaques, 40\$ la dose pour tous les autres.
- **Slave.** La toute nouvelle came sortie des labos des Drug Lords est sans doute la drogue la plus addictive jamais conçue.
- Administration : fumé (petits cristaux blanchâtre consommés dans une pipe en verre).
 - Effets : légère excitation, étourdissement, +7 aux tests contre la peur, -7 aux tests contre les hallucinations / illusions pendant 4 heures.
 - Effets secondaires : peu importe ce qu'à ressenti le consommateur quand il était défoncé, la redescente ne laisse qu'une sensation horrible, comme si l'utilisateur revenait de l'enfer. -5 VOL pendant 1 semaine.
 - Dépendance : psychologique difficulté 40, manque difficulté 35.
 - Effets à long terme : perte de poids (-0.5 CPS et SNG par année de consommation), pâleur, système digestif endommagé (-1 aux tests de sauvegarde contre les poisons et les effets des drogues / année de consommation).
 - Overdose : X2 diarrhées, vomissements (30).
 - Overdose : X4 Hémorragie cérébrale, si elle n'est pas traité, risque d'attaque cérébrale, dommages cérébraux et mort du sujet.
 - Légalité : interdit (4 ans de prison).
 - Prix : 4\$ la dose chez les Lords, 10\$ la dose ailleurs.
- **Smash.** Un mélange de sucre, de vitamine et de différentes drogues qui augmentent l'activité cérébrale.
- Administration : pilules ou sous forme de boissons énergétiques.
 - Effets : +4 INT, +7 contre l'inconscience.
 - Overdose : X2 tremblements.
 - Légalité : sur ordonnance (2 ans de prison).
 - Prix : 4\$ la dose.
- **Soma.** Le soma est un mélange d'herbes et de champignons inspirée d'une « potion » augmentant le potentiel psychique utilisée lors de rituels en Inde au V^e siècle. Redécouvert en 2075, il est très vite devenu l'une des drogues psychiques les vendues au Marché Noir. Le soma est consommé sous forme de thé. Infusé, il prend une coloration jaunâtre et a un goût très fort difficilement supportable pour les non-initiés. Le gang des Tea-Drinkers (Somas) contrôlent la plupart des filières d'acheminement du Soma dans la Cité et offrent des prix bien plus intéressants que les négociants du Marché Noir.
- Effets : Hallucinations (10), +4 aux tests psy basés sur la perception, +2 aux tests psy basés sur la volonté, -2 à tous les autres tests d'intelligence pendant 4 heures.
 - Effets secondaires : après un an de consommation quotidienne, le personnage gagne de façon permanente (enfin tant qu'il consomme régulièrement du Soma) +4 à ses tests psy basés sur la perception et +2 à ses tests psy basés sur la volonté.
 - Overdose : X2 hallucinations majeure et illusions (sensation de flotter dans les airs, le consommateur a l'impression de transcender le temps et l'espace, de rencontrer des

- archétypes, des figures mythologique...) difficulté 30. +6 aux tests psy basés sur la PER, +4 aux tests psy basés sur la VOL, -4 à tous les tests d'INT pendant 5 heures.
 - Overdose : X4 vomissements (20), vertiges (-10 aux tests d'équilibre), hallucinations majeure (40), illusions (40), panique (30), euphorie (30) pendant 6 heures.
 - Légalité : interdit (4 ans de prison).
 - Prix : 10\$ chez les Tea Drinkers, 20\$ chez au Marché Noir.
- **Sang de Synthèse.** Une pochette de sang lié à un cathéter. Utilisé pour apporter du sang frais aux blessés. Généralement volés dans les ambulances ou dans les hôpitaux et revendus au Marché Noir. Permet aux blessés de récupérer 4 point de sang ou d'incapacité. Poids : 1 litre. Prix 100\$.
- **Thor-O-Zine.** Inventé à Manhattan, la Thor-O-Zine est considéré comme le meilleur cocktail de drogues de combat jamais créé. Elle entraîne une hyperstimulation du système nerveux en réduisant la sensibilité à la douleur. Le consommateur ressent la même sensation qu'après s'être envoyé une petite dose de God Killer : sentiment d'invulnérabilité, de puissance et de force physique.
 - Administration : intraveineuse, dans la langue.
 - Effets : crampes au niveau de la langue et des mâchoires, difficulté à s'exprimer, +10 aux tests contre la peur, +7 contre l'inconscience et la douleur, +3 AGI, +2 INT, +4 FOR, +3 END, +2 VIT, +2 INC pendant 30 minutes.
 - Effets secondaires : faiblesse (-2 en force et en endurance) -7 aux tests contre l'inconscience.
 - Dépendance : psychologique 2, manque 20.
 - Overdose : X2 crampes musculaires (-7 AGI), convulsions (20) +6 FOR, +4 END, +4 INC.
 - Légalité : totalement interdit (4 ans de prison).
 - Prix : 50\$ la dose.
- **Trace.** Une des nombreuses drogues produites et vendues par les Lords. La Trace est vendue par quelques dealers triés sur le volet. Grâce à ses effets à la difficulté de s'en procurer, Les Lords s'en servent pour garder un œil sur certains toxicos (ou quand ils veulent surveiller quelqu'un, ils se contentent de le kidnapper et de le rendre accroc à cette came, il finira toujours par revenir).
 - Administration : intraveineuse.
 - Effets : fatigue (-7 aux tests contre l'inconscience), euphorie (10).
 - Effets secondaires : maux de tête (40), troubles de la vision et de l'audition (-7 PER), pendant 48 heures.
 - Dépendance : physiologique 30, manque difficulté 30.
 - Effets à long terme : arthrite (-1 AGI par année de consommation), affaiblissement du système immunitaire (-1 aux tests de sauvegarde contre la contraction et la progression des maladies / 3 mois de consommation), la peau prend une teinte rougeâtre.
 - Overdose : X2 paralysie (20), difficulté respiratoire (-10 END).
 - Overdose : X4 paralysie (40), arrêt respiratoire (20).
 - Légalité : prohibé (4 ans de prison).
 - Prix : 4\$ chez les Lords, 10\$ au Marché Noir.
- **Zombine.** Cette drogue de combat est un cocktail mélangeant plusieurs autres drogues de rues. La Zombine était la drogue de combat la plus populaire jusqu'à ce que les Kobayes créent la Thor-O-Zine. La Zombine est réputée pour procurer au consommateur une insensibilité à la douleur, pour grandement augmenter les capacité physique mais aussi pour les terribles crampes qui accompagnent la redescende.
 - Administration : poudre blanche à fumer.
 - Effets : augmentation du rythme cardiaque, +12 aux tests contre la douleur, dissociation (+7 aux tests contre la peur, euphorie ou la dysphorie), -4 aux test de colère, augmentation de la vigueur (+3 FOR, +4 END, +4 INC) pendant 15 minutes.
 - Overdose : X2 arrêt cardiaque (10) dissociation paralysante (30, euphorie ou dysphorie, le personnage ne peut plus rien faire et il s'en fout), +20 contre la douleur, +4 FOR, +4 END, +5 INC pendant 20 minutes.
 - Overdose : X4 : arrêt cardiaque 30, dissociation paralysante (30), crampes musculaires (-10 AGI) pendant 30 minutes.
 - Effets secondaires : maux de tête (20), douleurs musculaires (-2 FOR, -2 END) vision

- trouble (-10 en PER visuelle), tremblements (-2 AGI) pendant heures.
- Dépendance : physiologique 4, manque 15.
- Légalité : prohibé (4 ans).
- Prix : 40\$.

B) Autres.

- **Autotest sanguin.** Un outil de la taille d'un stylo équipé sur le côté d'un petit écran LCD. L'auto test est utilisé en l'appliquant sur son doigt. Une aiguille sort du « stylo » et effectue un prélèvement sanguin. Le prélèvement est immédiatement analysé et le résultat est affiché sur l'écran. L'autotest sanguin permet de déterminer le niveau de glucose, d'identifier une drogue parmi les 75 répertoriées, une toxine, de diagnostiquer une maladie. Il donne aussi des informations sur l'oxygénation, les niveaux de globules blancs, rouges... Ils sont supposés être à usage unique mais certains vendeurs du Marché Noir ont trouvé le moyen de les démonter, de les nettoyer afin de les revendre après utilisation. 3\$ l'unité ou 50 pour 100\$.

Autochirurgiens. Ces petits robots ont été conçus pour effectuer de simples procédures médicales d'urgence. Ils sont loin d'être aussi efficaces qu'un vrai docteur disposant du bon matériel. Ils ont été créés pour être utilisés sur les champs de bataille par des militaires ne disposant pas de personnel ou d'installation médicale.

- **Autochirurgien (support cardio-pulmonaire).** Un masque est placé sur la tête du patient. Un bras articulé se faufile dans la bouche du blessé et procède à une intubation destinée à libérer ses voies aériennes. Une pompe prend alors le relais et envoie de l'air dans les poumons du patient en reproduisant un cycle respiratoire normal. Une sonde est aussi placée sur la cage thoracique du patient, elle analyse le rythme cardiaque et peut envoyer des pulsions électriques pour relancer le cœur de défaillance. Les ambulanciers s'en servent généralement quand ils sont seuls. Ils l'utilisent comme respirateur artificiel pendant qu'ils s'occupent des autres blessures et traumatismes. Offre un bonus de +5 INC. Poids : 3 kilos. Prix : 350 \$.
- **Autochirurgien (extracteur de débris).** Cet autochirurgien se présente sous la forme d'un long tube d'environ 30 cm pour un diamètre de 10 cm. Il est équipé d'un petit bras robotique qui serpente sur le corps des victimes recherche de blessure. Grâce à des ultrasons et des capteurs électrochimiques, le bras détecte les blessures et les objets ayant pénétré dans l'organisme avant de les extraire. L'extracteur est équipé de son propre système de stérilisation et peut être utilisé à de multiples reprises. Poids : 1 kg. Prix : 250 \$.
- **Autochirurgien (sutureur).** Cet équipement électronique ressemble à un petit aspirateur portable. Lorsqu'il est placé sur une plaie, il la nettoie, la cautérise et la suture automatiquement. Le sutureur fait regagner immédiatement 0.5 point de sang par blessure traitée et offre un bonus de +4 aux tests contre les infections. Tout comme l'extracteur, il est équipé de son propre système de stérilisations et peut être utilisé à plusieurs reprises. Poids : 1 kg, prix 200 \$.
- **Autoinjecteur.** Ce petit appareil est chargé de plusieurs produits différents (choisis préalablement par l'utilisateur, environ 2 doses pour 6 substances). Il détecte automatiquement les artères et effectue les injections automatiquement (aucun test de compétence nécessaire pour une intraveineuse). L'injection est très rapide et presque indolore (test de PER moyen pour sentir la piqûre). Il se désinfecte lui-même après chaque utilisation. Prix 75 \$
- **Kit de vaccination de Guerre Biologique.** Une série d'injections permettent d'immuniser le patient contre les principales armes biologiques en circulation. On l'utilise généralement sur les soldats, les mercenaires ou sur toutes personnes exposées à des attaques terroristes. La vaccination procure un bonus de +10 aux tests de sauvegarde contre la contraction et la progression des maladies suivantes : l'Harmon, la maladie de Markoff, le Tétanos, les Hépatites, l'Anthrax, Petite Vérole, Peste Bubonique... La vaccination est accompagnée des symptômes d'une petite grippe pendant 4 jours. Environ 10 % des individus vaccinés développent des troubles

plus importants : 01-50 % de chance de développer une grosse grippe (2 semaines au lit), 51-75 % réaction du système immunitaire entraînant d'importants dommages internes (-2 FOR et END permanent), 51-75 % de faire un choc anaphylactique. Prix : 250 \$.

- **Brancard.** Pas besoin de faire un dessin, ni la technologie, ni le design des brancards n'ont beaucoup changé en un siècle, et ils servent toujours à immobiliser et transporter des blessés. 150\$.
- **Kit de premiers soins (Black Meds).** Entièrement fabriqué avec du matériel de récupération, transporté dans une vieille valise en plastique. Contient des chiffons stérilisés en guise de pansements et de compresse, un cutter fait d'une lame de rasoir soudé à un manche de brosse à dents, une bouteille de sport remplie de d'eau distillée, des pinces à épiler pour retirer les débris, un rouleau de bande adhésive, une flasque d'alcool à 90°, des tiges filetées en métal pour les attelles, une petite lampe torche, une dose d'herbes médicinales (voir plus haut), 2 doses d'herbes anti-douleur, 1 dose d'herbes stimulante, 1 dose d'herbes fébrifuges, 1 dose d'herbes émétiques. Permet aux personnages d'utiliser leur compétence médecine avec un malus de -7. Poids : 3 kg. Prix : 60 \$.
- **Kit de premiers soins (Ambulance).** Une grosse boîte en plastique pleine de différents compartiments contenant toute une variété de matériel et de substance dont peuvent avoir besoin les ambulanciers. On trouve à l'intérieur : des ciseaux industriels (pour couper les vêtements), un kit de trachéotomie, un tube d'intubation lié à une pompe électrique équipé d'une bouteille d'oxygène, un biomoniteur (affiche le rythme respiratoire, la température corporelle, le rythme cardiaque, l'oxygénation sanguine, la pression artérielle...) une pompe stomacale, des points de suture liquides, un spray de stérilisation, un défibrillateur, une minerve, un oxygénateur sanguin, film plastique, 5 autotests sanguins, une caméra sonde, un appareil de succion portable, 4 unité de sang synthétique, un kit anti-toxine, des Serflex, 4 doses d'anti-choc, deux booster sanguins, 2 doses de glucoses. Poids : 13 kg. Prix 250\$.
- **Kit de premiers soins de base.** Une petite boîte destinée aux gens n'ayant aucune compétence médicale pour traiter toutes les blessures mineures. Une petite boîte qui contient de l'aspirine, des bandages, des gazes, du spray désinfectant. 10\$.
- **Kit de premiers soins semi pro.** Conçu pour les personnes ayant suivi des cours de secourisme et désireuse d'avoir de quoi assurer une intervention d'urgence chez elles, sur leur lieu de travail ou dans leur véhicule. C'est une valise contenant des bandages, des gazes, des sprays désinfectants, des gants en latex, de ciseaux, une pince à épiler, des pilules antichocs, des vomitifs, des analgésiques. Ce kit ne permet pas d'effectuer des opérations chirurgicales. Les personnages dotés de la compétences premiers soins effectueront leurs actions avec une difficulté de 10. 50\$.
- **Physioglue.** Créée pour équiper les kits de premiers soins, la physioglue se présente sous la forme d'un tube contenant une colle spécialement destinée à être utilisée sur de la peau. La glue permet de rapidement refermer une plaie saignante. La colle disparaît naturellement après quelques semaines. Notez que son utilisation pour des plaies importantes est déconseillée. En effet, la fermeture d'une plaie avec la physioglue a tendance à emprisonner dans l'organisme des particules étrangère qui peuvent parfois causer des infections. La victime regagner 0.5 point de santé par blessure refermée avec la glue. 35\$.
- **Pharmosynth.** Attention, voilà du matériel hi tech destiné aux unités médicales militaires... Cet appareil de la taille d'une boîte de mouchoirs est généralement accroché au bras de l'utilisateur. Cet appareil est extrêmement rare même sur le Marché Noir et les Kobayes possèdent la plupart des quelques pharmosynth en circulation dans la cité. Ce matos utilise des nanotechs de seconde génération qui peuvent assembler des protéines pour créer n'importe quelle substance chimique en seulement quelques secondes. Il suffit de taper le nom d'une drogue pour que l'appareil la ressorte sous forme d'ampoule ou l'injecte dans le bras de l'utilisateur grâce à un cathéter. Le Pharmosynth est même équipé d'une prise Jack qui permet de le contrôler par la pensée. En réalité, il ne peut pas vraiment créer toutes les drogues et les toxines, mais il est tout de même capable de former toutes les substances qu'un médecin urgentiste aurait besoin lors d'une

situation d'urgence médicale (ce qui comprend les amphétamines, anesthésiques généraux et locaux, antibiotiques, antinauséants, antipsychotiques, antichocs, anxiolytiques, caféine, hallucinogènes, opiacés, sédatifs, drogues douces...) Légalité : totalement prohibé (50 ans de prison). Prix : 10 000 \$ + 100 \$ pour un pack de protéine (25 doses).

- **Bloc Opérateur Mobile.** Un caddie à roue surmonté d'une sorte de parapluie. Lorsque le « parapluie » est ouvert, celui-ci déploie une tente de hermétique tout autour du caddie. Un diffuseur purifie alors l'atmosphère de la tente. Le caddie quant à lui est équipé de toute une batterie d'équipements : cathéter, lasers de cautérisation, points de suture, respirateur artificiel. Il dispose même d'un bras articulé à commande vocale pouvant fournir au chirurgien n'importe quel équipement demandé (écarteurs, scalpels... tous stockés dans le caddie). Il permet d'opérer presque n'importe où avec un simple malus de -4 à la compétence chirurgie. Poids : 75kg. Prix : 7500 \$.
- **Spray de stérilisation.** Un petit aérosol contenant des antiseptiques chimiques. Il peut être diffusé sur une petite surface ou brisé au sol pour stériliser une pièce. Le spray peut même être utilisé sur de la nourriture pour prévenir tout risque d'intoxication alimentaire. Appliqué directement sur la peau, le spray il provoque une irritation, vaporisé dans les yeux ou inhalé, et c'est parti pour un test contre la douleur (20). Même si c'est douloureux, le spray peut être diffusé sur une blessure pour prévenir des risques d'infection. Poids : 250 g. 50\$.
- **Stérilisateur.** Cet appareil électrique peut stérilisé n'importe quel équipement chirurgical (ou seringue) en 15 s. 250 g, 100\$.
- **Kit de chirurgie.** Une sacoche en nylon. Ouverte, elle laisse entrevoir à la future victime toute une série de scalpels et d'autres instruments pas très rassurants... Chaque instrument peut être utilisé comme une arme provoquant deux points de blessure. Poids : 3 kilos, prix ! 75 \$.
- **Seringues.** Nécessite un test pour réussir à atteindre une veine ou une artère. 1\$ l'unité ou 10\$ les 25.

6/ Protection.

Informations sur les protections

Indice de chaleur. Un bonus aux tests de sauvegarde contre le froid et un malus aux tests de sauvegarde contre la chaleur.

Malus d'AGI. Le malus appliqué à l'agilité du personnage lorsqu'il porte la protection.

IA. L'indice d'armure. C'est la marge de réussite imposée à l'attaquant pour qu'il touche une zone non protégée.

- IA 20. Protection intégrale. Aucune chance de trouver une faille dans l'armure.
- IA 15. Protection intégrale. Certaines parties comme les articulations ne sont pas protégées.
- IA 12. Seul le visage est exposé.
- IA 10. Seule la tête est exposée.
- IA 7. La tête, le cou, les mains, les pieds sont exposés.
- IA 5. Le torse, les cuisses, les bras sont couverts.
- IA 4. Le torse et les hanches sont couverts.
- IA 3. Seul le torse est couvert.

IP. L'indice de protection. Détermine le niveau et le type de dommages que l'armure peut encaisser.

Exemple : si une armure a un indice de protection de 6 bs (points de blessure) et que l'attaque inflige 10 bs, le personnage devra encaisser 4 bs (4 points de blessure retiré à sa réserve de sang -SNG -).

- **Capuche anti-psychique.** Une capuche en plastique réalisée avec des fibres d'une gélatine composée d'une substance qui rend la manipulation psychique plus difficile. Le porteur ainsi que tous les psy le prenant pour cible effectuent leurs tests de compétence psychique avec une difficulté de +10. 250\$.
- **Combinaison anticontamination évoluée.** Cette combinaison est créé avec de la nanotechnologie de seconde génération. Le matériau qui la compose « respire » et filtre les toxines, particules et

bactéries nocives. Contrairement aux autres tenues anticontamination, celle-ci est extrêmement confortable, même lors des missions de longue durée. Elle a l'apparence d'une mince combinaison de plongée gris métallisé et malgré sa faible épaisseur est d'une solidité à toute épreuve. La combinaison est totalement hermétique, des microsenseurs invisibles à l'œil nu parsèment sa surface et avertissent l'utilisateur en cas de fuite. Elle est portée avec un casque équipé d'une large visière en plastique et d'un masque à gaz extrêmement sophistiqué. IA 20, IP 4 bs / 2 c (4 points de blessure et deux points de choc). 2 points de dommage de type feu, 2 points de dommage type radiation et protection totale contre les maladies et les toxines. Prix : 5000 \$.

- **Combinaison anticontamination.** Une épaisse combinaison en caoutchouc avec un excellent système de filtration d'air. Tant qu'elle est enlevée correctement, la combinaison peut être réutilisée. Elle garantit une étanchéité totale aux toxines et maladie. Notez que la transpiration a tendance à s'accumuler dans les chaussures (ce qui peut être assez dérangeant pour les missions de longue durée. Malus Agilité : -1 (-4 pour les actions nécessitant de la précision et du doigté à cause de l'épaisseur des gants). Indice de chaleur 1. IA 20, IP 1 bs. Prix : 200\$.
- **Combinaison de protection NBC militaire.** Conçu pour les soldats afin de se prévenir d'une attaque NBC imminente. Fabriqué comme un sac de couchage (une sacoche pouvant être dépliée en quelques secondes), le soldat n'a qu'à se blottir à l'intérieur. Une fermeture électronique scelle la combinaison, confinant le soldat dans une bulle d'air hermétique. Une pompe filtre l'air extérieure et le fantassin dispose même d'une mini douche pour nettoyer les parties de son corps éventuellement contaminées. La combinaison est faite à partir d'un matériau nanotechnologique de seconde génération résistant aux déchirures et aux crevaisons. IA 20, IP 2 bs. Prix : 500 \$.
- **Cape de combat.** Cette cape a été créé par les sans-abri de Manhattan pour se protéger du froid tout en restant capable de se défendre immédiatement en cas d'attaque. La cape est fermée par des bandes de velcro et peut être retiré en quelques secondes. De plus, elle est lestée avec des pierres, le combattant peut ainsi la récupérer, la lancer (dommages 1 c portée 3), aveugler ses ennemis (en leur couvrant la tête), ou s'en servir pour entraver les armes de ses adversaires. Indice de chaleur 6. 20\$.
- **Cape.** Une longue cape à capuche avec des poches intérieures. Ces capes étaient fréquemment portées par des psychiques dans les années 40 et 50 et elles leurs sont toujours associées de nos jours. Indice chaleur 6, 10 \$.
- **Capotes.** 4 pour 1 \$.
- **Seconde Peau.** Cette peau en nanotech est créée à partir d'un matériau élastique d'une épaisseur de 8 mm d'épaisseur. La peau doit être ajusté à la personne qui va la porter. Il faut une heure pour que la seconde peau englobe son porteur. La Seconde Peau est reliée à un ordinateur interne, lui-même relié au porteur par une prise Jack et à une caméra situé au niveau de l'arcade. La caméra peut scanner l'apparence d'une personne et la mettre en mémoire dans l'ordinateur. L'utilisateur peut alors commander à la seconde peau de reproduire l'apparence de la personne scannée (plusieurs scans peuvent être stockés). La peau va alors tenter de reproduire l'apparence demandée en changeant de couleur, de texture, de forme en pompant de l'air en se gonflant à certains endroits, en changeant la longueur et la couleur de cheveux artificiels implantés. La Peau ne peut changer la taille du porteur, elle peut le faire grossir mais absolument pas le faire mincir, elle ne peut pas non plus reproduire exactement les traits du visage, une cicatrice ou un tatouage. En bref, la Seconde Peau est parfaite pour disparaître dans une foule (PER 40 pour reconnaître une personne portant une Peau). Elle ne peut pas être utilisée pour prendre la place de quelqu'un d'autre à moins de travailler énormément son maquillage et son baratin tout en s'aidant de conditions environnementales comme l'obscurité. La batterie doit être rechargée toutes les 48 heures. Poids 8 kilos. Indice de chaleur 10. IA 15, IP 2 bs. Prix : 20 000 \$.
- **Masque anti-poussières.** Un simple masque facial en chiffon qui protège des particules en circulation dans l'air. 0.25 \$.
- **Casque anti bruit.** Protège les oreilles des environnements bruyants. 2\$.

- **Mitaines.** 2\$.
- **Couverture anti feu.** Conçu dans un matériau réfléchissant et résistant aux plus fortes températures. Permet de se protéger en cas d'incendie (et aussi de passer inaperçu devant des senseurs à infrarouges). 40\$.
- **Combinaison ignifugée.** Cette combinaison intégrale métallisée est faite à partir d'un matériau épais et réfléchissant résistant aux plus hautes températures. IA 20, IP 3 points de feu, 2 bs, 1 c. AGI -3. Indice de chaleur 7. La combinaison est tellement brillante qu'elle inflige un malus de -7 aux tests de discrétion de son porteur. 200\$.
- **Masque à gaz.** 50\$.
- **Armure Médiévale : Cotte de maille (reproduction historique).** Une « robe » composée de milliers de petits anneaux de métal entrelacés. L'armure est renforcée par des plaques de métal installées sur les bras et les jambes du porteur. Poids : 15 Kg. AGI -2. Indice de chaleur 8. IA 15, IP 3 bs 2 c. 350\$.
- **Armure Médiévale : Armure de plate (reproduction historique).** Cette armure est composée d'une série de plaques de métal reliée entre elles par des liens en cuir. L'armure est complétée avec un casque en métal. Poids : 36 kg. AGI -5. Indice de chaleur 8. IA 15, IP 6 bs 5 c. 1000 \$.
- **Répulsif insectes.** Un spray contenant différents produits chimiques élaborer pour repousser les insectes les plus courants. Ses effets durent 8 heures. 20 applications. 5\$.
- **Veste en Kevlar.** Ces vestes sont souvent de véritables pièces de musée (elles datent généralement des années 2010-2020) bien avant la démocratisation des nanotechnologies. Elles offrent une protection pare-balle (sauf contre les balles blindées). Leur principal défaut (hormis leur poids) vient du fait qu'elles ne couvrent que le torse et les bras. Poids : 7 kg. AGI -2. Chaleur 8. IA 5, IP 5 bs 1 c. 200\$.
- **Gants en latex.** 1\$ la paire ou 10\$ les 20.
- **Cotte de Maille (contemporaine).** Moins chère que les armures nanotech et aussi légère et flexible. Elle est composée d'une longue chemise et d'un pantalon faits d'une multitude d'épais anneaux de plastiques ultra résistants. Poids : 5 kg. Chaleur 2. IA 7. IP 3 bs 1 c. 500\$.
- **Armure de Plate (contemporaine).** Cette armure ressemble aux armures de plate japonaise médiévale. Elle est composée d'une superposition de plaques de plastique ultra résistant couvrant une combinaison rembourrée. Elle est vendue avec un casque équipé d'un masque à gaz et de lunettes de vision nocturnes. AGI -4. Chaleur 6. IA 17. IP 10 bs, 10 c, 10 points de dommage de feu. Poids : 25 kg. Prix : 5000 \$.
- **Combinaison de moto.** Composée d'une veste, d'un pantalon, de bottes en cuir et d'un casque. Chaleur 7. Avec le casque : IA 10, IP 3 bs, 1 c. Sans le casque : IA 7, IP 3 bs, 1 c. Elle protège des dégâts liés aux accidents (brûlures causées par des glissades 4 points, chute 2 points). 150\$.
- **Nano-armure rembourrée.** Elle ressemble à une épaisse combinaison de parachutisme créé dans un matériau nanotechnologique. L'armure, très souple, réagit en quelques nanosecondes lors d'un impact. Elle se gonfle immédiatement au point de pression, et absorbe les dommages. Indice de chaleur 8, IA 10, IP 2 bs – 7 c – 2 points pour les dommages de type feu. Poids : 5 kg. Prix 2500\$.
- **Armure nano-tissée.** Encore une armure hi-tech conçue à partir de nanotechnologies. Elle a l'apparence d'une combinaison de plongée. Le tissu qui la recouvre est composé de nanotubes de carbone créés et assemblés par des nanites. Il est virtuellement impossible de percer ou de déchirer cette combinaison (elle résiste à une pression de 2500 Kg/cm²...) IA 10, IP 6 bs – 2 points de brûlure. Poids 2.5 kg. Prix : 2000 \$.

- **Fringues (branchées).** Vêtements élégants et confortables pour aller en boîte ou dans un bon restaurant. +2 aux tests de séduction. 75\$.
- **Fringues (électriques).** Cette tenue est composée d'un élégant manteau, de gants, de chaussures et d'un masque de ski. Tous les vêtements sont reliés à une batterie et sont parcourus de résistances chauffantes permettant au porteur de résister aux températures les plus froides. Indice de chaleur 20. 250\$.
- **Fringues (fétiches).** Une combinaison de cuir ou de bandes de tissus portée dans les clubs fétichistes de Manhattan. N'oubliez pas la boule rouge ! +8 en séduction sur les fétichistes, 100\$.
- **Fringues (affaire).** Costard ou tailleur prêts-à-porter parfait pour des rendez vous professionnels. 100\$.
- **Fringues (affaire sur-mesure).** Costard et tailleur de luxe pour les hommes et femmes d'affaires qui ont réussi. Tissus rares et de qualité supérieure pour cette tenue sur-mesure. +2 en séduction. 300\$.
- **Fringues (grunge).** Une tenue complète (comprenant chaussures et chapeau) achetée dans une friperie ou au secours populaire. Appropriée au climat. Cette tenue est confortable et conserve bien la chaleur ; elle n'est pas portée pour son style (nombreux trous et tâches diverses...) 5\$.
- **Fringues (jogging).** Un simple jogging à capuche vendu avec des tennis de base. 5\$.
- **Fringues (surplus militaire).** Une tenue militaire complète qui comprend treillis, veste et rangers. + 4 en discrétion dans la végétation. 25\$.
- **K-way.** Un simple poncho à capuche en plastique. Plié il peut tenir dans une poche. 5\$.
- **Fringues (hôpital).** Une tenue de docteur ou d'infirmière. Les chaussures ne sont pas incluses dans le prix. 5\$.
- **Uniforme.** Tenue d'employé 10\$. Tenue de garde privé 25\$.
- **Armure « téléphonique ».** L'armure la moins chère et la plus facile à fabriquer de la ville. Elle consiste en une superposition de magazines, de journaux et de bottins téléphoniques reliés par des bandes adhésives industrielles. L'armure couvre le torse les cuisses et la hanche. Elle est généralement portée sous des vêtements amples pour surprendre l'adversaire. L'armure reste assez souple et protège bien contre les dommages tranchants et contondants. AGI -2. Chaleur 5. IA 5, IP 2 bs – 2 c. 10\$.
- **Armure « téléphonique » de fourbe (verre).** Une armure téléphonique évoluée. Les combattants les plus vicieux modifient les armures en y ajoutant des morceaux de verre et des tessons e bouteille tranchants (fixés avec de la bande adhésive). Cette armure est plus efficace cachée sous des vêtements amples, l'adversaire ne se doutant pas de la présence des morceaux de verre. Lorsque l'adversaire frappe le porteur, il a 1 chance sur 4 pour que son poing s'écrase sur un morceau de verre. Si l'adversaire agrippe le porteur ou lui fait un plaquage, il sera automatiquement blessé par l'armure. L'armure fait 0.5 point de blessure et impose un test contre la douleur (choc) à l'adversaire. Protection : voir ci-dessus. Prix 30\$
- **Combinaison Anti-G.** Utilisée par les personnes subissant dans leur travail d'importants changements de pression (pilote de chasse, ouvrier spatial...) IA 10, IP 3 bs. 95\$.
- **Gants de protection.** Ces gants en cuir n'ont a priori rien de particulier. Pourtant, leur revêtement intérieur est composé de fibres nanotech protégeant leur porteur de n'importe quel type de coupure (une seringue ne peut pas percer ces gants). IP 6 bs, 3 points de feu. 95\$.
- **Tenue d'infiltration.** Une combinaison noire, des gants, un masques et des chaussures matelassées pour un bonus de +8 en discrétion. 50\$.

- **Tenue PRT.** Développée par les Combattants de la Liberté, la PRT consiste en une combinaison et un casque dans lesquels circule un liquide gélatineux qui rend le porteur invisible aux pouvoirs des Psychiques. La difficulté pour utiliser des compétences psychiques contre le porteur est augmentée de 30. En contrepartie, le porteur subit lui aussi une difficulté augmentée de 30 s'il veut utiliser ses propres compétences psy. Chaleur +5, IA 20, IP 2 bs, 1 c. Prix : 3000\$.
- **Cape Silencio.** Un long manteau épais doté de très longues manches. Pour être efficace, la cape doit arriver au niveau du sol. Elle est fabriquée dans un alliage de matériaux qui absorbent les sons. Elle ne fait pas disparaître les bruits mais les réduit fortement. +3 aux tests de discrétion (+7 pour les tests où le personnage ne doit pas faire de bruit). 2000 \$.
- **Lunettes de Ski.** Vous voulez vraiment en savoir plus ? IP 2bs – 1 c. En cas de lumière aveuglante, elles réduisent le malus d'aveuglement par 2. 5\$.
- **Combinaison spatiale.** Combinaison adaptée au vide spatial et aux faibles gravités. Elle dispose d'une réserve d'eau intégrée, d'un régulateur de température, et d'une importante réserve d'oxygène. Si la combinaison subit plus de 6 points de blessures, elle est considérée comme percée, exposant ainsi son porteur à tous les dangers de l'espace (il est foutu). 24h d'autonomie. AGI -5. IA 20. IP 8 bs, 3 c. Poids : 45 kg. Prix : 5000 \$.
- **Armure à pointes.** Une veste en cuir et un pantalon recouverts de pointes acérées. Des pointes ont aussi été fixées sur les gants au niveau des phalanges accordant un bonus d'1 bs aux dommages des coups de poing. Si un adversaire frappe le porteur, le plaque ou tente de l'agripper, il subira 0.5 points de blessure. Chaleur +5, IA 10, IP 2 bs – 1 c. 95\$.
- **Armure à pointes (empoisonnées).** Une combinaison en cuir recouverte de pointes. Un réseau de tube achemine du poison à l'extrémité de chacune de ses pointes (le réservoir est contenu dans la ceinture). Si le porteur subit une blessure et que sa combinaison est percée, il y a une chance sur 20 pour qu'il subisse la moitié des effets de son propre poison. Tout adversaire frappant l'armure, agrippant ou plaquant le personnage subit les effets du poison. Le poison utilisé est généralement du poison pour dague du Marché Noir (50\$), ou du Pain Juice des Drakes (30\$). Chaleur 6, IA 12, IP 2 bs – 1 c. Prix : 500\$.
- **Armure de Force.** Plus une Seconde Peau qu'une Armure. Cette combinaison grise ultra moulante est recouverte d'énormes muscles synthétiques renforcés aux articulations. La combinaison détecte la contraction des muscles du porteur et ajoute à ses mouvements sa propre force en activant ses muscles synthétiques à l'aide d'ondes piézo-électriques. La batterie permet 30 mouvements boostés. La combi est très volumineuse et peut difficilement être portée (même sous des vêtements larges) sans attirer l'attention. Chaleur 5, AGI -3, IA 10, IP 3 bs- 2 c. +7 en FOR et VIT. Prix : 3000 \$.
- **Lunettes de soleil (cheap).** Une paire de soleil de mauvaise qualité en plastique. Divise les malus liés à l'éblouissement par 2. Prix : 0.5 \$.
- **Lunettes de soleil (électronique).** Monture design, verres incassables, anti-éblouissement qui s'assombrissent électroniquement en fonction de la luminosité ambiante. IA 5 pour les attaques aveuglantes, IP 4 bs – 2 c. La lumière éblouissante n'a aucun effet sur le porteur. 30 \$ (+75 \$ pour des verres correctifs).
- **Ecran solaire.** Sans odeur, résistant à l'eau. 20 applications. 5 \$.
- **Peau de Régulation corporelle.** Une combinaison très fine et légère traversée par un réseau de chauffage et de climatisation électrochimique. Ces « Peaux » sont généralement utilisées par des personnes souhaitant s'habiller sans avoir à tenir compte des conditions climatiques. La batterie a une autonomie de 12 heures. Peut accorder un bonus de 0 à + 20 pour annuler les effets de la température extérieure. IA 10, IP 1 bs – 5 f (feu). 2000 \$.
- **Armure de Récupération.** Cette armure de Plate est confectionnée par les artisans des Familles

de Rue avec tous les morceaux de métal et de plastique qu'ils peuvent trouver (exemple : des morceaux de plaques d'égouts et de portières de voitures découpés et rattachés à une combinaison en jeans par du fil de pêche). Poids : 35 kg. IA 8, IP 5 bs – 4 c – 3 f. Prix : 150 \$.

- **Tenue de camouflage urbain.** Une combinaison recouverte de toutes sortes de débris. La combi permet de se déplacer normalement, mais si le porteur s'accroupit en boule, il se transforme instantanément en un simple monticule de déchets comme on en croise à chaque coin de rue. Utile pour déjouer les systèmes d'alarme basés sur la reconnaissance des formes. Poids : 7.5 kg, AGI -3, VIT -3, PER -3, chaleur 5 ; IA 5, IP 0.5 bs – 0.5 c. Prix : 50\$.
- **Trench-coat.** Un manteau épais imperméable. 35 \$.
- **Uniforme (officiel).** Un uniforme récent de la police ou de la garde nationale. Vendu au marché noir. Légalité : sur autorisation (500\$ d'amende), prix : 100\$.
- **Armure vitale.** Une combinaison noire mince et moulante conçue pour être portée sous les vêtements. Elle est équipée de plaques de plastique résistant disposées sur les parties vitales de l'organisme (elles protègent la jugulaire, la colonne vertébrale, le cœur...) Chaleur 2, IA 1 (pour les attaques normales), ou 7 (pour les attaques vitales). IP 7 bs – 5 c. 250 \$.
- **Combinaison de plongée.** Chaleur +10. IA 7, IP 1 bs – 3 pour les dommages liés à une glissade. 100\$.
- **Manteau d'hiver.** Epais, lourd, imperméable. Chaleur +7. 10\$.

7/ Senseurs.

- **Casque de détection sonore.** Un gros casque en plastique noir ressemblant à une grosse balle de golf. Des détecteurs sonores sont intégrés dans chacune des cavités et analysent l'environnement acoustique ambiant. Le casque amplifie les sons. Ainsi, le personnage peut entendre un murmure à 30 m aussi distinctement qu'un coup de feu tiré à deux pas. Le casque effectue une triangulation et peut localiser la source de n'importe quel bruit (causé par un être humain). Toutes ces informations sont affichées sur la visière du casque (une flèche verte indique l'origine du bruit et un monsieur bâton pour les sources sonores humaines – battements cœur, souffle...) 1 kg, 48 heures d'autonomie, 350 \$.
- **Oreillette.** Un petit appareil électronique de la taille d'un capuchon de stylo. Il permet de recevoir n'importe quelle émission non cryptée dans un rayon de 100 m. batterie 48 h. 50 \$.
- **Jumelles digitales.** Elles ressemblent à d'épaisses lunettes de soleil. Zoom, amplification de lumière, GPS, indicateur de distance. 750\$.
- **Jumelles.** Vieilles jumelles de base. Elles tiennent dans la poche. 7\$.
- **Détecteur de mouchards.** Un petit porte clef émettant un bip de plus en plus fort lorsqu'on l'approche d'un radio transmetteur. 30\$.
- **Appareil Photo (bas de gamme).** De la taille d'un briquet il est équipé d'un viseur optique, d'un autofocus et d'un flash faiblard. Il peut prendre 100 photos ou un film muet de très mauvaise qualité de 10 mn. 5\$.
- **Appareil Photo (professionnel).** Zoom jusqu'à 200 m sans aucune perte de détails. Un flash « intelligent » permet d'éclairer un sujet jusqu'à 30 m. Positionnement GPS et orientation. La résolution des images est extrêmement élevée (possibilité de compter le nombre de cils d'une personne photographiée à 30 m !) Sensibilité jusqu'à 5000 ISO (il peut prendre des photos dans l'obscurité). Vendu avec un sac de transport et plusieurs objectifs. Capacité de mémoire : 1000 photos. Autre utilisation : le flash est assez puissant pour aveugler un personnage pendant 1 tour (-

7 à ses actions et réactions). En utilisant le viseur optique, l'appareil photo peut servir de télescope ou d'appareil de vision nocturne. L'appareil peut aussi faire des films. Batterie : 24 heures. Poids : 500 g. 500\$.

- **Microphone Directionnel.** Cet appareil portable est équipé d'une antenne parabolique et d'un détecteur sonore. Il permet d'amplifier les sons provenant d'une direction. Il peut entendre un murmure à plus de 30 m. 75\$.
- **Analyseur d'ADN.** Appareil électronique de la taille d'une valise. Il suffit de mettre dans l'échantillonneur un matériau contenant de l'ADN (sang, chair, semences, cheveux) pour que l'analyseur édite la séquence complète du génome (1 heure). Un ordinateur intégré analyse cette séquence et permet de déterminer l'espèce à laquelle appartient l'échantillon. Si l'échantillon d'ADN provient d'un être humain, l'analyseur identifiera le genre, le groupe ethnique, la coloration des yeux et de la peau du sujet. Pour plus de détails, l'analyse génétique peut être confiée à un ordinateur équipé d'un logiciel d'analyse ADN (voir page 5). Poids : 12 kg. Prix : 1000 \$.
- **Lunettes GeolInfo.** Ces grosses lunettes à la monture et aux verres très épais sont équipées d'un système GPS et d'une boussole électronique indiquant exactement à leur porteur où il se trouve et dans quelle direction il se dirige. Un lecteur de puce est intégré aux lunettes leur permettant de donner des informations sur tout objet apparaissant dans le champ de vision du porteur. Ces informations dépendent de la puce installée. 300 \$.

Puce d'Information pour lunettes GeolInfo

Puce NYPD. Utilisée par les Officiers de Police de New York. Elle affiche dans le champ de vision de l'agent le nom des rues, les numéros des bâtiments, les antécédents judiciaires associés à chaque adresse (ex : un détenu libéré sur parole habite dans cet immeuble, 3 agressions ont eu lieu dans cette rue...) La puce donne aussi à l'agent, le nom de tous les locataires et propriétaires d'un immeuble. Elle lui fournit enfin toute une série d'information (souvent périmée) sur les gangs et leurs territoires. Le problème de ces puces vient du fait que le NYPD ne fait pas de mise à jour régulière. La plupart des informations sont donc souvent périmées. Légalité : sur autorisation spéciale (500 \$). Une puce à jour coûte 300\$, une vieille puce coûte 100 \$.

Puce de technicien NYR-LAN. Cette puce est fournie par la compagnie NYR-LAN à tous ses techniciens travaillant dans la Cité (NYR-LAN est le plus gros fournisseur d'accès à Internet de la ville). Les puces sont utilisées pour permettre aux techniciens de rapidement localiser les câbles à fibres optiques qui nécessitent une réparation. Elles font apparaître dans le champ de vision du technicien le nom des rues et le numéro des bâtiments, les câbles internet passant dans les murs et les sous-sols, des informations sur les clients NYR-LAN, l'état de leur connexion et de leur compte (s'ils ont payé ou pas !)... Légalité : sur autorisation (500 \$). 250 \$ pour une puce récente, 75 \$ pour une plus ancienne.

Puce de la Société Historique de New York. Ces puces affichent toutes les informations historiques de chaque adresse de la Cité. 100\$.

Puce Tourisme. Affiche toutes les informations nécessaires à un bon séjour en ville. Les bonnes adresses pour manger dormir, boire un coup, les coins à éviter, le commissariat le plus proche... 50\$.

- **Lunettes GeolInfo (avancées).** Principalement utilisée par les unités SWAT. Elles sont blindées (IP 20 contre les attaques aveuglantes, IP 5 bs – 3 c) et disposent d'un système de vision nocturne intégré et d'un dispositif de triangulation sonore (les lunettes localisent la provenance d'un son et le marque d'une croix bleue dans le champ de vision du porteur). 500\$.
- **Assistance auditive.** Ce petit appareil électronique est quasi invisible et se glisse dans l'oreille. Il permet d'amplifier les sons. A la base conçue pour les personnes malentendante, un personnage ayant une audition normale peut entendre une personne respirer à 6 mètres. 45 \$.
- **Scanner.** Deux gros appareils ressemblant à des enceintes montées sur tripode sont placés de chaque côté d'un objet ou d'un immeuble. Un système alliant ultrasons, résonance magnétique et rayons X permet de scanner n'importe quel objet ou bâtiment (y compris les gens, les véhicules...) Un ordinateur synthétise toutes les informations pour dresser une image 3D de l'intérieur de l'objet

scanné. Il offre un bonus de +5 aux compétences suivantes : système d'alarme, autopsie, déminage, réparation automobile, diagnostic médical. Généralement utilisé par les équipes SWAT, les agences de sécurité privées et les bombs squad. Chaque boîte pèse 15 kg. La batterie permet d'effectuer 4 scanners. 3500\$.

- **Microphone laser.** On monte ce petit appareil équipé d'un pointeur laser sur un tripode. Le laser doit être pointé sur une surface lisse et réfléchissante (fenêtre, porte en verre...) Le microphone analyse les vibrations de la surface visée et peut reconstruire les sons ayant provoqué ces vibrations (en gros il permet d'écouter ce qui se dit de l'autre côté). Par temps clair, il peut être utilisé à plusieurs kilomètres du lieu surveillé. 200 \$.
- **Microscope.** Appareil portable de la taille d'un paquet de cigarette. Grossissement X 1000. 20 \$.
- **Détecteur de Mouvement (alarme).** Le détecteur de mouvement a la taille et le poids d'un beeper et peut être installé sur n'importe quelle surface. Activé, il émettra une alarme stridente à chaque détection (il peut aussi être configuré pour envoyé un message sur le téléphone de son propriétaire). 15\$.
- **Casque de Moto (hi-tech).** Il ressemble à n'importe quel autre casque. Il est néanmoins équipé d'un filtre à air, d'un GPS, d'un système de vision nocturne et d'un dispositif audio. 24 h d'autonomie. 1 kg, 200 \$.
- **Lunettes Multisensorielles.** Elles ont l'apparence d'épaisses lunettes de soleil ornées de branche en caoutchouc et équipé d'une petite molette sur le côté. Les lunettes disposent de plusieurs mode de vision : normal, amplification de lumière, infrarouge, triangulation sonore, ultraviolet (utile pour détecter les fluides corporels et les prothèses), détection psychique (un graphique indique l'activité psychique à proximité mais ne permet pas de localiser les psy). 16 heures d'autonomie, 1000\$.
- **Nanobug.** Un spray projette des centaines de nanites invisibles, chacune équipée de sa propre batterie et de son propre radio transmetteur. Les nanites adhèrent à n'importe quelle surface (y compris la peau) et envoient leurs coordonnées à une portée de 30 mètres (cryptage 20). Les nanites sont sensibles à la corrosion et perdent de leur efficacité à partir de 12 heures d'émissions. 1000 \$.
- **Lunettes de vision nocturne (cheap).** Vieux modèle, lourd et encombrant, sensible aux lueurs aveuglantes. Elles affichent une image monochrome noir et verte. Autonomie : 2 heures. Poids : 1 kg. 25 \$.
- **Lunettes de vision nocturne (version luxe).** Un peu plus grosse que des lunettes normales, ces lunettes branchées disposent d'un amplificateur de lumière d'un projecteur infrarouge dissimulé permettant de voir dans l'obscurité la plus totale. Les lunettes s'ajustent automatiquement à l'obscurité ambiante permettant une luminosité constante même si le personnage progresse dans différents environnements lumineux. Indice de protection 5 contre l'éblouissement, protection 2 points de blessure et un point de choc. Batterie : 12 heures. 1500\$.
- **Lunettes psychiques.** Ces énormes lunettes (20 centimètres d'épaisseur) sont remplies d'une batterie de détecteurs électrochimiques sensibles à l'énergie psychique. Le champ de vision du porteur est remplacé par une grille très pixélisée indiquant les niveaux d'énergies psychiques par différentes couleurs. Elles ne compensent pas un véritable entraînement psychique mais permettent néanmoins de scanner les systèmes nerveux (en d'autres terme elles peuvent détecter les personnes dans l'obscurité et à travers les murs). Poids : 2.5 kg. 5000 \$.
- **Mouchard psychique.** Un petit disque en plastique de la taille d'une pièce de monnaie. Lorsque la capsule retenue à l'intérieur est brisée, une réaction chimique s'amorce et libère de l'énergie psychique. Un personnage doté de compétences psy sensorielle peut suivre et localiser ce mouchard indétectable pendant 16 heures. 150 \$.
- **Détecteur de radiation.** Cet appareil portable ressemble à une montre. Il détecte les radiations, leur type, leur intensité et indique la direction de leur source. 100\$.

- **Radio.** De la taille d'un paquet de cigarettes. Elles permettent d'écouter les ondes des quelques stations radio couvrant la cité (généralement tenues par des adolescents équipés d'un émetteur rudimentaire). Ne permet pas d'écouter de radio d'internet. 2\$
- **Radio Scanner.** Emetteur-récepteur équipant généralement les forces de police et de sécurité. Elles peuvent capter plusieurs fréquences cryptées préprogrammées et se connecter au réseau cellulaire. Batterie : 20 heures. 16 \$.
- **Radio Scanner (avancé).** De la taille d'une petite valise. Elle affiche à l'utilisateur toutes les fréquences utilisées dans les environ. Elle permet de localiser les différentes sources d'émission et effectuer des balayages afin de détecter la présence de mouchard. Batterie : 8 heures. 250 \$.
- **Microscope à effet tunnel.** Cet appareil a la taille d'une valise. Un minuscule objet est placé à l'intérieur. L'air est évacué et de microscopiques bras piézoélectriques très précis parcourent la surface de l'objet. En mesurant le courant résultant du passage d'électrons entre la pointe et la surface par effet tunnel (les électrons libres du métal sortent un peu de la surface, si l'on se met très près sans pour autant la toucher, on peut enregistrer un courant électrique), l'ordinateur crée une image 3D moléculaire de la surface de l'objet analysé. 400\$.
- **Caméra de sécurité (bas de gamme).** Une petite caméra de base de la taille d'un marqueur et facilement dissimulable. Elle transmet ses images « granuleuse » en noir blanc (pas de son) par onde radio (pas de cryptage) à un moniteur situé à une distance maximale de 15 mètres. Les lumières vives et l'obscurité aveuglent la caméra. 20 \$.
- **Caméra de sécurité (le top du top).** On monte ces caméras sur des murs ou des piliers. Elles disposent d'une prise d'alimentation et d'une batterie de 16 heures en cas de défaillance électrique. Elle transmet ses images par ondes radio (cryptage force 20) à un moniteur installé à une distance maximale de 60 m. La caméra peut résister aux dégradations (elle peut encaisser 5 points de blessure ou de choc avant de rendre l'âme). Les images vidéo transmises sont en couleur et sa sensibilité est similaire à l'œil humain. Elle est équipée d'un micro de très bonne qualité. Ces caméras peuvent être montées fixe ou mobile, programmées pour balayer une zone ou pour être commandées à distance. Zoom x 10. 200\$ + 200 \$ pour l'option infra rouge.
- **Sismomètre.** Un épais disque de plastique de la taille d'un frisbee qu'on place directement sur le sol. Le disque détecte et enregistre les vibrations sismiques, calcule leur source et leur intensité et transmet toutes ses informations à récepteur sans fil installé à une distance maximale de 60 mètres. 30 heures d'autonomie. Poids : 2.5 Kg, 250 \$.
- **Renifleur.** Principalement utilisé par les forces de sécurité des aéroports et par les agents fédéraux des U.S Marshals. Les appareils peuvent être transportés dans un sac à dos ou dans un caddy. Un nez artificiel en plastique de forme conique détecte les odeurs et les analyse. Les résultats sont ensuite transmis à une paire de lunettes de type GeoInfo. Le renifleur peut détecter la poudre, les explosifs, les drogues et les armes biologiques à 3 mètres. Il peut aussi être configuré pour rechercher et suivre odeur particulière (voir poudre Bloodhound plus loin). Enfin, un renifleur peut localiser un cadavre à une distance de 2 kilomètres. Poids : 35 kilos, 3000\$.
- **Enregistreur audio.** De la taille d'un stylo. 24 heures d'enregistrement avec évidemment la possibilité de transférer les infos sur un ordinateur. 7 \$.
- **Spectrographe / Analyseur chimique portable.** Appareil portable. Il suffit d'insérer un échantillon qui, une fois incéré livrera sur un petit écran LCD sa composition chimique. 250 \$.
- **Analyseur subliminal.** Rien ne laisse à penser que ces grosses lunettes un peu ringardes puissent être un produit hi-tech de dernière génération. Et pourtant, ces lunettes ont le pouvoir d'analyser le comportement des gens. Un ordinateur ultra sophistiqué et une caméra haute définition intégrés dans les montures analysent la température corporelle, la dilatation des pupilles, le rythme cardiaque, les expressions du visage (même les plus imperceptibles), et le stress vocal de toutes

les personnes rencontrées. Avec toutes ces données biométriques, ces lunettes ont 95 % de détecter les mensonges. Mais tout cela n'est qu'un début, attendez la suite ! Lorsqu'une personne regarde le verre des lunettes, celle-ci est immédiatement bombardée d'images subliminales. Les lunettes analyse alors les réactions subconscientes de la personne exposée. Par exemple, l'exposition subliminale d'une superbe femme nue à un tiers provoquera généralement une accélération du rythme cardiaque et respiratoire et une augmentation de la température de la peau. Toutes réactions indiqueront ainsi la préférence sexuelle du sujet pour les femmes. Plus une personne regarde les verres et plus son profil sera complet. L'analyseur subliminal peut être utilisé pour jauger les préférences sexuelles d'une personne, son degré d'affiliation à différents groupes ou causes, à construire son profil psychologique, ou encore à détecter un penchant au sadisme et à la violence (qu'on retrouve chez de nombreux tueurs en série). 8 heures d'autonomie, 2000 \$.

Durée d'exposition à l'analyseur subliminal

Voici quelques exemples qui illustrent le fonctionnement de l'analyseur subliminal. Plus la personne regarde dans les verres et plus complet sera le profil.

- 0.5 secondes : l'analyseur peut déterminer si le sujet est hétérosexuel, homosexuel ou bisexuel.
 - 1 seconde : le sujet est pacifiste / violent (95 %).
 - 2 secondes : le sujet est introverti / extraverti (95 %).
 - 5 secondes : le sujet est optimiste / pessimiste (90 %).
 - 10 secondes : le sujet suit un axe de Perception / Jugement selon la table des personnalités de Myers-Briggs (90 %).
-
- **Mouchard.** De la taille d'un bouchon de stylo. Le mouchard émet régulièrement sur une fréquence, imperceptible à l'oreille humaine, très facile à localiser par triangulation grâce à un radio scanner avancé. Portée : 20 kilomètres. 50 \$.
 - **Caméscope (cheap).** Environ de la taille et du poids d'une canette de bière. Le caméscope enregistre des films numériques sur une interne pouvant être transférée sur un ordinateur. Autonomie : 16 heures de vidéos. 40 \$.
 - **Caméscope (de luxe).** Utilisé par les reporters et les réalisateurs de film. La caméra est attachée à l'épaule, le cameraman voit ce qu'enregistre l'image grâce à une paire de lunettes sans fil et contrôle les zooms et la mise au point grâce à un bracelet. La caméra est équipée d'un flash et peut enregistrer dans des conditions de très faibles luminosité, d'un zoom pouvant clairement cadrer un sujet situé à une distance de plus de 300 mètres, et d'un microphone parabolique. Ce caméscope peut enregistrer 24 heures de vidéos dans sa mémoire interne. Il est aussi équipé d'un modem cellulaire lui permettant d'envoyer les images en direct. Résistant à l'eau et composé d'un alliage antichoc (5 points de choc avant de rendre l'âme). Poids : 2.5 kg, 1000 \$ + 5 \$ / semaine pour le compte cellulaire.
 - **Analyseur de stress vocal.** Cet appareil de la taille d'un porte-clefs analyse la voix de tous les interlocuteurs du personnages avec ses détecteurs sonores hyper sensibles. Il vibre à chaque mensonge détecté (plus le stress est intense, plus la vibration va être forte). Il peut aussi être utilisé par l'intermédiaire d'un téléphone. 50 \$.

8/ Serviteurs.

Voilà toute une liste de serviteurs. Certains n'auraient malheureusement pas eu leur place dans l'Île Fantastique.

A) Biologiques.

Les animaux vendus dans la rue proviennent de deux filières bien distinctes. La première est celle des Dresseurs. Certains sans-abri se sont spécialisés dans l'élevage et le dressage d'animaux destinés à être revendus. La deuxième, plus exotique est celle des animaux élevés en cuves. Les animaux sont conçus (souvent clonés) dans des éprouvettes. Leur croissance est ensuite contrôlée dans des cuves. A la fin de leur gestation, on leur installe généralement un programme mental, une sorte d'intelligence artificielle leur

permettant d'effectuer des tâches basiques et de suivre les ordres de leur propriétaire.

Description des servants biologiques

Caractéristiques : Comme pour les personnages, les animaux sont désignés par des caractéristiques représentant leur potentiel inné (vous constaterez que toutes les caractéristiques ne sont pas utilisées. L'intelligence, le charisme et la volonté sont rarement présents chez les animaux).

Aptitudes naturelles : On trouve dans cette catégorie les capacités spéciales des animaux.

Sens : Les différentes perceptions sensorielles de l'animal sont décrites ici.

Attaque : Les attaques de base de l'animal sont listées ici. Les caractéristiques utilisées et les difficultés varient par rapport aux humains. Un test de caractéristique confronté à une difficulté unique est suffisant.

Coût en nourriture. Les frais de bouffe hebdomadaires de la bestiole.

Entraînement / Programmation mentale : Chaque entraînement ou programme mental est listé dans cette catégorie. Entraînements et programmes mentaux permettent à l'animal d'effectuer un certain nombre d'ordres différents. Les ordres listés ne sont pas forcément verbaux (en gros, pour faire asseoir un chien, rien n'empêche le propriétaire de lui taper en bas du dos, lui tirer sur la laisse...)

- **Alligator**. Enorme reptile amphibie à sang froid. Lors d'un combat, l'alligator n'a qu'un point faible : sa mâchoire. Une fois que son adversaire a réussi à lui passer une prise à la mâchoire, le sac à main est foutu (à moins de réussir un test de force difficile).
 - o Caractéristiques : END 3 / VIT 10 (sous l'eau) – 6 (au sol) / FOR 17 / CPS 8 / SNG 6 / INC 5.
 - o Aptitude naturelle : sa peau épaisse est considérée comme une armure (protection 2 points de blessure, 1 point de choc).
 - o Sens : PER 5, goût 10, Oûie 20, vibrations 25.
 - o Attaque : Morsure / prise à 1D20 vs. 10 (en cas de réussite, la victime subit 3 points de blessures et les effets normaux d'une prise) / Briser la nuque à 1D20 vs. 15 (après une prise, le croco va secouer la victime pour lui briser les cervicales et la colonne vertébrale, 6 points de choc) / coups de queue à 1D20 vs. 5 (2 points de choc).
 - o Coût en nourriture : 4 \$ / semaine.
 - o Programmation mentale « tueur des eaux troubles » : Ordres « attaque ! » / « Pas bouger ! » / « cherche ! » / « choppe ! » / « Stop ! ». 400 \$.
 - o Programmation mentale « Planche de surf à écaille ! » : Ordres « plus vite » / « plus lentement » / « à gauche » / « à droite » / « plus haut » / « plus bas » / « bouge pas » / et « cherche ». 400 \$.
 - o 300 \$ pour un alligator sauvage.

- **Abeilles d'attaque**. Ces abeilles d'attaques génétiquement modifiées ont été créées par le gang aujourd'hui disparu des Honeys (Apiculteurs). Les abeilles vivent dans une ruche nécessitant un entretien minutieux et quotidien. Elles reçoivent leurs ordres grâce à un spray chimique directement vaporisé sur la ruche. Les abeilles ont un odorat aussi sensible que celui du chien. Certaines souches modifiées fournissent un miel aux propriétés hallucinogènes.
 - o Caractéristiques : vitesse 15.
 - o Sens : odorat PER 50.
 - o Attaque : un essaim est formé d'environ 1000 abeilles. 250 abeilles peuvent piquer en un tour (elles meurent immédiatement après avoir piqué). 50 piqûres imposent à la victime un test contre la douleur (10), des vertiges (-2 aux tests d'équilibre), et provoquent des difficultés respiratoires (-2 END).
 - o Nourriture : 2\$ / semaine.
 - o Ordres : « stop » / « attaque » (toute personne ayant été aspergée avec un liquide spécial) / « cherche et attaque » (pareil, la victime doit être vaporisé avec un liquide aux odeurs spécifiques) / « garde » (toutes personne s'approchant à moins de 20 mètres de la ruche).
 - o Prix : 3000 \$.

- **Ours**. Quelques riches dérangés ont importé des ours en ville. Ils les utilisent comme garde du corps, « sparring partners » et parfois même comme monture. Les ours sont de puissants omnivores, ils peuvent rester en position debout mais sont bien plus rapides à 4 pattes.
 - o Caractéristiques : END 10, VIT 5 debout / 15 à 4 pattes, FOR 20, CPS 6, SNG 6, INC 4.
 - o Sens : vision PER 10, odorat PER 25, ouïe PER 20.

- Attaque : plaquage 1D20 vs. 0. Morsure 1D20 vs 5 (4 points de blessure), coups de griffes à 1D20 vs 7 (pt 1, 2 points de blessure et un point de choc).
 - Nourriture : 25 \$ / semaine.
 - Programmation mentale : Marionnette. Ce programme est livré avec un modem cellulaire sur lequel l'utilisateur se branche via une prise « jack » implantée. Connecté, l'utilisateur peut contrôler la bête, voir et sentir par les sens de l'ours. 2500 \$.
 - Programmation mentale : Garde. L'ours comprend les ordres « attaque » / « cherche » / « garde » et « fixe le » (plaque le au sol). 2000 \$.
 - Prix d'un ours sauvage : 700\$.
- **Chimpanzé.** Généralement utilisé comme assistant personnel par les personnes handicapés.
- Caractéristiques : END 6, VIT 17, FOR 10, CPS 1, SNG 3, INC 4.
 - Sens : Vue PER 10, Ouïe PER 18.
 - Attaque : morsure à 1D20 vs 10 (1 pt de blessure).
 - Nourriture : 7 \$ / semaine.
 - Programmation mentale : serviteur. L'animal comprend les ordres : « va chercher ça » (objet désigné) / « va chercher ... » (mémoire de 20 objets usuels) / « suit le » / « ramène » (rapporte 20 objets à leur place) / « ferme la porte » / « ouvre la porte » / « appuie sur le bouton » / « aide moi ». Le chimpanzé peut conduire des aveugles, leur faire contourner des obstacles... 500\$.
 - Prix d'un chimpanzé sauvage : 250 \$.
- **Chien.** Le chien est l'animal que les personnages rencontreront le plus souvent dans les rues de la Cité. De très nombreux habitants l'ont domestiqué et d'innombrables programmes mentaux ont été créés pour ces molosses du 21^e siècle.
- Caractéristiques : END 10, VIT 15, CPS 2, SNG 2, INC 3.
 - Sens : Vue PER 5, Odorat PER 17, Ouïe 15.
 - Attaque : morsure à 1D20 vs 6 (2 points de blessure), morsure mortelle à 1D20 vs 12 (4 points de blessure).
 - Nourriture : 7 \$ / semaine.
 - Entraînement chien d'attaque : Ordres « bouge pas » / « attaque » / « au pied » / « choppe le » (prise) / « stop ». 150 \$.
 - Entraînement chien de garde : Ordres « bouge pas » / « il – elle est ok » / « au pied » / « silence ». Aboie si une personne qu'il ne connaît pas s'approche et l'attaque si elle s'avance un peu trop près. 100 \$.
 - Entraînement limier. : Ordres « sent » / « cherche » / « au pied » / « montre moi » (désigne) / « Bouge pas ». 300 \$.
 - Entraînement assistant : Ordres « va chercher » / « au pied » / « reste là » / « aide moi ». Le chien est capable de conduire une personne malvoyante dans les rues, de lui faire éviter les obstacles... 150 \$.
 - Entraînement chien de combat : Ordre « Tue » (attaque vitale contre un autre chien à 1D20 vs 6) / « dégage » (saut à 1D20 vs 5) / « stop » (arrête le combat) / « finis le » (achève son adversaire inconscient en l'attaquant à la gorge) / « bouge pas » / « au pied ». 300 \$.
 - Programmation mentale : détection psychique. Le clebs est programmé pour grogner différemment si un psychique est en activité à proximité. Ordres « au pied » / « bouge pas » / « attaque » (attaque la source de l'activité psychique). 400\$.
 - Programmation mentale : assistant : « va chercher » / « au pied » / « reste là » / « aide moi » / « appuie sur le bouton » / « va chercher ». 250 \$.
 - Programmation mentale : chien d'attaque. Ordres « bouge pas » / « au pied » / « garde » (attaque toute personne s'approchant à moins d'un mètre) / « attaque » / « choppe le » / « met le au sol » / « mange » / « dors » / « vas y » (l'animal s'éclipse faire ses besoins). 400\$.
 - Programmation mentale : liche. Le clébard semble agir normalement et peut même être entraîné. Toutefois, l'instinct de l'animal a été totalement effacé au profit d'un programme mental de commande. Le Chien exécute immédiatement tous les ordres suivants : « dors ! » (le chien s'endort immédiatement) / « aime le ! » (il apprécie la personne rencontrée pour toujours) / « déteste le ! » (le chien déteste la personne rencontrée et l'attaquera dès qu'il la croisera) / « garde ! » (le clebs est cantonné dans un rayon de 3

- mètres, il n'en sortira pas qu'il n'en aura pas reçu l'ordre, même s'il doit finir par mourir de faim. 175 \$.
- Programmation mentale : espion. Rien ne différencie ce chien d'un autre. Le propriétaire doit lui attribuer une zone dans laquelle évoluer. L'animal va patrouille alors le secteur en enregistrant tout ce qu'il voit et entend (une prise jack est cachée sous ses poils, 8 heures d'enregistrement audio et vidéo). Le chien se rapprochera d'instinct de toutes situations bruyantes ou agitées. Ordres : « au pied » / « bouge pas » / « dors ». 250 \$.
 - Prix d'un chien sans entraînement : 75 \$.
- **Chien (Vampire).** Un chien atteint par le virus du vampirisme mitochondrial. Le métabolisme de l'animal a changé, il a besoin d'un sang beaucoup moins oxygéné pour survivre et ainsi mieux résister aux blessures et aux hémorragies. En contrepartie, il a besoin d'un apport constant en sucre pour ne pas mourir en quelques heures.
- Caractéristiques : END 15, VIT 18, Corps 2, Sang 7, Incapacité 8.
 - Sens : Vue PER 5, odorat PER 17, ouïe PER 15.
 - Attaques : morsure à 1D20 vs 6 (2 points de blessure), morsure mortelle à 1D20 vs 12 (4 points de blessure).
 - Nourriture : 21 \$ / semaine.
 - Entraînement chien d'attaque : Ordres « bouge pas » / « attaque » / « au pied » / « choppe le » (prise) / « stop ». 750 \$.
 - Entraînement chien de combat : Ordre « Tue » (attaque vitale contre un autre chien à 1D20 vs 6) / « dégage » (saut à 1D20 vs 5) / « stop » (arrête le combat) / « finis le » (achève son adversaire inconscient en l'attaquant à la gorge) / « bouge pas » / « au pied ». 1500 \$.
 - Programmation mentale : chien d'attaque. Ordres « bouge pas » / « au pied » / « garde » (attaque toute personne s'approchant à moins d'un mètre) / « attaque » / « choppe le » / « met le au sol » / « mange » / « dors » / « vas y » (l'animal s'éclipse faire ses besoins). 900 \$.
 - Prix d'un chien vampire sans entraînement. 500\$.
 - Légalité : interdit (1000 \$ d'amende).
- **Aigle.** Ce prédateur peut soulever jusqu'à 10 kg.
- Caractéristiques : END 20, VIT 40, CPS 1, SNG 4, INC 4.
 - Sens : vue PER 35, ouïe PER 10.
 - Attaque : griffures à 1D20 vs 7 (0.5 point de blessure avec ses serres, test de sauvegarde contre la douleur), aveugler à 1D20 vs 10 (bec).
 - Nourriture : 5 \$ / semaine.
 - Programme mental : scout. L'aigle est programmé pour patrouiller dans une zone prédéfinie par son propriétaire. Il enregistre pendant son vol des photos aériennes haute définition de la zone patrouillée auxquelles on accède grâce à une prise jack située sous les plumes de l'animal. 400\$.
 - Programme mental : serviteur. Ordres : « va chercher » / « attaque » / « reviens » / « garde ». 300 \$.
 - Prix d'un aigle sans entraînement : 150 \$.
- **Cheval.** Les chevaux sont rarement utilisés dans la cité (la végétation des parcs est trop dense et les routes trop défoncées). Ceux qu'on peut rencontrer dans les rues de la ville sont ferrés avec des semelles spéciales destinées à protéger leurs sabots des nids de poules et autres tessons de bouteilles.
- Caractéristiques : END 20, VIT 45, CPS 6, SNG 6, INC 3.
 - Capacité : peau épaisse, Indice de protection 1 bs, 1 c.
 - Sens : vue 10, ouïe 18, odorat 20.
 - Attaque : coup de sabot à 1D20 vs 5 (5 points de choc), morsure à 1D20 vs 10 (1 point de blessure, attaque étourdissante), piétinement à 1D20 vs 10 (7 points de choc, une chance sur 20 pour que le cheval se pète une jambe dans la manœuvre).
 - Nourriture : 7 \$ / semaine.
 - Entraînement : police. Le cheval s'arrête immédiatement si l'agent qui le monte chute. Il attaquera tous les adversaires du cavalier. Ordres : « plus vite » / « stop » / « ralenti » / « à gauche – à droite » / « huuuuuu ! ». 600 \$.

- Entraînement : cheval de course. Le cheval a été entraîné pour galoper à grande vitesse (VIT 60) pendant plusieurs minutes. Ordres : « plus vite » / « stop » / « ralenti » / « à gauche – à droite » / « yeeehaaaa ». 1000 \$.
 - Entraînement : cheval de voyage. Cheval propre à transporter un cavalier et / ou de lourdes charge d'un endroit à un autre, assez rapidement, et pendant plusieurs jours de suite. Ordres : « plus vite » / « stop » / « ralenti » / « à gauche – à droite ». 400 \$.
 - Programmation mentale : combat. Programmé pour mettre au sol et piétiner des êtres humains. Monté, il attaquera toutes les personnes à sa portée. Ordres : « plus vite » / « stop » / « ralenti » / « à droite – à gauche » / « attaque ». 500 \$.
 - Prix d'un cheval sans entraînement : 250 \$.
- **Chat.**
- Caractéristiques : END 5, VIT 13, CPS 1, SNG 3, INC 3.
 - Sens : vue 10, odorat 15, ouïe 15.
 - Attaque : griffures (attaque étourdissante) à 1D20 vs 3.
 - Nourriture : 3 \$ / semaine.
 - Entraînement : tueur de nuisibles. Le chat patrouille autour du domicile et tue tous les pigeons, les souris, et les oiseaux qu'il rencontre. 5 \$.
 - Programmation mentale : espion. Il agit comme n'importe quel chat mais ne peut pas quitter la zone qui lui est affectée. L'animal va patrouille alors le secteur en enregistrant tout ce qu'il voit et entend (une prise jack est cachée sous ses poils, 8 heures d'enregistrement audio et vidéo). 220 \$.
 - Programme mental : assassin. Les griffes du chaton sont reliées à des glandes à poison (une attaque réussie inflige 1 point de blessure par tour pendant 6 tours). Ordres : « attaque » / « stop » / « au pied » / « cherche le et tue le » (l'odeur de la cible doit être présentée à l'animal). Légalité : interdit (2 ans de prison). 900 \$.
 - Prix d'un chat sauvage : 30\$.
- **Lion.** Le plus grand et le plus puissant des prédateurs félines. On en trouve que quelques uns en ville appartenant à de riches excentriques.
- Caractéristiques : END 7, VIT 18, CPS 8, SNG 6, INC 3.
 - Sens : vue 5, odorat 15, ouïe 15.
 - Attaque : morsure / prise à 1D20 vs 5 (3 points de blessure). Déchiquetage à 1D20 vs 10 (une fois que le lion à agripper sa proie, il déchire sa chaire et lui occasionne 10 points de blessure).
 - Nourriture : 25 \$ / jour !
 - Programmation mentale : monture. Pour tous ceux qui rêvent de se prendre pour Tarzan. Ordres : « plus vite – ralenti » / « stop » / « attaque » / « gauche – droite » / « garde ». 1500 \$.
 - Programmation mentale : chasseur. Ordres : « attaque » (morsure et déchiquetage), « trouve le et ramène le » (l'odeur de la victime doit être présentée à l'animal), « trouve le et tue le » (idem), « garde ». 1500 \$.
 - Prix d'un lion sauvage : 1000 \$.
- **Pigeon.**
- Caractéristiques : END 3, VIT 10, CPS 0, SNG 1, INC 1.
 - Perception : vue 17, ouïe 15.
 - Nourriture : 1 \$ / semaine.
 - Programmation mentale : espion. Il agit comme n'importe quel pigeon mais ne peut pas quitter la zone qui lui est affectée. L'animal va patrouille alors le secteur en enregistrant tout ce qu'il voit et entend (une prise jack est cachée sous ses plumes, 8 heures d'enregistrement audio et vidéo). 150 \$.
 - Entraînement : pigeon voyageur. 20 \$.
- **Loup.** Un cousin du chien, plus gros et lus difficile à entraîner.
- Caractéristiques : END 12, VIT 16, CPS 3, SNG 3, INC 3.
 - Perception : vue 5, odorat 17, ouïe 15.
 - Attaques : Morsure à 1D20 vs 6 (3 points de blessure), morsure mortelle à 1D20 vs 12 (6

- points de blessures).
 - Nourriture : 10 \$ / semaine.
 - Programmation mentale : attaque. Ordres : « bouge pas » / « au pied » / « garde » / « attaque » / « chope le » / « met le au sol » / « mange / « dors ». 700 \$.
 - 500 \$ pour un loup sans entraînement.
- **Loup (vampire).** Voir chien vampire pour plus de détail. Les chiens et les loups sont les seuls animaux pouvant contracter le virus du vampirisme mitochondrial.
- Caractéristiques : END 16, VIT 19, CPS 3, SNG 8, INC 8.
 - Perception : vue 5, odorat 17, ouïe 15.
 - Attaque : morsure à 1D20 vs 6 (4 points de blessure), morsure mortelle à 1D20 vs 12 (8 points de blessure).
 - Nourriture : 3 \$ / jour.
 - Programmation mentale : attaque.
 - Programmation mentale : attaque. Ordres : « bouge pas » / « au pied » / « garde » / « attaque » / « chope le » / « met le au sol » / « mange / « dors ». 1500 \$.
 - 900 \$ pour un loup sans entraînement.
 - Légalité : interdit (1000 \$ d'amende).

B) Golems.

Dans l'argot des rues de Manhattan, un golem est un être humain dont l'esprit à été effacé et remplacé par un programme mental, devenant ainsi un serviteur dévoué et dénué de libre arbitre. Les citoyens les plus riches créent des clones de leur propre corps afin de pouvoir y transférer leur esprit à l'intérieur. Le coût d'un golem est déterminé par son origine, ses caractéristiques physiques et sa programmation mentale.

Configuration « Baby Boom »

Voici l'une des configurations possible de golem.

Origine : lavage de cerveau. 1000 \$.

Caractéristiques physiques : enfant. 1000 \$.

Programmation : bombe mobile. 2000 \$.

Implant Death Borg (explosion destructrice). 4000 \$ + 750 \$ d'installation.

Prix total : 8750 \$.

Apparence : un jeune garçon, vêtu de haillons.

Méthodes : il se dirige vers son objectif. Si quelqu'un essaie de l'arrêter, le golem agit comme un enfant normal, prétextant qu'il tente de retrouver ses parents. Si rien n'y fait, il crie, pleure et tente de s'échapper par n'importe quel moyen pour rejoindre son objectif.

Attaque : Lorsqu'il arrive à destination, il explose, occasionnant 20 points de dommage de feu, 10 points de blessures (perce armure 20). Les dégâts sont diminués de 5 points tous les 3 mètres.

Source :

- **Elevage.** Ces golems ont été créés à grâce à de l'ADN appartenant à la compagnie qui l'a conçu. Les connaisseurs peuvent facilement reconnaître ces golems (ils se ressemblent tous). 2000 \$.
- **Clonage.** L'ADN spécifique d'une personne est fourni à une compagnie de biotechnologie. La compagnie créé un clone identique à l'ADN qui lui est fournit et se charge de le faire arriver à maturité dans une cuve. La plupart des gens font un double de leur corps en se clonant eux même mais divers scandales ont éclaté ces dernières années (un fan se faisant fabriquer un clone de sa star favorite, des pédophiles achetant des clones d'enfants...). 3000 \$.
- **Lavage de cerveau** : des criminels kidnappent parfois des gens, effacent leur esprit pour revendre leur corps au marché noir. Rien n'indique que la personne ayant fourni le corps n'a pas été assassinée 1000 \$.
- **Suicide assisté, dons, lavage de cerveau éthique** : l'esprit d'une personne est effacé et son corps est vendu au marché noir. A la différence avec les golems obtenus par lavage de cerveau, le corps est ici livré avec une sorte de certificat d'origine (un contrat et une vidéo). Même si on parle ici de « lavage de cerveau éthique », cette pratique n'est pas considérée comme morale par bon

nombre des habitants de la Cité. Les corps proviennent généralement de personnes ayant eu recours à l'euthanasie (l'argent obtenu par la revente du corps au marché noir est ensuite donné à la famille), des traits plats (personnes souffrant de traumatismes cérébraux, cliniquement décédée et survivant grâce à différents appareillages) ou des condamnés à mort (certains groupes poursuivent les meurtriers et leur grille le cerveau en guise de châtiment). 5000 \$.

Caractéristiques physiques :

- **Normal.** Toutes les caractéristiques à 10. CPS, SNG et INC à 4. 0\$.
- **Colosse.** END 15, FOR 17, VIT 15, CPS, SNG à 6. 500 \$.
- **Séduisant.** Considéré comme une bombe sexuelle, 500\$.
- **Enfant.** Toutes les caractéristiques à 5. CPS, SNG et INC à 2. 1000 \$.

Pourquoi ne trouve-t-on pas plus de Golem ?

L'idée que des êtres humains puissent être transformé en esclaves insensibles à la peur, à la douleur ou à la fatigue et dotés d'une loyauté absolue est très attrayante pour certains, et dérangeante voir terrifiante pour d'autres habitants. Dans tous les cas, on ne rencontre que très rarement des golems dans les rues de Manhattan. On compte en moyenne de 5 à 10 golems en circulation. Pourquoi d'aussi parfaits esclaves sont aussi peu nombreux ? Tout simplement parce que pour toute tâche dangereuse, immorale ou dégueulasse nécessitant l'utilisation d'un golem, n'importe qui trouvera dans les rues de la Cité une personne suffisamment désespérée pour s'en charger à un prix bien moins élevé.

Configuration « Guerrier Intouchable »

Cette configuration se concentre sur la force, la rapidité la puissance d'intimidation du golem afin que celui-ci puisse traverser n'importe quel environnement, trouver sa cible et l'éliminer.

Source : élevage. 2000 \$.

Caractéristiques physiques : Colosse. 500 \$.

Programmation : Assassin Expert. 10 000 \$.

Armure de Plate contemporaine. 5 000 \$.

Kit d'effraction : 250 \$.

Moto : 5 000 \$.

Implant Death Borg : Bombe incendiaire. 3000 \$ + 500 \$ d'installation.

Pistolet mitrailleur X2 : 8 000 \$.

10 chargeurs : 300 cartouches. 6 000 \$.

Prix total : 40 250 \$.

Apparence : Une armoire à glace équipée d'une armure de plate intégrale, conduisant une énorme bécane, porteur de deux pistolets mitrailleurs à la ceinture.

Méthodes : Après avoir reçu la photo et l'adresse approximative de sa future victime, le tueur se rend directement dans la zone. Il tue toute personne se mettant en travers de son chemin. Il attrape au hasard des gens pour leur montrer la photo, utilise un détecteur de mensonges pour déterminer si on lui dit la vérité. Il torture et tue toutes les personnes susceptibles de lui mentir. Il a recours à des senseurs psychiques afin de détecter tous les êtres humains présents dans la zone. Une fois qu'il a trouvé sa victime, il l'élimine immédiatement avant d'activer sa bombe incendiaire.

Attaque typique : double attaque vitale avec ses pistolets à 1D20 + 5 vs 0 (8 points de blessure x 20 balles par attaque !) Il n'esquive ni ne pare aucune attaque, et se contente d'effectuer une attaque simultanée sans malus. Le golem est protégé par l'armure de plate IA 17, IP 10 points de blessure, 10 points de choc et 8 points de feu.

Programmation :

- **Serviteur.** Ordres : « chercher » (objet désigné), « apporte moi » (un des 50 objets en mémoire), « viens ici », « reste là », « aide moi », « appuie sur le bouton » (désigné), « ramène ça », « ouvre la porte », « ferme la porte », attaque (avec les poings, 1D20 vs 5). 250 \$.
- **Sex Toy.** Le corps est programmé pour procurer à son propriétaire toute une variété de plaisirs sexuels et pour simuler et réagir à certains stimuli. Légalité : interdit (2 ans de prison). 1 000 \$.
- **Gladiateur.** Programmé pour se battre dans les arènes et pour servir de partenaire d'entraînement aux adeptes d'arts martiaux. Le golem peut se battre à mains nues, mais aussi avec des couteaux, des épées, des bâtons... Légalité : interdit (2 ans de prison). 500 \$.
- **Assassin.** Cette programmation utilise un GPS, un logiciel de reconnaissance faciale, et un

programme de combat automatique. L'assassin prend connaissance du visage de la future victime et du quartier dans lequel il est le plus susceptible de la rencontrer. Il se dirige ensuite vers le lieu indiqué (il ignore toutes les autres personnes rencontrées) et patrouille à la recherche de son objectif. Ce golem peut utiliser des couteaux et des armes à feu. S'il ne parvient pas à trouver sa victime, il patrouillera le secteur jusqu'à mourir d'épuisement ou de faim. **Légalité** : interdit (2 ans d'emprisonnement). 1000 \$.

- **Assassin Expert.** Ce programme mental ultra sophistiqué a récemment été dérobé dans les laboratoires de recherche et développement militaires. Il utilise des programmes mentaux psychiques, s'appuie sur une intelligence artificielle dernier cri et une source d'information encyclopédique adaptée à n'importe quelle situation. Le golem peut survivre dans n'importe quel environnement pendant des mois, se procurer du matériel nécessaire à sa mission, interroger les gens. **Légalité** : interdit (50 ans d'emprisonnement). 10 000 \$.
- **Bombe humaine / bombe mobile.** Cette programmation permet au Golem de transporter une bombe jusqu'à une destination prédéterminée. Il dispose pour ça d'une intelligence artificielle perfectionnée qui l'aide à atteindre l'objectif (à travers des environnements hostiles, naviguer, escalader des grilles, et même à détecter les explosifs afin de passer à travers des champs de mines). Le programme dispose de plusieurs modes afin de faire passer le golem inaperçu dans son environnement (ex : parent recherchant son enfant, enfant recherchant ses parents, sdf schizo, touriste égaré...) Le programme ne permet pas au golem de manger ou dormir, mais l'autorise à s'hydrater. Il peut avoir l'apparence d'une personne normale grâce à un système de questions-réponses préprogrammé mais il est incapable d'apprendre ou de s'adapter. Une fois son objectif atteint, il se fait exploser en essayant de faire le plus de victime ou le plus de dommages possibles (voir les deux...) 2 000\$. **Légalité** : interdit (2 ans de prison).
- **Enveloppe vide.** Pas de programmation, le golem est connecté à divers appareils pour survivre. 0\$.

C) Robotiques.

Caractéristiques des robots et des drones

Portée. Lorsqu'un robot est contrôlé par télécommande, on indique ici la distance maximale pouvant séparer le robot de l'émetteur de contrôle.

Force de cryptage. Si un robot est contrôlé par radio et ou renvoi des informations à distance, la force de cryptage indique la difficulté à laquelle sera confronté un hacker désireux d'intercepter ces informations ou prendre le contrôle de la machine. Voir chapitre 2 cryptage.

Autonomie. C'est la durée d'utilisation maximale jusqu'au rechargement de ses batteries.

Solidité. On indique la quantité de dommage qu'un robot pourra supporter avant de devenir hors service.

- **Robot de déminage.** Ce robot contrôlé à distance est équipé d'un chariot à chenilles et d'un bras télescopique terminé par une caméra et plusieurs autres outils électroniques. Le bras est équipé de capteurs de pression permettant à l'utilisateur contrôlant le robot par via une Réalité Virtuelle de ressentir le « touché » des objets saisis. L'utilisateur peut utiliser à distance sa compétence de déminage à -4 ou sa compétence de chirurgie à -6. Le robot est aussi capable de se battre avec son bras en utilisant sa pince coupante (3 points de blessure) mais subit un malus de -7 à toutes ses actions et réactions. Déplacement à VIT 4 sur la plupart des terrains. Le bras a une force de 4. **Portée** : 2 km. **Force de cryptage** 30. **Autonomie** : 8 heures. **Solidité** : 5 points de choc ou 5 points de blessure. **Poids** : 50 kilos. 1 000 \$.
- **Robot de construction.** Un énorme robot (3 mètres de haut) d'apparence vaguement humanoïde contrôlé à distance et utilisé sur les différents chantiers de la ville (très rares à Manhattan). **FOR** 100, **VIT** 20. L'utilisateur peut utiliser par téléprésence (RV) son agilité à -10. **Portée** : 2 kilomètres. **Force de cryptage** : 35. **Autonomie** : 6 heures. **Solidité** : 15 points de blessure ou 20 points de choc. **Poids** : 750 kilos. **Prix** : 70 000 \$.
- **Drone.** Un petit hélicoptère radio commandé équipé d'une caméra vidéo et d'un microphone directionnel. Le drone est construit dans des matériaux qui absorbent les sons, émettant en vol un très faible bourdonnement. **VIT** 10. **Portée** : 300 mètres. **Force de cryptage** : 20. **Autonomie** : 4 heures. **Solidité** : 1 point de blessure ou point de choc. **Poids** : 2.5 kilos. 250 \$.

- **Assistant de mobilité.** Conçu pour les personnes handicapées. Ce petit robot est composé d'un chariot à roue pour ses déplacements et d'un « torse » monté sur vérin pouvant s'élever jusqu'à une hauteur d'un mètre quatre vingt. ce « torse » est équipé de deux bras télescopiques terminés par des mains cybernétiques couplé à des détecteurs visuels à haute définition. Il peut ainsi reconnaître et soulever des objets de 10 kilos. Le robot est contrôlé par un ordinateur intégré qui réagit à la voix de l'utilisateur. Autonomie : 4 heures, résistance 2 points de blessure ou 3 points de choc. Poids 35 kilos. Prix : 2000 \$.

Réservoir de Nanorobots

Ce sont des cuves lourdes et hermétiques conçues pour stocker des nanites (robots microscopiques pouvant manipuler la matière à un niveau atomique). Le réservoir est livré avec une batterie très puissante. Lorsque la cuve est activée, les nanorobots s'éveillent et se rechargent grâce à l'énergie déployée par un électro-aimant intégré. Le champ magnétique dégagé par un réservoir de nanites est assez puissant pour perturber le fonctionnement de tous les appareils électriques situé à moins de 30 mètres. Une fois activées et à l'air libre, les colonies de nanites disposent de seulement quelques minutes pour exécuter leurs missions avant d'être décimés par les Nanorobots Prédateurs (invisibles, ils sont présents partout et ont été créés pendant la guerre pour détruire les autres nanorobots). Les réservoirs peuvent être recyclés après utilisation (un bon technicien peut en tirer jusqu'à 10 % du prix neuf). Les réservoirs de Nanorobots sont exclusivement utilisés par les gens très riches ou les organisations les plus puissantes.

- **Réservoir à Nanites : Sauvegarde Cérébrale.** Les personnes très riches utilisent ces récipients pour effectuer des copies de leur esprit pouvant être réintégrées dans un autre corps. L'appareil est composé de deux réservoirs, l'un servant de mémoire de stockage et l'autre relié à une aiguille destiné à scanner l'architecture cérébrale du client. Les nanites sont injectés dans la colonne vertébrale (test médical nécessaire) elles stimulent le système nerveux et enregistrent la configuration neuronale du sujet. Ces informations sont ensuite envoyée aux nanites de l'autre réservoir et stockées à l'état solide. Le processus entier dure 5 minutes. Une fois terminé, le client dispose d'une copie de son architecture cérébrale assez précise pour reconstituer son esprit et sa personnalité dans un autre cerveau cloné. Poids : 80 kilos. Prix : 120 000 \$. Légalité : uniquement sur autorisation (2 ans de prison).
- **Réservoir à Nanites : Construction.** Ces réservoirs sont conçus par les multinationales pour la fabrication de matériels et d'équipements à base de nanotechnologies de seconde génération. Ils ont l'apparence de gros réfrigérateurs dans lesquels ont fait circuler des liquides qui serviront de matériaux de construction de base (généralement du carbone et du silicone). Lorsque le réservoir est activé, un ordinateur commande l'opération de fabrication en dirigeant les nanites et en leur assignant des objectifs. Le réservoir étant hermétique à l'air et donc au Nanorobots prédateurs, les nanites de fabrications peuvent évoluer librement dans cet environnement et sans limite de temps pour concevoir des objets complexes (elles sont anéantis dès que le réservoir est ouvert Le réservoir de construction a besoin d'un transformateur haute tension spécifique pour pouvoir fonctionner. L'appareil peut fabriquer n'importe quel équipement nanotechnologique de moins de 10 000 \$. Il peut aussi servir à fabriquer d'autres choses (organes, objets normaux, médicaments...) mais on lui préfère généralement d'autres méthodes de fabrication moins onéreuses. Poids : 400 kilos. Légalité : autorisation (2 ans d'emprisonnement). Prix : 100 000 \$.
- **Réservoir à Nanites : Stockage de données.** Les données sont stockées à l'état solide, en lecture seule, dans un réservoir à nanites de très grande capacité (5000 ZB). Le réservoir est conçu pour résister à l'usure du temps, à l'eau, et peut stocker des données pendant plusieurs siècles. 75 000 \$.
- **Réservoir à Nanites : Police Scientifique.** Les équipes de Techniciens en Scène de Crime (TSC) fédérales ont résolu des affaires très importantes grâce à ces réservoirs. Ils sont composés d'une cuve en plastique monté sur un trépied en métal, le tout ayant vaguement l'apparence d'un Hibachi. L'ensemble est déposé par les agents au milieu de la scène de crime. Une fois que les agents ont quitté les lieux, le réservoir déploie tout autour de lui une fine poudre composée d'innombrables nanites qui adhèrent à toutes les surfaces de la pièce. Les Nanites sont alors activés, elles analysent la surface sur laquelle elles ont été déposées et renvoient les informations

par micro-ondes à un ordinateur intégré au réservoir. L'opération dure 2 minutes. Une fois terminée, les agents n'ont qu'à récupérer le disque dur amovible (30 ZB) de l'ordinateur intégré pour avoir une analyse de toutes les particules présentes dans la pièce. Pour chaque particule, la localisation, les propriétés physiques et chimiques ainsi que le génome de chaque ADN trouvé sur les lieux du crime sont spécifiés. Les experts en Police Scientifiques peuvent utiliser ces informations pour déterminer qui est passé par la scène de crime, quels rôles les différents protagonistes ont joué, quel type d'arme à feu, l'heure des faits ... Les archéologues et les paléontologues se servent d'un appareil similaire à celui-ci pour leurs découvertes. Poids : 30 kilos. Prix 80 000 \$.

- **Réservoir à Nanites : Médical.** Les Cliniques privées des riches (situées à l'extérieure de l'île évidemment) utilisent ces réservoirs pour soigner leurs patients en cas d'urgence. Le réservoir à l'apparence d'une grosse cuve blanche en plastique montée sur un support en métal à laquelle une seringue est reliée par un tuyau. La seringue est introduite dans le corps du patient en intraveineuse et lui inocule dans le système sanguin une solution contenant les nanites. Les nanites parcourent l'organisme du patient et détruisent tout élément étranger (virus, bactéries, cancers, poisons, balles, shrapnels...) avant de réparer les tissus endommagés. Un réservoir peut restaurer en 2 minutes 5 points de blessure et 3 points de choc avant de passer en mode « nettoyage » (les nanites doivent se suicider en entraînant les Nanorobots prédateurs avec elles pour éviter au patient un choc anaphylactique). Poids : 50 kilos. Prix : 85 000 \$. Légalité : permis (2 ans de prison).
- **Réservoir à Nanites : Réparation.** On peut trouver ces réservoirs (5 réservoirs connectés en série) sur les appareils militaires les plus récents et les plus chers. Lorsque l'appareil rencontre une avarie, les réservoirs laissent échapper sur la carlingue et dans les circuits des colonies Nanites programmées pour réparer n'importe quel type de panne électronique ou mécanique. 5 réservoirs : poids 10 kilos chacun, prix : 100 000 \$. Légalité : permis (jets privés) 2 ans d'emprisonnement.
- **Réservoir à Nanites : S.W.A.T.** Les meilleures équipes d'assauts du monde utilisent ces réservoirs conçus pour être portés comme un sac à dos. Un bec fin tenu en main est relié au sac par un tuyau. L'agent utilise ce bec pour vaporiser les Nanites sur les surfaces. Un bouton de contrôle situé sur le bec permet de choisir le mode de programmation des Nanites. En mode « effraction », les Nanites vont détruire tous les loquets, crochets et autres composants électroniques d'une serrure. En mode « déminage », elles vont rechercher toutes traces d'explosifs ou de matières dangereuses (biologiques ou chimiques) et les neutraliser en décomposant leur molécule en une pâte inoffensive. En mode « urgence médicale », elles vont rechercher et réparer les veines, les tissus et les artères pour stopper les hémorragies (regain immédiat de 4 points de blessures). Enfin, en mode « suppression », le Réservoir va libérer les Nanites dans toute la pièce et sur toutes les personnes présentes. Les nanites vont alors déterminer si les personnes sur lesquelles elles sont entrées en contact font partie de l'équipe SWAT en analysant leur ADN. Si un individu ne fait pas partie de l'équipe, les nanites s'introduisent dans sa peau et provoquent une douleur atroce en stimulant les terminaisons nerveuses (imposant un test de sauvegarde contre la douleur difficulté 30). Légalité : uniquement sur autorisation fédérale (2 ans de prison). Prix : 85 000 \$. 7
- **Réservoir à Nanites : non programmées.** Un réservoir en plastique de la taille d'un extincteur. Un petit ordinateur intégré permet au propriétaire de programmer les Nanites comme il le souhaite. Les Nanites peuvent être ensuite diffusé par un bec relié au réservoir et s'occuper à leur tâche pendant deux minutes avant d'être anéanti par les nanobots prédateurs. Poids : 35 kilos, prix : 75 000 \$. Légalité : permis (2 ans d'emprisonnement).
- **Robot Nurse.** Un petit robot en plastique qui ressemble vaguement à un chien. Il est programmé pour s'occuper des bébés et des jeunes enfants. Il peut tracter un gosse en cas de danger et le suit toujours dans chacun de ses déplacements. Si l'enfant prend un chemin que le robot ne peut pas emprunter, il s'arrête, et fait mine de pleurer en hurlant « prends moi avec toi ! ». Il est capable de raconter des milliers de contes et d'histoires drôles. Le robot dispose d'une Intelligence artificielle primitive lui permettant de reconnaître visuellement les différents dangers et d'avertir l'enfant. Si le robot sent que l'enfant est en danger, il lui ordonne de faire demi-tour et fait en sorte d'avertir les parents. Si le gamin est blessé ou refuse de s'éloigner du danger, le robot appelle directement les parents sur leur téléphone portable et avertit les urgences. Un haut parleur permet alors aux

parents de communiquer avec l'enfant. Note : un arrêt de la Cour Suprême a assimilé le fait de laisser un enfant sous la surveillance d'un Robot Nurse à de la maltraitance. Le robot est résistant aux chocs et à l'eau. Autonomie : 24 heures. Résistance : 3 points de blessure ou 5 points de choc. 200 \$.

- **Egoutier sur chenilles.** Ce robot ressemble à un énorme vers compartimenté et entouré de bras télescopiques circulaires pouvant s'allonger ou se rétracter. Il mesure selon la configuration de ses compartiments entre 30 centimètres et 2 mètres de longs. Il est utilisé pour nettoyer les canalisations du réseau d'égout et du réseau d'évacuation des eaux de pluies grâce à ses lanceurs hautes pressions et à sa broyeuse (capable de broyer un homme coincé dans une canalisation en 5 minutes. Il se déplace de façon autonome à une vitesse de 30 et revient se recharger à la base toutes les 24 heures. Résistance : 10 points de blessure, 10 points de choc. 2 000 \$.
- **Worm Robot 250 \$.** De la taille d'un vieux thermomètre. Il se déplace comme un verre de terre (20 cm / seconde). Télécommandé, il renvoie par radio des images en noir et blanc et des sons de qualité moyenne. Le vers est équipé de deux petites pinces lui permettant de creuser des trous dans le bois, le plastique, et même la chair. Il est généralement utilisé pour espionner les gens, mais certaines personnes s'en servent également pour empoisonner leurs ennemis en recouvrant les pinces de poisons... Portée : 30 mètres, Cryptage 10, autonomie 1 heure, solidité 1 point de blessure ou 1 point de choc. Vendu avec une télécommande équipée d'un écran vidéo et de hauts parleurs

9/ Services.

- **Bain chaud.** Une tradition chez les sans papiers veut qu'après chaque bataille les combattants payent quelqu'un pour un bain bien chaud, dans une baignoire où flottent des herbes médicinales qui atténuent la douleur et facilitent la cicatrisation et la désinfection. +4 aux jets de sauvegarde contre la contraction de maladie causée par des coupures ou des égratignures. Coût : 4\$
- **Refuge.** Tout pour partir en laissant son animal favori dans de bonnes conditions. Coût : 3\$/jour.
- **Appartement Aisé.** Un appartement avec une chambre dans un grand immeuble résidentiel. Portier, ascenseur, air conditionné, chauffage central, gardes et vidéo surveillance. 700\$/mois.
- **Appartement de Luxe.** Un superbe appartement ayant une vue imprenable sur la ville bénéficiant de toutes les commodités. Systèmes de sécurité biométriques, gardes, chauffage central et air conditionné, décoration de lux, vidéosurveillance, salle de sport... 800\$/mois.
- **Loft.** Tout un étage dans un vieil entrepôt ou une usine désaffectée reconverti en appartement. 300 m² habitables, 4 mètres de hauteur de plafond, monte-charge... 700\$/mois.
- **Appartement HLM.** Une vieille tour dégueulasse de 20 à 40 étages construite à la va-vite au 20^e et au début du 21^e siècle pour répondre à la demande sans cesse croissante de logements. Ces immeubles disposent de laveries communes, de centres communautaires et de terrains de sport miteux. Ils sont désormais presque tous à moitié vides (pas de chance pour les clodos, les appartements vides sont murés et les habitants n'aiment pas les clochards de toute façon) et n'ont pas tous l'électricité et encore moins l'air conditionné. 450\$/mois.
- **Appartement : Studio.** Un studio dans un très vieil immeuble tout pourri de 3 à 5 étages à la façade balafmée par un escalier de secours rouillé. Minuscule, chauffage à la vapeur, ils ont rarement accès à l'électricité et les couloir obscur et étroits sont sans cesse défoncés

ou encombrés de déchets. Pas d'air conditionné. 350\$/mois.

- **Limousine blindée.** Une limousine blindée louée dans une agence située à l'extérieur de Manhattan peut être loué pour 50\$/kilomètres (minimum 200\$). Le chauffeur dispose des compétences conduites à 3 et conduite agressive à 1.
- **Assassinat.** Pas trop de cher de faire liquider quelqu'un à Manhattan. Les assassins sont souvent des Freelancers de haut niveau, sociopathes et armés de mitrailleuses bricolées. Ils ne rencontrent évidemment jamais leur employeur et tout se fait grâce à un intermédiaire. Suivant les défenses et le statut social de la victime, le prix varie de 100 à 10 000\$.
- **Assassinat : cruel.** Le prix explose quand on veut faire subir une mort horrible à quelqu'un. Les assassins acceptant ce genre de jobs sont souvent des tueurs en série sadiques voulant arrondir les fins de mois. Tout y passe torture de la victime, de sa famille, massacre de ces proches, mutilations chirurgicales... de 5000 à 30 000\$.
- **Background Check : Avancé.** Pratique, la compagnie Human Data Corp. regroupe tout un tas d'informations sur tout un tas de mecs et fait plein de statistique sur un peu tout. Elle peut donner à un client moyennant finance des informations bancaires, adresses anciennes et actuelles, niveau d'éducation, histoire personnelle.... Ces informations sont basées sur des recherches informatiques. 200\$/utilisation ou 150\$/semaine pour accès illimité à leurs fichiers.
- **Background Check : Crédit.** Human Data Corp. fournit aussi des rapports aux personnes intéressés sur la situation financière de leurs partenaires, patrons, concurrents ou voisins (la compagnie s'en fout). Plus le client donne d'infos sur la personne qui l'intéresse, plus les données seront précises. 25\$/utilisation ou 20\$/semaine pour un accès illimité aux données à caractère financier de la compagnie.
- **Compte en banque : virtuel.** Idéal pour les sans-papiers et les criminels. La banque électronique ne demande pas de papier officiel. 3\$/semaine.
- **Test sanguin.** Inquiet après s'être envoyé en l'air sans protection, après s'être injecté de la morphine frelatée, ou persuadé d'avoir été empoisonné ? Faites un test sanguin et vous serait sûr. Disponible dans n'importe quelle clinique pour 25\$.
- **Poudre de Pistage.** Besoin de retrouver quelqu'un ? En emmenant un échantillon d'ADN de la personne que vous recherchez à un trafiquant du marché noir équipé d'un séquenceur adéquat, il vous filera un échantillon de poudre de pistage. Sniffez la poudre et vous pourrez sentir votre proie à 35 mètres et tout ce qu'elle a touché à 5 mètres pendant 72h. 150\$.
- **Trajet en bus.** Des bus quittent tous les jours New York en partant du terminal de Brooklyn. 30\$ pour se déplacer dans un rayon de 60 km autour de la grande pomme, 50\$ pour la moitié est des USA, et 100\$ pour rejoindre le Canada, l'Ouest Américain ou le Mexique.
- **Call Stick (médical).** Cet émetteur de la taille et de la forme d'un marqueur est surmonté d'un gros bouton rouge. Lorsqu'il est activé, il envoie un signal à une compagnie d'ambulance privée qui le localise et envoie par l'intermédiaire un dispatcheur une ambulance pour sauver le type et le transporter dans un hôpital. 500\$.
- **Call Stick (sécurité).** La même chose, mais ici, l'ambulance est remplacée par une bagnole remplie de garde. Ils mettent 2D6 minutes à arriver sur les lieux. 500\$.
- **Location de Voiture.** Un mec qui a le permis de conduire peut se procurer une vieille bagnole de location à essence et équipé d'un système d'alarme basique (et d'un auto radio quand même) pour 25\$/jour et une assurance couvrant jusqu'à 5000\$ de dommages.

- **Abonnement téléphone portable : piraté.** Le personnage doit acheter un téléphone et ensuite aller voir son pote le cracker pour accéder à un forfait millenium spécial et gratis grâce à la ligne de quelqu'un d'autre. Chaque semaine d'utilisation de ce forfait, le personnage a 1 chance sur 20 d'être découvert. Dans ce cas, sa ligne est juste désactivée et il doit repayer son pote le hacker. 20\$, prohibé 500\$ d'amende.
- **Abonnement téléphone portable : légal.** Un forfait illimité avec accès simple à Internet pour 5\$/semaine.
- **Connexion Internet : piratée.** Comme pour une connexion cellulaire piratée, le hacker va se servir d'un autre compte pour ouvrir l'accès Internet illimité à son client. Chaque semaine, 1 chance sur 10 pour que la connexion illégale soit découverte et désactivée. Prohibé 500\$ d'amende, 30\$.
- **Connexion Internet : légale.** Fournit un compte sur un des fournisseurs d'accès et offre une connexion Internet rapide et illimitée. 10\$/semaine.
- **Stockage de Données.** Pour protéger des données sur des serveurs sécurisés. Ce coffre électronique est accessible par un ou plusieurs mots de passe. Les protections de ce genre de serveur sont assez balaises. 1\$/5ZB/semaine.
- **Crèche.** Les parents payent une petite fortune pour mettre leur minot dans l'un des rares établissements de la cité. Le gosse est placé avec d'autres minots et une nurse diplômée s'occupe de lui durant toute la journée. Les parents peuvent observer tous ses faits et gestes par l'intermédiaire de Webcams connectés à Internet. 50\$/jour.
- **Nourrice (sans-papiers).** Une nounou disposant d'une excellente réputation peut garder le minot à domicile pour pas très cher. Tout est une histoire de réputation et la nounou peut passer des années à la bâtir pour la voir disparaître à cause d'une simple rumeur. 7\$/jour pour les zonards, 25\$/jour pour les assistés et les indépendants.
- **Piratage Informatique.** Une bande de jeunes hackers peut être payée pour ralentir tout un système informatique. Pratique pour bloquer un client dans une administration, une banque ou retarder un transfert d'argent ou d'informations électroniques, mais aussi pour foutre le bordel. 20\$/ heure.
- **Déprogrammation.** Un proche s'est fait embrigadé par des membres de secte, la déprogrammation peut vous aider. Recrutez 4 à 5 jeunes hommes. Ceux-ci kidnapperont la cible et l'emmèneront dans une chambre d'hôtel pour la convaincre que ceux qu'elle adore sont en fait des escrocs ou de sinistres manipulateurs. Ça ne marche pas toujours mais quelques fois, la déprogrammation fonctionne si bien que la cible part en croisade contre son ancien culte. 750\$.
- **Alcool.** Un pichet de vin, une bière ou un petit verre d'alcool fort. Correspond à une dose d'alcool. 2\$.
- **Boisson non alcoolisée.** Jus de fruit, soda, bouteille d'eau... 0,50\$.
- **Carburant.** Il y a 2 stations services à Manhattan (une à Downtown à l'angle d'Houston et Broadway, la seconde près de la rampe d'accès du Washington Bridge à Inwood). On peut évidemment s'en procurer auprès des trafiquants du marché noir. Vider de l'essence sur quelqu'un et y foutre le feu lui causera Dommage feu 8. 1,75\$/litre.
- **Carte de Santé Piratée.** Une carte basée sur le compte d'un assisté répondant aux mêmes caractéristiques que celles du propriétaire de la carte piratée. Il peut y avoir des problèmes si les soins demandés sont contraires ou en conflit avec des traitements ou des maladies du véritable détenteur du compte. 500\$.

- **Location de Maison.** Le prix d'une maison à louer, généralement un vieux Browstone de 1 à 2 étages. 850\$/mois.
- **Hôtel pas cher.** Un hôtel un peu miteux disposant de chambre toute simple, du chauffage à la vapeur et parfois de l'électricité. Les douches et les toilettes sont communes. Le rez-de-chaussée dispose parfois d'une borne d'accès Internet à pièce (0,10\$/minute). 10\$/heure, 30\$/nuit ou 100\$/semaine.
- **Hôtel de luxe.** Une énorme chambre dans l'un des anciens grands hôtels de New York (avec vue sur le parc). La chambre contient un vidéophone, une borne Internet illimitée, des toilettes, une baignoire avec piscine à bulle, un grand lit 2 places, chauffage central et électricité. 60\$/nuit ou 250\$/semaine.
- **Hôtel SRO.** Souvent un immeuble abandonné reconverti et entretenu par des clodos. Une chambre pourrie, pas d'électricité, un bidon pour faire cramer des trucs et se chauffer, une carafe et une bassine d'eau à peu près propre, une pile de morceaux de tissus et de cartons pour dormir, un seau pour uriner et faire popo, quelques bougies pour s'éclairer. Si le PJ est dans un endroit où il ne connaît personne, il a 1 chance sur 6 d'être cambriolé ou attaqué pendant la nuit. 3\$/nuit pour les zonards, 10\$/nuit pour les assistés et les indépendants.
- **Assurance d'Immortalité.** Tous les 5 ans, l'assuré se rend dans une clinique située à l'extérieur de la ville pour y transférer une copie de sa mémoire dans un « conteneur nano technologique de stockage mémoriel ». Ces conteneurs sont conservés dans des hangars ultra sécurisés de contrôle environnemental. Si l'assuré meurt, sa mémoire est transférée dans un autre corps cloné ou acheté à un hôpital chez les traits plats (l'assuré choisit dès la signature du contrat ses préférences). Il faut environ 5 ans de rééducation pour contrôler un nouveau corps. Selon les options, le prix varie entre 200/semaine et 1000\$/semaine.
- **Assurance automobile.** Couvre jusqu'à 10 000\$. 100\$/semaine.
- **Assurance de domicile.** Couvre jusqu'à 10 000\$ de vol ou de dégâts. L'assurance ne rembourse rien si la responsabilité de l'assuré est en cause. 50\$/semaine.
- **Assurance kidnapping.** Paye jusqu'à 100 millions de dollars de rançon. Au lieu de payer cette somme, la plupart des compagnies d'assurance préfèrent envoyer leurs propres forces d'intervention spéciale pour libérer l'otage. Si l'otage meurt, l'assurance paye 50 millions de dollars à la famille et 50 millions de dollars sont offerts à celui qui éliminera les preneurs d'otages. 2500\$/semaine.
- **Assurance juridique.** Pour 10\$/semaine, l'assuré a droit à une heure de consultation gratuite par semaine et 10 heures de représentation au tribunal offertes.
- **Assurance médicale.** Avec cette assurance, tous les soins de santé du client sont pris en charge. Le client doit par contre obligatoirement suivre ses traitements et aller en consultation dans un hôpital du Queens. En cas d'urgence, un hélicoptère/ambulance peut venir le chercher d'un simple coup de fil en 4D6 minutes. 50\$/semaine.
- **Accès à une banque de données juridiques.** Indispensable pour tous ceux qui voudraient se charger d'une affaire juridique. Le client a accès à tous les arrêtés, règlements, lois et cas de jurisprudence de ces 20 dernières années nécessaires à la construction d'un dossier solide. 100\$/heure, 1000\$/semaine pour un accès illimité.
- **Bouffe : Fast food.** De la nourriture achetée dans un fast food pas cher ou dans un distributeur automatique. 4\$.
- **Bouffe : resto.** De la nourriture consommée dans un petit restaurant sympa. 8\$.
- **Soins Médicaux (Black Meds).**

	Zonard	Assisté	Indépendant
Consultation	1\$	10\$	20\$
Traitement pour une petite infection ou une blessure légère	2\$	15\$	30\$
Traitement pour une infection importante Ou une blessure grave	5\$	20\$	40\$
Installation d'un implant cybernétique	10\$	50\$	75\$
Traitement pour une maladie mortelle et transmissible	30\$	100\$	200\$
Chirurgie	50\$	200\$	300\$

- **Bilan de santé.** Une visite complète afin de dresser un bilan complet du patient (test sanguin, IRM...). Disponible dans n'importe quelle clinique. 90\$.
- **Soins médicaux, cure de désyntox pension complète.** Le client est enfermé dans une propriété située à l'extérieur de la ville ou des médecins et des volontaires lui procurent des drogues de substitution et des conseils afin d'éviter les crises de manque et les rechutes. +10 aux jets de sauvegarde pour résister à l'envie de se défoncer. Sans un ordre des médecins ou d'une cours de justice, un patient peut sortir quand il veut. 200\$/jour.
- **Soins Médicaux, cure de désyntox en externe.** Le patient doit se rendre une fois par jour dans sa clinique pour un bilan médical, une injection de drogue de substitution (subutex, méthadone...) et 15 minutes de conseil. +5 aux jets de sauvegarde pour résister à l'envie. 50\$/jour.
- **Soins Médicaux : Chirurgie Plastique.** Une opération chirurgicale de chirurgie esthétique dure environ 2 heures. Le personnage choisit d'augmenter sa beauté ou de faire disparaître un défaut. A chaque opération, le client gagne +2 à tous ses jets de séduction (maximum +10). Après 10 opérations, le client est presque méconnaissable, après 20 opérations, il ressemble plus à une poupée gonflable. 2000\$/opération.
- **Psychothérapie.** Un psychiatre peut aider les gens et même leur procurer des drogues sur ordonnance. 50\$/heure.
- **Programmation Mentale : Analyseur de Code.** Cet outil est de la taille d'un paquet de clopes est très utile pour tout ceux qui veulent s'installer des programmes cérébraux. Il analyse le mémoire d'un installateur mental afin d'être sûr qu'aucun code ou programme caché ne puisse être installé sans l'accord du client (un installateur mental peut transformer quelqu'un en esclave, ne l'oublions pas). 30\$/MMU analysable.
- **Mercenaire : Junky.** Un Junky se contente de suivre son employeur pour l'aider à éclater des mecs. Il fuira s'il est blessé ou face à un ennemi plus fort. 100\$/jour.
- **Mercenaire : Dioxyl-Drake.** Un jeune Drake issu d'une Famille utilisant un bâton de blocage psy (psychique Dioxyl NAsh pipe). Ces Drakes ne combattent que des pys. 300\$/jour. Le Drake transporte au moins 2 Dioxyl et se bat avec au moins 1 niveau en Combat de Rue : Armé et en Masse.
- **Mercenaire : Drake.** Un jeune Drake employé comme garde du corps ou pour combattre du côté de l'employeur. Les vieux Drakes exigeront toujours de savoir quelle cause va combattre le Drake et l'empêcheront de commettre des actes trop répréhensibles. Les prix explosent évidemment si le Drake doit se battre contre un groupe très puissant (comme les Drug Lords par exemple). 250\$/jour.
- **Mercenaire : professionnel.** Un combattant bien entraîné (mercenaire niveau 2) bien équipé (au moins un flingue et un gilet pare-balle) qui se battra du côté de l'employeur pour 1000\$/jour.

- **Mercenaire : semi professionnel.** Un jeune assisté, souvent un freelancer, qui tente de se faire une réputation dans le milieu des mercenaires de la cité (freelancer niveau 1, mercenaire niveau 1). Il est généralement équipé d'une bonne armure (maille) et d'un Katana. 400\$/jour.
- **Mercenaire : Thug.** Les thugs sont de jeunes assistés (freelancers niveau 1) pour la plupart défoncés à la God Killer et payés pour se battre. Les Thugs consomment un max de God Killer mais aussi de la Zombine ou de la Thor O Zine, cela les rend vraiment courageux, mais aussi incroyablement stupides. Armés d'une batte de base-ball et d'une armure Phone book (armure téléphonique). 200\$/jour.
- **Location de bureau.** Un bureau à Downtown dans un immeuble disposant de son propre service de sécurité. 300\$/mois.
- **PayComputer (dataterm).** Une borne installée dans la rue mais plus souvent dans le rez-de-chaussée de certains immeubles permettant de se connecter à Internet. 1\$/minute.
- **Payphone.** Comme une cabine téléphonique. 0,25\$/5mn de communication n'importe où dans le monde.
- **Billet d'avion.** Départ de l'astroport de White Plains dans le New Jersey, à 40 km au nord-est de Manhattan. 75\$ pour aller dans l'Est USA, 120\$ pour l'Ouest USA, le Canada et le Mexique, 350\$ pour changer de continent.
- **Prostitution.** 10\$ la passe, ça peut monter ou baisser selon le standing du ou de la prostitué(e).
- **Serveur d'accueil (personnel).** Un espace sur un serveur Internet avec une largeur de bande assez importante pour rendre accessible la plupart des sites et des forums personnels. 2\$/semaine.
- **Serveur d'accueil (professionnel).** Un espace sur un serveur Internet avec une largeur de bande assez importante pour rendre accessible la plupart des sites de commerce et de Réalité Virtuelle à des milliers d'utilisateurs. 50\$/semaine.
- **Réparation d'ordinateur.** Le prix comprend le changement de Hardware et la main d'œuvre. Le prix est (jeter 1d10) :
 - 01-25 = 10% du prix de l'ordinateur.
 - 26-50 = 20% du prix de l'ordinateur.
 - 51-75 = 50% du prix de l'ordinateur.
 - 76-95 = 100% du prix de l'ordinateur.
 - 96-100 = 200% du prix de l'ordinateur.
- **Runner.** Le prix à payer un runner pour qu'il emmène un message ou un paquet à n'importe quel endroit de Manhattan. 0,10\$/block pour un délai normal (le colis est livré dans les 8 heures). 25\$ pour un rush (le colis est livré dans les 30 minutes).
- **Secrétaire.** Le personnage paye chaque semaine pour disposer des services d'une secrétaire IA sur un serveur d'accueil. La secrétaire travaille 24/24 et peut être accessible par n'importe quelle borne Internet. 5\$/semaine.
- **Sécurité : système d'alarme.** Cela inclut la pose d'un système d'alarme (disposant d'un détecteur de mouvement, d'un contrôle vocal et d'un bouton « panic »). A chaque fois que l'alarme est déclenchée ou que le propriétaire signale une urgence, 2 gardes se pointent en bagnole dans les 2D6 minutes. 30\$/semaine.

- **Sécurité : personnel exécutif.** 2 gardes du corps en costard protège la résidence du client et l'accompagne lors de chacune de ses sorties 24/24. Ils sont très bien entraînés (freelancers niveau 4) et très bien équipés (bâtons télescopiques, taser-guns, armure nano tissée ou nano rembourrée). Le client peut avoir accès à un véhicule blindé et en cas d'urgence, un hélico viendra le récupérer en 3D4 minutes. 1400\$/semaine.
- **Sécurité : sur site.** La présence d'au moins un garde sur site 24/24 avec des renforts en cas d'urgence (3D6 minutes). 500\$/semaine.
- **Sécurité : journaliers.** Certaines agences de sécurité offre des services ponctuels à leurs clients. Après un coup de fil, 2 gardes se pointent en bagnole dans les 2D6 minutes. Compter 750\$/intervention.
- **Servant : Junky.** Le moins cher. Le junky fera tous les travaux manuels pour 2\$/heure. Il piquera sûrement tout ce qu'il peu dès qu'il en aura l'occasion pour s'acheter de la came.
- **Servant : Jack.** Les jacks sont des pros et ont une réputation à défendre, ils feront tout pour de l'argent (sauf se battre), ils danseront, feront le ménage, des travaux manuels ou organiseront des visites guidées... Compter 4\$/heure.
- **Servant : medium assermenté.** Voilà le prix à payer pour un assisté autorisé par le gouvernement à utiliser ses pouvoirs psychiques. Il s'en servira pour aider son patron tant que ce n'est ni illégal, dégradant ou dangereux. 100\$/heure.
- **Servant : zonard compétent.** Un cracker, drake, runner, insomniaque, gambler, voleur, gardien ou water rat de niveau 1 met ses compétences à la disposition d'un employeur pour 10\$/heure. Il ne se battra pas, ne fera rien de dangereux, de dégradant, ou qui porterait préjudice à sa réputation ou à sa Famille.
- **Location de commerce.** Une grande boutique avec une arrière salle pour stocker les marchandises située au rez-de-chaussée d'un immeuble coûte dans les 1000\$/mois.
- **Satellite d'espionnage en colocation.** Le personnage a un accès illimité à un vieux satellite d'espionnage en orbite autour de la Cité. Il peut accéder n'importe quand à une image de faible résolution (la qualité permet de reconnaître une voiture ou un bidon en feu par IR). S'il veut une image haute définition capable de reconnaître un visage ou de situer toutes les personnes présentes dans un immeubles grâce aux IR) il entrera en compétition avec un autre utilisateur 1 fois sur 2 puisque qu'il n'y qu'une seule optique assez puissante pour obtenir de telles images sur le satellite. En cas de compétition (sinon, le personnage a accès à l'image haute résolution comme à une image basse résolution), les enchères commence (dirigée par la technologie du satellite). La moindre erreur et l'enchère est perdue, c'est super rapide avec un temps de réaction de 3s. Dès que l'enchère est gagnée, l'argent est directement retiré du compte du vainqueur. 75\$/semaine.
- **Casier.** Un casier dans une station de métro ou une gare coûte 1\$/48h (si la personne ne vient pas payer tous les 2 jours ou si elle ne fait pas un virement sur son casier, celui-ci s'ouvre automatiquement grâce à la serrure électronique), tous les jours, 1 chance sur 20 qu'il soit fracturé. Un casier dans les locaux de la compagnie Safelock est plus sûr. Les locaux sont entièrement automatisés, dispose d'une vidéosurveillance et sont souvent patrouillés par des gardes en voiture. On y accède grâce à une carte électronique. 2 Safelock dans la Cité. 2,50\$/48h.
- **Ticket de métro.** 1,50\$ pour accéder au réseau de métro.
- **Opération chirurgicale.** Le prix à payer pour se faire opérer dans un véritable hôpital équipé, avec infirmière, salle de réa... 500\$/heure d'opération.
- **Tatouage.** A l'ancienne avec une seringue ou avec un ordinateur et un laser automatisé, un tatouage coûte dans les 1\$/cm².

- **Course en taxi.** Il reste quelques taxis en circulation à Manhattan. 5\$/kilomètres (minimum 20\$).
- **Honoraires d'accès à un briseur de code.** Donne accès à un ordinateur surpuissant spécialement conçu pour briser les codes. En payant, l'utilisateur obtient un créneau (réserver dans les 2 semaines à l'avance) et un code d'accès lui permettant d'agir sur le briseur de code comme s'il était assis devant (en fait le briseur de code est à l'extérieur de Manhattan). L'ordinateur brise les codes avec une force de 75 et peut effectuer d'autres tâches avec une force de 20. 500 ZB de mémoire. 200\$/minute d'utilisation.
- **Honoraires d'utilisation d'un installateur mental.** Le prix pour avoir accès à un installateur mental chez un trafiquant du marché noir (indispensable pour se faire implanter des programmes cérébraux). Vu que ces machines sont très recherchées (surtout par les Colins) le client a généralement les yeux bandés lorsqu'il est emmené devant l'installateur mental. 40\$/heure.
- **Honoraires d'accès à un superordinateur.** Voilà le prix pour faire tourner un programme sur un superordinateur. Faut réserver ici aussi à l'avance. Force 50, 5000 ZB de mémoire, 1000\$/minute.
- **Inscription à un jeu multi joueurs RV.** Le loisir le plus répandu des shut-in. Avec cet abonnement, une connexion rapide à Internet et Stimulateur Mental Basic, l'utilisateur peut pénétrer dans un gigantesque univers virtuel (très souvent d'héroïque fantaisie) peuplé d'autres joueurs comme lui. 100\$/semaine.
- **Recharge de véhicule.** Une 20° de station électriques sont dispersés dans la ville. Elles peuvent recharger les batteries d'un véhicule électrique en seulement 1 minute. La plupart des autres équipements électriques (y compris les implants) peuvent être rechargés dans ces stations. 5\$ pour un petit véhicule, 10\$ pour un gros.
- **Entraînement RV.** Accès en ligne à un centre d'entraînement virtuel. L'utilisateur peut y apprendre n'importe quoi : du Kung Fu à la chirurgie. Le personnage peut y accéder de chez lui grâce à son Stimulateur Mental Basic (SMB) ou payer pour utiliser un « parloir RV ». Chaque heure passée à s'entraîner là dessus permet de diminuer le coût d'un domaine de compétence de 2 points (minimum 2). L'entraînement virtuel ne peut pas aider à l'obtention de compétences niveau 6. 20\$/h pour les compétences SOC et TECH, 40\$/heure pour les compétences ATH, INT, BIO et VOL, 70\$/heure pour les compétences MIL et CMBT.

10/ Outils et matos divers.

- **Séquenceur de Poudre de Pistage.** 5000\$. De la taille d'un toaster. On y introduit des marqueurs génétiques obtenus grâce à un analyseur d'ADN (voir plus haut, beaucoup plus haut). Grâce aux marqueurs génétiques, le séquenceur détermine l'empreinte olfactive d'un individu formée par la combinaison unique de plusieurs essences chimiques (on peut assimiler cette empreinte à son odeur spécifique, la même que les chiens savent reconnaître pour pister les gens). L'appareil met ensuite au point une molécule très complexe capable de changer sa structure chimique au contact de cette empreinte. La poudre de pistage est alors créée et envoyée dans un petit réceptacle situé sur l'un des flancs du séquenceur. L'utilisateur n'a plus qu'à sniffer cette poudre pour traquer comme le meilleur des limiers la personne dont l'empreinte olfactive a été établie (il sentira l'odeur de la cible sur tout objet qu'elle aura touché, il saura reconnaître les endroits par où elle est passée....) Les effets s'estompent au bout de 8 heures. Comptez 5 \$ de composants chimiques pour fabriquer une dose. 25 kilos, 5000 \$
- **Sac à dos.** 10 \$.

- **Pince Mon Seigneur.** 50\$. Conçus pour découper les chaînes, les cadenas... On peut difficilement s'en servir comme arme (attaque – 8, entraver -8, 1 point de choc, 1 point de blessure, enfin plus si vous vous amusez à trancher les doigts de vos victimes !). 5 kilos.
- **Pince « Monseigneur » pliante.** 100\$. Pliées elles ont la taille d'un gros bouquins. 1,5 kilos.

Note concernant le matériel de cambriolage

Une très vieille loi expose quiconque transporterait du matériel de cambriolage à une peine de 500 \$ d'amende et de 30 jours d'emprisonnement. Par « matériel de cambriolage », on englobe tous les objets qu'un procureur pourrait faire considérer par un juge comme « pouvant permettre une effraction ». Ainsi, un simple tournevis peut vous envoyer en prison. D'ailleurs, si votre personnage est bien connu des services de police comme étant un cambrioleur, soyez sûr que TOUS les objets qu'il transporte pourront être considéré comme du matériel d'effraction... Vous voilà prévenus !

- **Bouteille d'eau.** 0,50\$. J'allais vous faire un descriptif mais non, j'ai changé d'avis.
- **Tente de camping.** 75\$. 5 minutes d'installation, 4 personnes max. 7 kilos.
- **Filet de camping.** 35 \$. Surtout utilisé comme hamac il peut néanmoins soulever jusqu'à 350 kilos de charges. Poids : 500 g.
- **Tente Arctique.** 200\$. Voilà du solide, elle est conçue pour des séjours longs dans les environnements glacés de l'Arctique. Elle peut résister à des vents de 13.0 km / h. Recouverte à l'intérieur d'un matériau thermo réfléchissant. Une ouverture peut être créée au sommet de la tente pour évacuer les fumées d'un éventuel feu de camp ou barbecue. 10 personnes max. 40 kilos.
- **Outils de Charpenterie.** 50\$. On peut utiliser la plupart de ces outils comme armes improvisées (0.5 points de blessure ou 2 points de choc). 5 kilos.
- **Outils de Menuiserie.** 40\$. On peut utiliser la plupart de ces outils comme armes improvisées (0.5 points de blessure ou 2 points de choc). 5 kilos
- **Equipements de Synthèse Chimique (laboratoire).** 10 000\$. Un ensemble de machines high tech équipées d'ordinateurs intégrés pouvant fabriquer n'importe quel produit chimique.
- **Equipements de Synthèse Chimique (fait maison).** 200\$. Du matos de récupération composé de filtres, de condenseurs, de flasque, de séparateurs... Utilisé avec la compétence Synthèse Chimique, ce labo improvisé peut créer des produits chimiques simples (ce qui inclut la plupart des drogues de rue).
- **Corde d'escalade.** 3\$/mètre.
- **Vêtements à couleurs changeantes.** 1000\$. Ces vêtements existent dans tous les styles. Ils sont reliés à un ordinateur intégré dans une des manches et sont recouverts de fibres synthétiques pouvant changer de couleur à volonté. Utilisées pour se confondre avec la couleur dominante de son environnement, ces fringues offrent un bonus en discrétion de +4 à l'utilisateur. Autonomie : 16 heures.
- **Outils de réparation informatique (portable).** Poids : 250 g, prix 25\$.
- **Outils de réparation informatique (boutiques).** 200\$. +4 aux tests de microélectronique. Poids : 20 kilos.
- **Pied de Biche.** 45\$.

- **Séquenceur d'ADN.** 2500\$. Cet appareil de la taille d'une machine à laver est capable de créer des petites doses d'un virus pouvant infecter les cellules et modifier leur structure ADN. Grâce à cette technologie, une personne ou un animal peut être infecté pour changer son code génétique, un embryon peut être modifié pour devenir un individu créé sur mesure... Voir plus haut le chapitre concernant les modifications génétiques. Poids : 75 kilos. Légalité : licence (10 ans de prison). Prix : 2500 \$.
- **Vielle Corde d'Arrimage.** 1\$/1,5mètre. Charge maximum 175 kilos, solidité : 2 blessures, 3 points de feu. Poids : 2 kilos / mètre.
- **Bande Adhésive.** 2\$.
- **Kit de refroidissement d'urgence.** 5 \$. Les kits contiennent plusieurs tubes en verre rempli d'un gel bleu. Lorsque ces tubes sont brisés, ils refroidissent l'environnement immédiat (environ 2 mètres de diamètre) pendant une durée de 4 heures chacun. Usage unique, Poids 3 kg. +5 aux tests de sauvegarde contre la chaleur.
- **Kit de chauffage d'urgence.** 5\$. Ce kit contient plusieurs tubes en verre rempli d'un gel blanc. Lorsque l'un de ces tubes est brisé, il émet une chaleur continue dans un rayon d'un mètre pendant 4 heures. Usage unique. + 7 aux tests de sauvegarde contre l'hypothermie.
- **Bélier.** 250\$. Cet outil long et encombrant a été créé pour les équipes SWAT. Les Béliers permettent d'entrer très rapidement dans une pièce et de dégager le passage de tous les obstacles pouvant ralentir la progression d'une équipe d'assaut. Il est composé d'un levier, d'une hache et d'un marteau pilon. Il peut être utilisé comme une arme occasionnant 3 point de blessure (perce armure 6), 4 points de choc, portée 2, (maniement difficile). Poids : 13 kilos.
- **Modificateur d'empreintes digitales.** Le M.E.D est composé d'un ordinateur et d'un scanner camouflés dans une montre et d'une paire de gants transparents dont la surface au niveau des doigts est empreinte d'une résine spéciale ; les gants étant reliés à la montre par des fils presque invisible. Le scanner intégré à la montre permet d'analyser et de copier les empreintes digitales présentes sur une surface lisse. La copie est envoyée via les câbles aux gants qui modifient instantanément la structure de la résine afin que sa surface soit identique à l'empreinte copiée. 750 \$. Les gants atténuent la sensation du toucher (-4 en crochetage, chirurgie...)
- **Fil de pêche.** 15\$. Ce fil en nylon fait 30 mètres de long. Un test de force difficulté 30 est nécessaire pour le casser. Résiste à une charge de 50 kilos. Poids 250 g.
- **Torche.** 5\$. Présentes dans toute bonne trousse de survie. Ces torches chimiques émettent en brûlant une lueur rouge ou verte très intense pouvant éclairer jusqu'à 10 mètres pendant 1 heure. Elles peuvent être tenues à la main et, utilisées comme une arme, elle occasionne 2 points de dommage type feu. 5 \$.
- **Torche sous-marine.** 15\$. Voir ci-dessus. Ces torches chimiques peuvent brûler sous l'eau.
- **Lampe torche d'urgence.** 75\$. Une petite lampe résistante à l'eau et aux chocs. Elle n'a pas besoin de piles ou de batteries pour fonctionner. Il suffit de l'agiter vigoureusement pendant 5 secondes pour obtenir 1 heure de fonctionnement. Eclaire jusqu'à 12 mètres.
- **Lampe torche (porte-clés).** 3\$. Une toute petite lampe équipée d'une LED ultra brillante. Eclaire jusqu'à 5 mètres. Une heure d'autonomie.
- **Petite Lampe torche.** 2\$. Petite lampe torche rechargeable pouvant être tenue en main ou accrochée à un guidon de vélo. Deux heures d'autonomie, éclaire jusqu'à 25 mètres.

- **Maglight.** Utilisé par les agents de sécurité ou par les agents de Police, ces grosses lampes torches peuvent éclairer jusqu'à 50 mètres. Elles peuvent aussi être utilisées comme des armes occasionnant 2 points de choc (portée 0-1). 25 \$.
- **Kit de Jardinage.** 80\$. Le kit comprend un système d'arrosage, des lampes hydroponiques adaptant leur luminosité à l'heure et à la saison, un système de chauffage et d'évaporation pour maintenir la température des plantes et leur taux d'humidité. +8 en botanique.
- **Outils d'armurier.** 200\$. Une boîte contenant tout le matériel nécessaire à la maintenance d'une arme (clefs, lubrifiant, tige de nettoyage), un petit four électrique très puissant et des moules pour créer ses propres munitions. 7 kilos.
- **Générateur.** 200\$. Un gros générateur de la taille d'un caddy de supermarché (il est d'ailleurs monté sur roulettes et peut être facilement déplacé). Il est alimenté grâce à des bombonnes d'hydrogène. Chaque bombonne peut alimenter 4 appareils électriques en même temps pendant 24 heures. Chaque bombonne coûte 50 \$.
- **Grenade extincteur.** 80\$. Un cylindre marron actionné par une goupille. 5 secondes après que la goupille ait été retirée, le cylindre explose libérant une mousse suffisante pour recouvrir une zone de 120 m². La mousse est très glissante, toute personne voulant se déplacer sur une surface recouverte devra réussir un test d'équilibre.
- **Menottes.** 20\$. Crochetage difficulté 20, un test de force difficulté 50 est nécessaire pour les briser.
- **Flasque.** 25\$.
- **Instrument acoustique.** 20\$. Un vieil instrument souvent utilisé par les sans abri pour se divertir (guitare, harmonica, bongo, sitar, saxophone...)
- **Instrument électronique.** 150\$. Le top du top des instruments électroniques. Il ressemble à un petit synthétiseur aux courbes élégantes prolongé par un micro et équipé d'un puissant haut parleur. L'instrument est relié par wi-fi à une paire de lunettes. Un programme de musique assistée par ordinateur est intégré (10 000 chansons, et 20 000 échantillons en mémoire). L'instrument peut être utilisé comme un sampler, un mixer, un mégaphone et pour reproduire n'importe quel type d'instrument acoustique ou électronique. Il peut aussi accessoirement servir d'arme (2 points de choc, portée 1-2). Autonomie 8 heures.
- **Mouleur de latex.** 700\$. Une cuve reliée à un laser et un ordinateur. Il suffit d'entrer dans l'ordinateur les dimensions en 3D d'un objet pour que le mouleur crée une reproduction en latex en 30 minutes (la texture et la couleur sont fidèlement reproduits). Il est généralement utilisé pour fabriquer des masques en latex mais ce matériau peut être utilisé pour fabriquer de nombreux autres objets (pas besoin de dessin pas vrai !). Chaque utilisation coûte 5\$ de latex.
- **Briquet jetable.** 0,50\$. 10 minutes d'autonomie.
- **Briquet électronique.** 10\$. Rechargeable, de puissants rayons infrarouges sont concentrés sur un point précis. Peut être utilisé sous la pluie ou en pleine tempête.
- **Crochets (automobile).** 300\$. Un petit appareil électronique ressemblant à un gros marqueur. Il suffit de l'enfoncer dans une serrure de portière et il fait le reste (crochetage automatique à 5 + 1D20).
- **Kit de crochetage.** 25\$ pour des ciseaux des crochets, un maillet en caoutchouc. Comptez 200\$ pour le freezer, une petite bombe à gaz permettant de geler les serrures et

les cadenas afin de faciliter leur destruction.

- **Crochets professionnels.** 50\$. Une petite pochette en cuir contenant tous les instruments nécessaires au crochetage de n'importe quel type de serrure physique.
- **Crochets (faits maison)** 5\$. Un râteau et une barre de tension fait avec du matos de récupération. Crochetage – 4.
- **Maquillage (théâtre).** 200\$. Une grosse boîte à outil contenant du maquillage, du faux sang, des perruques, des prothèses en latex, bref, tout ce qui faut pour créer n'importe quelle sorte de maquillage ou d'effet.
- **Kit de maquillage.** 40\$. Contient tout ce dont une femme pourrait avoir besoin pour s'embellir.
- **Caddy de souffleur de verre / forgeron.** 750 \$. Contient un four en céramique à hydrogène, des pinces, des marteaux, des crochets, un sceau plein de pains de silices et de métal, une enclume. Poids 100 kilos.
- **Mini chalumeau.** 350\$. Ce petit appareil de la taille et de la forme d'un marqueur utilise de l'hydrogène liquide et un chalumeau au plasma pour découper n'importe quel matériau. Utilisé comme une arme il inflige deux points de blessure (perce armure 6), portée 1. 25\$ la recharge.
- **Nano corde.** 150\$/mètre. Un fil noir fin comme du fil de pêche. Il est constitué d'anneaux de carbones entrelacés au niveau moléculaire par des nanobots. Il peut soulever jusqu'à 400 kilos sans aucune élasticité.
- **Barre nutritive.** 2 \$. Ces barres peuvent être conservées pendant 5 ans à l'air libre. Pleines de vitamines, de protéines, de sucre et d'hydrate de carbone, 4 barres peuvent couvrir les besoins nutritifs d'une personne pendant 24 heures.
- **Cadenas (bas de gamme).** 5\$. Difficulté 20 pour le crocheter. Il encaissera 6 points de blessure ou 6 points de choc avant de casser.
- **Cadenas (top).** 80\$. Crochetage difficulté 40. Résistance : 15 points de choc ou 15 points de blessure. Test de force difficulté 30 pour le couper avec une pince monseigneur (la pince est foutue après l'avoir force).
- **Phéromones.** 20\$/dose. Impossible à détecter (à part peut être pour les Sexologues ou les Animalistes), ces phéromones de synthèse rendent leur utilisateur sexuellement irrésistible. + 8 en séduction.
- **Projecteur portable (nanotech).** 1500\$. Ce projecteur extrêmement puissant peut éclairer une zone de près de 2 km² grâce à des diodes lumineuses nanotechnologiques. Le projecteur est composé d'une torche reliée à une batterie attachée à la ceinture (poids total 5 kilos). Il est tellement puissant que toutes les personnes situées à proximité sont partiellement aveuglées (-7 action et réaction). Ceux qui ont la malchance d'être face à la source lumineuse sont quant à eux totalement aveuglés (-15) à moins de porter d'épaisses lunettes de protection.
- **Projecteur portable.** 250\$. Moins chère et moins puissante, cette version équipe de nombreux véhicules de police. Il a la taille et la forme d'un mégaphone et peut éclairer une cible située jusqu'à 2 kilomètres. Un personnage aveuglé par ce projecteur subira un malus de -7 à ses tests d'action et de réaction.
- **Outils de plomberie.** 40\$. Une boîte à outils contenant tous les ustensiles pouvant servir à réparer ou entretenir la plomberie d'un appartement. Les outils peuvent servir d'armes, occasionnant 0.5 point de blessure ou 2 points de choc. 3,5 kilos.

- **Serflex.** 20\$. Utilisés à l'origine dans l'outillage et la manutention pour fixer des objets ou des chargements, les forces de l'ordre ont très vite compris que ces bracelets de plastiques étaient très pratiques lorsqu'il fallait immobiliser rapidement un grand nombre d'individus. Test de force difficulté 40 pour briser ces bracelets. 2\$ à l'unité.
- **Outils d'entraînement psychique.** 200 000\$. Cet appareil de la taille d'une machine à laver est positionné autour de la tête de l'apprenti médium. Il contient des capteurs électrochimiques qui stimulent les capacités psychiques de l'élève grâce à des séries d'exercices programmés basés sur la rétroaction biologique (biofeedback). Ces exercices lui permettent d'avoir un meilleur contrôle de son système psychique interne. Un personnage disposant d'un accès illimité à l'un de ces appareils fait baisser le « coût » de ses disciplines psychiques de 10 points (min. 4).
- **Brouilleur Radio.** 250\$. Un petit appareil portable pouvant brouiller les communications radios et cellulaires dans un rayon de 800 mètres en saturant les fréquences de bruit statique. Poids : 500 g, autonomie : 8 heures.
- **Lentilles Changeantes.** 2000\$. Ces lentilles sont créées à partir de millions de LED nano technologiques contrôlées grâce à un micro-ordinateur. Elles peuvent changer de couleur, d'empreinte rétinienne et protéger leur porteur de l'éblouissement. Ces lentilles sont très souvent utilisées par les cambrioleurs pour berner les systèmes d'identification biométriques.
- **Corde de camping.** 25\$. Généralement utilisée par les campeurs, cette petite corde peut tenir dans une poche. 250 g. Elle peut servir d'arme improvisée (fouetter avec cette corde inflige 1 point de blessure).
- **Graines.** Prêtes à l'emploi. Comptez 3\$ pour des plantes communes, 15\$ pour des plantes rares, 25\$ pour des plantes illégales (opium, cannabis, peyote...) Doublez le prix pour l'achat de plantes en pot (plus facile à entretenir, +5 aux tests de botanique). Enfin, doublez le prix pour des plantes génétiquement modifiées (résistance à la pollution, au froid, aux conditions de faible luminosité...)
- **Peinture de camouflage.** 100\$. Créés pour les militaires afin de pouvoir changer la couleur de leur matériel en fonction de leur environnement avec une seule bombe de peinture. Des marqueurs électrochimiques sont intégrés aux molécules de peinture. Une molette électronique installée sur la bombe permet ensuite de modifier la couleur. L'utilisateur peut aussi reproduire une couleur particulière en utilisant un capteur optique situé sous la bombe.
- **Bombe de peinture.** 10\$. Une bombe de peinture tout à fait normale. Elle peut être utilisée pour aveugler son adversaire.
- **Thermos en fer.** 35\$. Utilisé comme une arme, il occasionne 1 point de choc (portée 1). Poids : 500 g (vide), 4 kilos (plein).
- **Couteau suisse (mécanique, petit).** 2\$. Au choix, 6 options mécaniques (voir plus loin).
- **Couteau suisse (mécanique, grand).** 7\$. Cette fois-ci le personnage peut choisir jusqu'à 10 options mécaniques.
- **Couteau Suisse (électronique, petit)** 45\$. Le couteau dispose d'une petite batterie pouvant alimenter des options électroniques. Au choix : 6 options électroniques ou mécaniques.
- **Couteau Suisse (électronique, grand).** 75\$. Au choix 10 options mécaniques ou électroniques.

- **Kit de torture.** 250\$. Une petite valise en cuir contenant, méticuleusement rangés, toute une série d'ustensile anodins mais pouvant infliger des blessures aussi impressionnantes que douloureuses (outils chirurgicaux, scie à bois, couteaux de cuisines, pic à glace, pinces...) Les outils sélectionnés doivent être aussi terrifiant que possible. Permet au personnage d'utiliser la compétence torture sans malus. Chaque objet peut causer au combat un point de blessure (taillader).
- **Outils de réparation de véhicules (portable).** 50\$. Une petite boîte contenant les outils qu'il faut pour réparer les pannes les plus courantes. Permet d'utiliser la compétence mécanique à -7. La plupart des objets peuvent occasionner au combat 1 point de blessure ou 1 point de choc. Poids : 2.5 kilos.
- **Outils de réparation de véhicules (garage).** 400\$. Du matériel professionnel qui permet au personnage d'utiliser sa compétence mécanique sans aucun malus. Poids : 60 kilos.
- **Purificateur d'eau.** 70\$. Une carafe équipée d'un filtre à eau.
- **Montre.** 1\$. Montre en plastique bas de gamme résistante à l'eau jusqu'à une profondeur de 10 mètres et disposant de la fonction alarme.

Les Options pour les Couteaux Suisses

Tournevis Universel. Il s'adapte automatiquement à la taille des vis. 60\$.

Clefs Allen. 5\$

Test sanguin. (électronique) Une tige équipée d'une petite aiguille. Une simple goutte suffit pour que l'analyseur détermine le taux de globule blanc ou rouge, le taux de glucose et d'oxygénation des cellules, la présence de drogues ou de toxines courantes. Le résultat est affiché sur un petit écran LCD. +4 aux tests de diagnostique. 75 \$.

Appareil Photo. (électronique) Un petit appareil photo situé dans le manche du couteau. L'appareil fonctionne en condition de faible luminosité et peut stocker jusqu'à 1000 photos avant de les transférer à un ordinateur par wi-fi. 20 \$.

Ouvre bouteille. 0\$.

Coupe cigare. 0\$.

Boussole. 0\$.

Décapsuleur. 0\$.

Couteau incurvé. Idéal pour évider et dépecer les petits animaux. 0\$.

Scie électrique. (électronique) Un disque en métal tournant à grande vitesse pouvant couper des petits tuyaux en fer. Les disques doivent être changés très souvent. 15\$.

Perceuse. (électronique). Capable de percer la plupart des métaux. 5\$.

Alarme de détresse. (électronique) Emet un bip très aigu audible jusqu'à 8 kilomètres pendant 48 heures. Certaines équipes de secours disposent d'équipement pouvant repérer ces sons jusqu'à 40 kilomètres et les localiser par triangulation. 30 \$.

Testeur électronique. Il permet de déterminer la tension, l'intensité ou la résistance entre deux points d'un circuit électronique. Il n'a pas besoin nécessairement d'être en contact avec les fils ou le composant grâce à un système d'analyse par induction électromagnétique (les mesures sont néanmoins moins précises). 100 \$.

Lampe de poche. (électronique) Eclairage par LED jusqu'à une distance de 6 mètres.

Tournevis. Ce tournevis est équipé de deux têtes devant être changées manuellement. 0 \$.

GPS. (électronique). Permet d'indiquer la direction et d'obtenir sa position (latitude longitude) avec une marge d'erreur de 2 mètres. 15 \$.

Crochet. 0 \$.

Cran d'arrêt. 1 point de blessure. 0 \$.

Briquet électronique. 5 \$.

Pistolet de crochetage. (électronique) Cet appareil permet de crocheter automatiquement les serrures de difficulté 20 ou moins en 1D6 minutes.

Loupe. Grossissement X 4. 0\$.

Lime à métaux. 5\$.

Coupe Ongles. 0\$.

Lentille Nanotech. (électronique). La lentille nanotechnologique est intégrée sous la forme d'un gros

œilleton dans le manche du couteau. L'utilisateur doit regarder à travers l'œilleton pour l'utiliser. Fonction microscope (X 200), jumelle (détails jusqu'à 300 mètres), vision nocturne. 150 \$.

Stylo. 0\$.

Pincés. 2\$.

Chargeur. (électronique). Cet appareil bien utile permet de recharger la batterie d'un appareil électronique de petite taille (téléphone portable, PDA). il suffit de le brancher sur une prise murale pour le recharger. 5\$.

Poinçon. 0\$.

Paille de purification d'eau. 80\$. Permet de filtrer l'air inspiré mais avec peu d'efficacité.

Scie. 0\$.

Machine à coudre. (électronique). 5\$.

Microphone. (électronique). 10\$.

Renifleur de poche. (électronique). Il sonne lorsqu'il détecte dans l'air des particules explosives, radioactives ou des traces d'armes biochimiques communes. Utilisé pour contrôler une personne il doit pratiquement être au contact des vêtements ou de la peau pour être efficace. 250\$.

Cure-dent. 0\$.

Pincés à épiler. 0\$.

11/ Transport.

Caractéristiques des Véhicules

Energie : le carburant consommé par le véhicule et son autonomie.

Vitesse : C'est la vitesse maximale que peut atteindre le véhicule.

Accélération : C'est l'accélération que peut effectuer un véhicule en 1 tour. Par exemple, un véhicule ayant une vitesse de 20 et une accélération de 4 mettra 5 tours pour sa atteindre son allure maximale.

Manoeuvrabilité : C'est le comportement et la sportivité du véhicule. La manoeuvrabilité offre des bonus ou des malus lorsqu'un personnage veut effectuer des figures ou des manoeuvres dangereuses.

Résistance aux dommages : C'est le nombre de points de chocs ou de points de blessures qu'un véhicule pourra encaisser avant de rendre l'âme.

Options disponibles : C'est la liste de toutes les options (et de leur prix) qu'un personnage pourra monter sur son véhicule.

- **Baskets.** Ces baskets utilisent des matériaux nanotech et ont été spécialement conçues pour les athlètes et les sportifs de haut niveau. Chaque paire est unique, fabriquée pour parfaitement épouser les contours des pieds de leur propriétaire. Des petites capsules absorbent l'énergie dégagee par chaque foulée. Lorsqu'un personnage équipé de ces chaussures décide de sauter, les baskets détectent la manoeuvre et libèrent l'énergie contenue dans les capsules, permettant ainsi au personnage d'obtenir les bonus suivants : +4 en saut, +2 en agilité pour les tests basés sur les changements brusque de direction, l'arrêt brutal.... 250 \$.
- **Vélo.** Un vieux VTT ou un BMX probablement volé.
 - o Vitesse : vitesse du personnage X 2.
 - o Manoeuvrabilité : +4.
 - o Résistance : 4 chocs ou 4 blessures.
 - o Prix : 75 \$.
- **Voiture neuve :** petite berline 4 places, air conditionné. Inutile de préciser qu'une voiture neuve à Manhattan est une chose très rare, généralement réservée aux indépendants et aux dealers.
 - o Energie : diesel (6 l/100 km) ou électrique (autonomie : 100 km).
 - o Vitesse : 85 (200 km/h).
 - o Accélération : 25.
 - o Manoeuvrabilité : +7.
 - o Résistance : 10 blessures ou 15 chocs.
 - o Options disponibles : filtre à air 100\$ - airbags 150\$ - conduite automatique 350\$ - blindage 1000\$ - dégivreur 75 \$ - extincteur 100 \$ - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - suspensions intelligente 200 \$ - freinage assisté par ordinateur 1500 \$ - vitres teintées 75\$

- pare brise équipé vision nocturne 100 \$ (HUD), réducteur de bruits 100 \$ - haut parleur 75\$ - pare buffle 150 \$ - téléprésence 200 \$ - alarme antivol 75\$ - alarme antivol agressive 150 \$ - treuil et câble 180 \$.
 - o Prix : 15 000\$.

- **Bus** : un vieux bus scolaire jaune.
 - o Energie : diesel (11 l/100 km).
 - o Vitesse : 50 (125 km / h)
 - o Accélération : 5.
 - o Manoeuvrabilité : -10.
 - o Résistance : 20 blessures, 20 chocs
 - o Options disponibles : filtre à air 300\$ - airbags (conducteur seulement) 100\$ - conduite automatique 450\$ - blindage 5000\$ - dégivreur 75 \$ - extincteur 200 \$ - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - suspensions intelligente 300 \$ - freinage assisté par ordinateur 2000 \$ - vitres teintées 500\$ - pare brise équipé vision nocturne 250 \$ (HUD), réducteur de bruits 200 \$ - haut parleur 75\$ - pare buffle 250 \$ - téléprésence 300 \$ - alarme antivol 250\$ - alarme antivol agressive 500 \$ - treuil et câble 180 \$.
 - o Prix : 7000 \$.

- **Voiture d'occasion** : une vieille voiture toute pourrie d'Avant Guerre. Elles sont les voitures les plus courantes dans la Cité.
 - o Energie : diesel (7 litres / 100 km).
 - o Vitesse : 70 (175 km / h).
 - o Accélération : 15.
 - o Manoeuvrabilité : +4.
 - o Résistance : 7 blessures, 8 chocs.
 - o Options disponibles : filtre à air 100\$ - airbags 150\$ - conduite automatique 350\$ - blindage 1000\$ - dégivreur 75 \$ - extincteur 100 \$ - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - suspensions intelligente 200 \$ - freinage assisté par ordinateur 1500 \$ - vitres teintées 75\$ - pare brise équipé vision nocturne 100 \$ (HUD), réducteur de bruits 100 \$ - haut parleur 75\$ - pare buffle 150 \$ - téléprésence 200 \$ - alarme antivol 75\$ - alarme antivol agressive 150 \$ - treuil et câble 180 \$.
 - o Prix : 1000\$.

- **Gants et Chaussures d'escalade (nano)** : cet équipement d'escalade est constitué d'une paire de gants, de jambières et de chaussures dont certaines parties sont recouvertes d'une substance gélatineuse épaisse et marron. Appliqué à une surface poreuse, le gel s'infiltre dans toutes les failles et excavations. L'utilisateur n'a plus qu'à activer une commande située sur l'un des gants pour rendre le gel solide (grâce à un courant électrique) et ainsi adhérer à n'importe quelle surface. Tout l'équipement fonctionne grâce à une batterie de 5 kilos dotée d'une autonomie de 2 heures. Chaque équipement peut supporter une charge de 75 kilos. Il faut plusieurs dizaines d'heures pour apprendre à utiliser ce matériel. +20 en escalade, poids : 12 kilos. Prix : 1000 \$.

- **Gants et Chaussures d'escalade (élite)** : ce système ultra perfectionné est utilisé par les unités les plus modernes de l'armée américaine. Les gants et les chaussures ne sont plus recouverts par un gel, ils le génèrent automatiquement en entrant en contact avec une surface. Le gel est assez résistant pour soutenir le poids du personnage. Tout le système est contrôlé par un ordinateur qui détecte lorsque l'utilisateur décide de s'accrocher ou de se détacher (plus besoin d'activer la moindre commande). Cette interface est beaucoup plus efficace et permet au personnage d'escalader très rapidement n'importe quelle surface (VIT + FOR / 4) tout en nécessitant moins d'entraînement. Escalade + 25. Légalité : Habilitation (500 \$ d'amende). Prix : 4000 \$ + 50 \$ par recharge de gel.

- **Cloche de Plongée** : la cloche de plongée ou cloche à plongeur est un des premiers équipements qui a permis à l'Homme d'effectuer des travaux, des expériences ou des explorations sous l'eau. Le dispositif consiste à descendre verticalement dans l'eau à l'aide d'un câble, une chambre (en fer ou en plastique) sans plancher ce qui emprisonne un volume d'air suffisant à l'activité d'une ou plusieurs personnes ; celle-ci pouvant se prolonger si l'air peut être renouvelé. 35 \$.

- **Vélo électrique** : un vieux vélo équipé d'un petit moteur électrique. Le personnage peut pédaler ou utiliser le moteur (au choix).
 - o Energie : Electrique (autonomie des batteries 25 kilomètres).
 - o Vitesse : Vitesse du personnage X2 ou 10 (moteur).
 - o Accélération : 2 (moteur).
 - o Manoeuvrabilité : +4.
 - o Résistance : 4 chocs ou 4 blessures.
 - o Prix : 150 \$.

- **Voiture électrique** : pas chère, légère, efficace, les City Cars sont désormais les véhicules les plus communs en Amérique. Ils peuvent transporter deux personnes et sont parfaitement adaptés aux routes propres, pavées et à vitesse réduites des Zones Corporatives ou des Privatopias. Néanmoins, utiliser ces caisses à savon sur les routes défoncées de Manhattan relève de l'exploit...
 - o Energie : électrique (autonomie : 225 kilomètres).
 - o Vitesse : 30 (75 km/h).
 - o Accélération : 5.
 - o Manoeuvrabilité : + 10.
 - o Résistance : 6 chocs, 6 blessures.
 - o Options disponibles : filtre à air 75\$ - airbags 75\$ - conduite automatique 150\$ - blindage 750\$ - dégivreur 75 \$ - extincteur 75 \$ - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - suspensions intelligente 100 \$ - freinage assisté par ordinateur 1250 \$ - vitres teintées 50\$ - pare brise équipé vision nocturne 100 \$ (HUD) - haut parleur 75\$ - téléprésence 150 \$ - alarme antivol 75\$ - alarme antivol agressive 150 \$ - treuil et câble 200 \$.
 - o Prix : 5000\$.

- **Trottinette Electrique** : un skateboard équipé d'un guidon et d'un moteur électrique.
 - o Energie : électrique (autonomie 35 kilomètres).
 - o Vitesse : 20 (50 km/h).
 - o Accélération : 10.
 - o Manoeuvrabilité : +10.
 - o Résistance : 4 chocs ou 4 blessure.
 - o Prix : 400 \$.

- **Roller Electriques** :
 - o Energie : électrique (autonomie 13 kilomètres).
 - o Vitesse : 17 (42 km/h).
 - o Accélération : 5.
 - o Manoeuvrabilité : +10.
 - o Résistance : 2 chocs ou 2 blessures.
 - o Prix : 500 \$.

- **Hélicoptère** : 2 places.
 - o Energie : diesel (40 litres / 100 kilomètres).
 - o Vitesse : 20 (verticalement) / 60 (150 km/h horizontalement).
 - o Accélération : 1 (verticalement) / 5 (horizontalement).
 - o Manoeuvrabilité : 0.
 - o Options disponibles : filtre à air 300\$ - airbags 100\$ - conduite automatique 650\$ - blindage 2000\$ - dégivreur 75 \$ - extincteur 250 \$ - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - pare brise équipé vision nocturne 250 \$ (HUD), réducteur de bruits 500 \$ - haut parleur 75\$ - téléprésence 300 \$ - alarme antivol 250\$ - alarme antivol agressive 500 \$.
 - o Prix : 50 000\$.

- **Radeau pneumatique de secours** : tient dans une petite sacoche, gonflage automatique, capacité de 6 passagers. 75\$.

- **Système Jump Shocks** : disponible pour les vélos et les motos, les suspensions absorbent l'énergie a chaque compression et l'emmagasinent dans des réservoirs. Lorsque ces réservoirs

sont pleins (après une heures de circulation en ville ou 10 minutes de circulation tout terrain), le conducteur peut décharger cette énergie pour effectuer la manœuvre « saut » à +10. Prix : 350 \$.

- **Kayak** : capacité 1 ou 2 personnes,
 - o Vitesse : FOR / 2 en eaux calmes.
 - o Manoeuvrabilité : +4.
 - o Résistance : 6 blessures ou 6 chocs.
 - o Prix : 200 \$.

- **Scoter électrique** : deux places.
 - o Energie : électrique (autonomie 72 kilomètres).
 - o Vitesse : 20 (50 km/h).
 - o Accélération : 7.
 - o Manoeuvrabilité : +7.
 - o Résistance : 5 blessures ou 5 chocs.
 - o Options disponibles : conduite automatique 350\$ - blindage 200\$ (protège le moteur et les batteries) - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - suspensions intelligentes 100 \$ - freinage assisté par ordinateur 500\$ - pare brise équipé vision nocturne 100 \$ (HUD), réducteur de bruits 100 \$ - haut parleur 75\$ - pare buffle 50 \$ - téléprésence 200 \$ - alarme antivol 65\$ - alarme antivol agressive 90 \$.
 - o Prix : 1000 \$.

- **Zodiac** : capacité 6 personnes.
 - o Energie : électrique (autonomie 90 kilomètres).
 - o Vitesse : 40 (110 km/h).
 - o Accélération : 5.
 - o Manoeuvrabilité : +2.
 - o Résistance : 8 chocs, 8 blessures.
 - o Options disponibles : conduite automatique 350\$ - blindage 200\$ (moteur et batteries) - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - pare brise équipé vision nocturne 100 \$ (HUD), réducteur de bruits 200 \$ - haut parleur 75\$ - éperon 50 \$ - téléprésence 200 \$ - alarme antivol 65\$ - alarme antivol agressive 90 \$.
 - o Prix : 4000 \$.

- **Moto** : une vieille moto retapée.
 - o Energie : diesel (5 l/100 km).
 - o Vitesse : 70 (175 km/h).
 - o Accélération : 35.
 - o Manoeuvrabilité : +15.
 - o Résistance : 6 chocs ou 6 blessures.
 - o Options disponibles : conduite automatique 350\$ - blindage 200\$ (protège le moteur et les batteries) – dégivreur 75\$ - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - suspensions intelligentes 100 \$ - freinage assisté par ordinateur 500\$ - pare brise équipé vision nocturne 100 \$ (HUD), réducteur de bruits 250 \$ - haut parleur 75\$ - éperon 50 \$ - téléprésence 200 \$ - alarme antivol 65\$ - alarme antivol agressive 90 \$.
 - o Prix : 5000\$.

- **Parachute** : un sac à dos contenant un parachute pouvant être utilisé pour du « base jumping ». A plus de 240 mètres d'altitude, le parachute dispose de suffisamment de temps pour s'ouvrir entièrement, le parachutiste encaissera 0.5 points de dégâts lors de l'atterrissage. Entre 150 et 240 mètres d'altitude, il encaissera 1 point de dommage. Entre 150 et 60 mètres, il encaissera 2 points. Entre 60 et 30 mètres, 5 points. Enfin, à moins de 30 mètres le parachutiste subira l'intégralité des dommages de la chute. Poids : 17 kilos. Prix : 750 \$.

- **Hélicoptère individuel** : l'hélicoptère personnel consiste en un énorme sac à dos rigide contenant un moteur, un rotor et deux hélices coaxiales. Il faut moins d'une minute pour transformer le sac à dos en un petit hélicoptère (élévation 2, vitesse 30, manoeuvrabilité 5). Pour décoller, l'hélico a besoin d'une zone dégagée de 3 mètres de diamètres minimum. Autonomie : 15 minutes. Poids : 35 kilos. Prix : 2000 \$.

- **Matériel d'escalade** : un sac en nylon contenant une corde de 300 mètres, 6 pitons d'alpinistes (1 point de blessure), un marteau (2 points de blessure), un bloqueur, matériel individuel d'assurance, 1 harnais, 4 mousquetons, 4 descendeurs en huit, des chaussures d'escalade. + 10 aux tests d'escalade, poids : 8 kilos, prix : 200\$.
- **Corde et grappin** : portée 30 mètres, +8 aux tests d'escalade, prix : 75\$.
- **Camping Car** : douche, toilettes, couchettes, cuisine, évier et air conditionné de série.
 - o Energie : diesel (20 litre/100 kilomètres).
 - o Vitesse : 50 (125 km/h).
 - o Accélération : 5.
 - o Manoeuvrabilité : -10.
 - o Résistance : 20.
 - o Options disponibles : filtre à air 300\$ - airbags (conducteur seulement) 100\$ - conduite automatique 450\$ - blindage 5000\$ - dégivreur 75 \$ - extincteur 200 \$ - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - suspensions intelligente 300 \$ - freinage assisté par ordinateur 2000 \$ - vitres teintées 500\$ - pare brise équipé vision nocturne 250 \$ (HUD), réducteur de bruits 200 \$ - haut parleur 75\$ - éperon 250 \$ - téléprésence 300 \$ - alarme antivol 250\$ - alarme antivol agressive 500 \$ - treuil et câble 180 \$.
 - o Prix : 9000\$.
- **Matériel de plongée** : (combinaison vendue séparément). Le matériel inclut un masque équipé d'un système de vision LCD (profondeur, température, durée de la plongée, paliers et niveau d'oxygène), un ordinateur de plongée relié au masque, une bouteille d'oxygène, un tendeur. Poids : 35 kilos. Prix : 500\$.
- **Skateboard** : un skateboard classique.
 - o Vitesse : vitesse du personnage.
 - o Manoeuvrabilité : -4.
 - o Résistance : 6.
 - o Prix : 15 \$.
- **Xboards** : les Xboards ressemblent à des planches de surf hi tech et sont pour l'instant les véhicules les plus technologiquement avancés mis à disposition du grand public. Ils ont été conçus grâce aux dernières avancées nano technologiques. La partie inférieure de la planche, en contact avec le sol, est recouverte d'un lubrifiant nanotech lui permettant de glisser sans aucune adhérence sur n'importe quelle surface. Un surfer peut parcourir une 30° de kilomètres avant de devoir remplacer le lubrifiant. Le surfer contrôle les déplacements du Xboard en déplaçant son poids sur la planche.
 - o Vitesse : vitesse du personnage X2.
 - o Manoeuvrabilité : 0.
 - o Résistance : 15.
 - o Options disponibles : compartiment 25\$ - poignées 30\$ - phare 45\$ - éclairage interne 250\$ - kit de saut 400\$ (les recharges coûtent 50\$/l'unité) – bombe de peinture 150\$ - lame 45\$ - renforcement 200\$ - système anti-vol taser 150\$ - haut-parleurs 90\$ - système amphibie 100\$ - attache 30\$.
 - o Prix : 1500 \$.

Xboard Tunning

Compartiment : un coffre installé à l'arrière de la planche pouvant contenir un pistolet. Il est verrouillé par une serrure de difficulté 30.

Poignées : 2 poignées installées de chaque côté de la planche permettant au rider de l'utiliser plus facilement comme un bouclier (ou une arme).

Phare : un phare alimenté par une petite batterie pouvant éclairer jusqu'à 15 mètres.

Eclairage interne : la coque de la planche est remplacée par une coque translucide traversée par des néons à couleur changeante. Pas très utile mais quel style !

Kit de saut : une chambre installée dans la coque contient plusieurs charges explosives. Le surfer

actionne le détonateur grâce à une commande située sous son pied. L'explosion d'une charge permet de propulser la planche dans les airs. +7 en manœuvre saut. 5 charges peuvent être actionnée en même temps, chaque charge supplémentaire octroyant au rider un bonus de +3.

Bombe de peinture : des bombes de peintures sont installées sur les côtés du Xboard. Le rider les actionne grâce à une commande située sous son pied. Idéal pour marquer son passage et énerver les gangs adverses.

Lame : une lame est intégrée à l'avant du surf permettant d'infliger des blessures supplémentaires lors d'une manœuvre d'attaque (+3 blessures).

Renforcement : la structure de la planche est renforcée par des nanotubes de carbone. Le surf est ainsi légèrement plus lourd mais quasiment indestructible.

Système anti-vol taser : la planche est équipé d'un système à reconnaissance vocale. Si un individu autre que le propriétaire désire voler et / ou se servir du Xboard, il subira une attaque électrique (5 points de dommage électrique).

Haut-parleurs : un système stéréo et des hauts parleurs permettent au rider d'être entendu à plusieurs blocks à la ronde.

Système amphibie : des ballons installés sur les côtés de la planche se gonflent automatiquement au contact de l'eau, permettant au Xboard de fonctionner en milieu aquatique comme un surf. Il faut plusieurs minutes pour dégonfler les ballons et les ranger dans leur compartiment.

Attache : un élastique relie le rider à son surf. Principalement utilisé pour garder sa planche à proximité en cas de chute, et pour récupérer sa planche après l'avoir balancé à la gueule de son adversaire. L'élastique s'étire jusqu'à 3 mètres.

- **Motoneige** : 1 ou deux places selon le modèle.
 - o Energie : électrique (autonomie des batteries : 110 km).
 - o Vitesse : 40 (100 km/h).
 - o Accélération : 5.
 - o Manoeuvrabilité : +4.
 - o Résistance : 5 points.
 - o Options disponibles : conduite automatique 350\$ - blindage 200\$ (protège le moteur et les batteries) - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - pare brise équipé vision nocturne 100 \$ (HUD), réducteur de bruits 100 \$ - haut parleur 75\$ - éperon 50 \$ - téléprésence 200 \$ - alarme antivol 65\$ - alarme antivol agressive 90 \$.
 - o Prix : 1000\$.

- **Voiture de sport** : le top du top en matière d'automobile. Utilise les dernières avancées technologiques afin de procurer au véhicule une vitesse et une maniabilité optimale.
 - o Energie : diesel (7 L pour 100 km).
 - o Vitesse : 120 (300 km/h).
 - o Accélération : 50.
 - o Manoeuvrabilité : +9.
 - o Résistance : 7.
 - o Options disponibles : filtre à air 100\$ - airbags 150\$ - conduite automatique 350\$ - blindage 1000\$ - dégivreur 75 \$ - extincteur 100 \$ - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - suspensions intelligente 200 \$ - freinage assisté par ordinateur 1500 \$ - vitres teintées 75\$ - pare brise équipé vision nocturne 100 \$ (HUD), réducteur de bruits 100 \$ - haut parleur 75\$ - pare buffle 150 \$ - téléprésence 200 \$ - alarme antivol 75\$ - alarme antivol agressive 150 \$ - treuil et câble 180 \$.
 - o Prix : 80 000 \$.

- **Remorque** : réduit la vitesse et la maniabilité du véhicule de 5 points. 100\$.

- **Camion** : un vieux camion usé d'avant guerre.
 - o Energie : diesel (8 litres / 100 km).
 - o Vitesse : 60 (150 km/h à vide).
 - o Manoeuvrabilité : 0.
 - o Résistance : 10 points.
 - o Options disponibles : filtre à air 75\$ - airbags 80\$ - conduite automatique 350\$ - blindage 750\$ - dégivreur 75 \$ - extincteur 100 \$ - projecteur 75 \$ - GPS 20 \$ - suspensions intelligente 200 \$ - freinage assisté par ordinateur 1500 \$ - vitres teintées 75\$ - pare brise équipé vision nocturne 100 \$ (HUD), réducteur de bruits 175 \$ - haut parleur 75\$ - pare

buffle 150 \$ - téléprésence 200 \$ - alarme antivol 75\$ - alarme antivol agressive 150 \$ -
treuil et câble 180 \$.

- Prix : 1500 \$.
- **Sous marin de poche** : un scooter des mers couvert une place pouvant effectuer des petites incursions sous marines.
 - Energie : électriques (autonomie : 30 km).
 - Vitesse : 15 en surface (40 km/h) / 7 sous l'eau (20 km/h).
 - Accélération : 2.
 - Manoeuvrabilité : +5.
 - Résistance : 5 points de blessure ou de choc.
 - Prix : 1000 \$.
- **Fauteuil roulant** : une simple chaise roulante. Un personnage peut se déplacer en fauteuil à une vitesse égale à sa force / 2. 100 \$.

Options de Véhicule

Filtre à air : permet de filtrer l'air pénétrant dans l'habitacle (mêmes effets qu'un masque à gaz).

Airbags : ces coussins se déclenchent automatiquement lors des chocs et permettent de diminuer les dommages infligés aux occupants d'un véhicule en cas d'accidents.

Conduite automatique : un ordinateur doté d'une intelligence artificielle est relié aux commandes du véhicule. Grâce à ses caméras et à son système GPS intégré, il peut conduire un personnage n'importe où (en roulant à la vitesse règlementée et n'effectuant aucune manoeuvre dangereuse).

Blindage : le moteur et les passagers sont protégés par le blindage du véhicule (Indice d'armure 20, protection 7 blessures, 4 chocs).

Dégivreur : un générateur d'appoint chauffe le moteur et lui permet de démarrer rapidement les jours de grand froid.

Extincteurs : des extincteurs à poudre installés dans le moteur et la cabine qui s'activent automatiquement en cas d'incendie.

Projecteur : une lampe puissante montée sur un support mobile pouvant éclairer une zone aussi grande qu'un terrain de football.

GPS : un ordinateur lié à un système de géo localisation par satellite.

Suspensions intelligentes : un ordinateur analyse l'état de l'asphalte en balayant la route avec des lasers ultraviolets. Il règle ainsi les suspensions en temps réel et améliore la tenue de route du véhicule.

Manoeuvrabilité : +4.

Vitres teintées.

Freinage assisté par ordinateur. Les freins assistés s'adaptent aux conditions climatiques, à la charge du véhicule et à la composition du bitume pour assurer des performances de freinages optimales.

Manoeuvrabilité : +5.

Pare Brise équipé vision nocturne : L'intérieur du pare brise est recouvert d'un écran LCD transparent. L'écran est relié à plusieurs caméras Infrarouges situées à l'avant du véhicule, permettant au conducteur de rouler phares éteints dans l'obscurité totale.

Réducteur de Bruits : le moteur est confiné sous vide dans un caisson fabriqué pour absorber les bruits. Le véhicule peut ainsi fonctionner en n'émettant qu'un faible bourdonnement.

Haut-parleurs : deux puissants haut-parleurs reliés à un micro situé dans l'habitacle. Permet au passager ou au conducteur d'émettre un message audible à plus de deux blocs à la ronde.

Pare buffle, Eperon : un élément massif en fer, en acier ou en carbone destiné à l'origine à protéger le moteur d'éventuelle projection. Hérissé de pointes, ils ajoutent 4 points de blessures lors de l'impact.

Téléprésence : le véhicule est équipé de caméras et d'un système de contrôle à distance utilisant les réseaux cellulaires. Le personnage peut ainsi commander son véhicule de n'importe quel ordinateur équipé d'une liaison cellulaire ou satellite.

Alarme antivol : pour démarrer, le véhicule nécessite l'utilisation d'une clé électronique. Si une personne démunie de cette clef touche le véhicule, une alarme sonore très puissante se déclenche. Le véhicule ne démarrera pas tant que l'alarme est activée. Lorsque l'alarme se déclenche, un e-mail est immédiatement envoyé au propriétaire.

Alarme antivol agressive : l'accès au véhicule est protégé par plusieurs systèmes d'identification biométriques. Si un intrus touche ou s'introduit à bord du véhicule, le système libère sur toute la carrosserie une décharge électrique (5 points de dommages électriques) et du gaz à l'intérieur et à l'extérieur de la cabine (attaque étourdissante, 5 points de dégâts par tour infligés à l'endurance).

Treuil et câble : rien de plus rien de moins.

12/ Armes.

A) Biologiques.

Indice de Contraction de la maladie. Les patients exposés à un virus ou à une toxine doivent immédiatement faire un test de sauvegarde contre la contraction de maladie. La difficulté fixée dépend de la façon dont ils ont été exposés. Un échec indique que le personnage est contaminé.

Indice de Progression de la maladie. Après avoir contracté une maladie, les patients doivent régulièrement effectué des tests de sauvegarde contre la progression de la maladie. Un échec indique que l'état du patient empire (les symptômes augmentent d'un niveau). Une première réussite à ce test de sauvegarde stabilise le patient. Chaque réussite supplémentaire fait baisser les symptômes d'un niveau.

Vitesse de Progression de la maladie. C'est le laps de temps séparant chaque test de sauvegarde contre la progression de la maladie.

Traitements. La liste des médicaments efficaces dans le traitement de la maladie.

Symptômes. Les symptômes sont décrits selon leur niveau de gravité. A chaque fois qu'un test de sauvegarde contre la progression est raté, la gravité des symptômes augmente d'un niveau.

- **Virus Harmon.** Un virus conçu génétiquement principalement utilisé par les terroristes dans leurs attaques « postales ». L'Harmon est un liquide transparent pouvant être vaporisé sur n'importe quel objet susceptible d'être touché par une personne.
 - o Contraction : prendre un objet ayant été contaminé et ne pas se laver les mains dans les 5 minutes – difficulté 20. Recevoir une dose d'Harmon en plein visage – difficulté 30. Avoir des relations sexuelles avec une personne contaminée – difficulté 20. Toucher une personne contaminée – difficulté 10.
 - o Indice de Progression : 30.
 - o Vitesse de Progression : 24 heures.
 - o Traitements : un vaccin existe. Les médicaments anti-viraux ont de bonnes chances de guérir le patient infecté.
 - o Symptômes :
 - X1 – fatigue (-4 END, -7 aux tests de sauvegarde contre l'inconscience), le patient marque facilement et crache de petites quantités de sang.
 - X2 – perte de cheveux, le patient est plus facilement blessé (les dommages qu'ils reçoit sont doublés), il tousse, crache et défèque d'importantes quantité de sang (-2 SNG), sa vision est troublée (-5 en PER visuelle), il est très faible (-7 END, -10 aux tests de sauvegarde contre l'inconscience).
 - X3 – coma (30), saignements / hémorragies (-1 SNG / heure), de grosses ampoules de sang apparaissent sous la peau.
 - o Légalité : prohibé (perpétuité sans remise de peine).
 - o Prix : 500 \$ la dose.

- **Maladie de Markoff.** Un virus génétiquement modifié extrêmement puissant et mortel s'il n'est pas traité à temps. Les terroristes l'emploient généralement en le déversant dans la nourriture des cantines, dans les réserves d'eaux potables ou dans les piscines publiques. La Maladie de Markoff est surtout crainte pour ses effets dévastateurs en milieu urbain: la victime devient complètement folle et propage la maladie en attaquant toutes les personnes qui l'entourent...
 - o Contraction : avaler ou s'immerger dans un liquide contaminé par la maladie – difficulté 30. Echange de fluide corporel avec une personne infectée : 30. Toucher une personne contaminée et ne pas se laver les mains dans les 5 minutes : difficulté 10.
 - o Indice de progression : 20.
 - o Vitesse de progression : 24 heures.
 - o Traitements : vaccin et traitements anti-viraux.
 - o Symptômes :
 - X1- fièvre, illusions paranoïaques.
 - X2 – agitation, hallucinations (20) illusions paranoïaques (30), rage violente (20), confusion (-15 INT), tremblements (-15 AGI).
 - X3 – délires, confusion, rage (30), engourdissements (+ 7 aux jets de sauvegarde contre la douleur), vomissements (20), vertiges (20), arrêt cardiaque (30).
 - o Légalité : prohibé (perpétuité sans remise de peine).
 - o Prix : 1000 \$ le gramme (10 grammes suffisent pour contaminer une piscine).

- **Virus Reston.** Le Reston est l'arme biologique de destruction massive préférée des terroristes pour ses facilités de fabrication, de transport et de dissémination. Un terroriste équipé d'un masque

à gaz d'une enveloppe contenant le virus et d'un accès à n'importe quel toit ou endroit situé en hauteur peut facilement mettre une ville entière à genoux.

- Contraction : inhalé quelques particules – difficulté 10. Inhalé 1 gramme de particules infectées – 40. Echange de fluide corporel avec une personne infectée – 30. Respirer à proximité d'une personne contaminée – 10.
 - Indice de progression : 30.
 - Vitesse de progression : 16 heures.
 - Traitement : aucun vaccin. Les anti-viraux parviennent parfois à améliorer l'état du patient.
 - Symptômes :
 - X1 – fièvres, douleurs articulaires, yeux injectés de sang, difficultés respiratoires (-5 END).
 - X2 – Fièvres importantes, hallucinations (20), faiblesse musculaire (-7 FOR), détresse respiratoire (-15 END, -3 SNG).
 - X3 – choc anaphylactique (20), convulsions, arrêt cardiaque (30), détresse respiratoire importantes (-20 END, -6 SNG).
 - Légalité : prohibé (prison à vie).
 - Prix : 5000 \$ / gramme (1 gramme peut contaminer une surface d'environ 2 km²).
- **Virus Ciblé.** Ce virus est conçu en utilisant un échantillon d'ADN de la victime. Le virus sera mortel pour la victime et inoffensif pour les autres personnes. Les terroristes l'utilisent généralement comme une arme de contact. Ils s'enduisent la main du fluide infecté et n'ont plus qu'à serrer la main de leur victime pour la condamner à une mort lente et douloureuse.
- Contraction : toucher le fluide contaminé sans le laver les mains immédiatement après – 30 pour la victime ciblée, 10 pour les autres.
 - Indice de progression : 30 pour la victime ciblée, 10 pour les autres.
 - Vitesse de progression : 4 heures.
 - Traitement : aucun vaccin, les médicaments antiviraux offrent des résultats mitigés. Intuber la victime et la placer sous respirateur artificiel semble pour l'instant le meilleur moyen de sauver la victime.
 - Symptômes :
 - X1 – yeux rouges gonflés, taches rouges sur la peau, écoulement du nez, toux.
 - X2 – faiblesse (-5 FOR), étourdissement (-7 aux tests d'équilibre), cloques transparentes sur tout le corps, inflammation de la gorge et des poumons (-15 END, -2 SNG, difficulté à avaler), démangeaison et douleurs diffusent (30), facultés mentales affaiblies (-5 INT).
 - X3 – stupeur (30) hallucinations (30), illusions (30), démangeaisons insupportables (40), difficultés à respirer et à avaler (-20 END, - 4 SNG), plaies suintantes sur tout le corps...
 - X4 – Coma (30) convulsions (30), gorge contractée (impossibilité de respirer sans assistance), importantes plaies suintantes sur tout le corps (importante perte de fluide corporelle, probabilité accrue de développer une infection, la victime est défigurer de façon permanente).
 - Légalité : prohibé (prison à vie).
 - Prix : 5000 \$ pour concevoir un virus personnalisé + 1000 \$ la dose.

B) Chimiques.

- **Poison de base du Marché Noir.** Une fiole remplie d'un liquide transparent à disperser sur la nourriture ou dans la boisson de la victime. Le poison est généralement composé de produits toxiques comme les herbicides, pesticides, solvants industriels et autres joyeusetés chimiques de nettoyage. On peut détecter le goût du poison (PER difficulté 20). Étant donné que les produits utilisés dans la fabrication changent d'un poison à l'autre (et d'un vendeur à l'autre), la mortalité du produit et ses effets sont assez aléatoires.

01 – 40 % : une minute après avoir ingurgiter le poison, la victime souffre d'une sensation de brûlure dans la bouche et la gorge. Elle est prise de vomissements (30), de diarrhée, de crampes d'estomac

(20, douleurs lancinantes), faiblesse et légers maux de tête pendant 24 heures.

41 – 55 % : 30 minutes après l'ingestion, maux de tête, vomissements (10), frissons pendant 2 heures. Une semaine après l'ingestion : convulsions (20), arrêt cardiaque (20), amnésie d'une semaine, dommages neurologiques permanents (-10 AGI, -5 INT, -5 PER).

56 – 85 % : 15 minutes après ingestion : maux de tête (20), spasmes (-10 AGI), faiblesse (-7 FOR et END), hypersensibilité à la lumière pendant 48 heures. 1 heure après : paralysie (20) arrêt respiratoire (30).

86 – 100 % : 5 minutes après ingestion : crampes douloureuses et contractions musculaires (le visage, les mains puis tout le corps). Paralysie complète au bout de 30 minutes. Arrêt respiratoire (50) au bout d'une heure.

Prix : 30\$ la dose.

- **Poison de lame du Marché Noir.** Ce poison est vendu sous la forme d'un sachet contenant une substance nauséabonde et gélatineuse facile à appliquer sur les lames ou les pointes de flèche. Le poison est composé de différentes toxines, principalement du venin de serpent, des solvants chimiques, des pesticides et des plantes toxiques. La composition du poison changeant d'un vendeur à l'autre, les effets toxiques sont difficilement prévisibles :

01-15% : 1 tour après avoir été contaminée par le poison, la victime doit résister contre la paralysie (20). Dès le deuxième tour paralysie (30) arrêt respiratoire (30). Troisième tour paralysie (50), arrêt respiratoire (50).

16-30% : 5 tours après avoir été contaminé, le sang du personnage cesse de coaguler, chaque blessure provoquera un saignement abondant (0.5 points de blessure supplémentaire par tour). Durée 8 heures.

31-70% : 1 tour après avoir été contaminé, la victime subit 1 point de blessure par tour pendant 6 tours. Soif excessive, choc anaphylactique (20), engourdissement (malus de -7 aux test de sauvegarde contre la douleur, -7 pour la perception au toucher), vision floue (-7 actions et réactions, -7 en perception visuelle) pendant 24 heures.

70-100% : 1 tour après avoir été touché, souffle coupé (-10 END), étourdissements (-5 INT et AGI), vertiges (test d'équilibre difficulté 10) pendant 10 tours.

Prix : 75\$ la dose.

- **Chlorine Cocktail.** 2 bouteilles en verre scotchées l'une à l'autre. Les deux récipients contiennent généralement des produits chimiques d'entretien qui une fois mélangés produisent un nuage de Chlorine. Il suffit de les briser sur un mur ou sur le sol pour produire un nuage irritant capable de contaminer une pièce de 40 m². Effets : aveuglement (-7 actions / réactions), douleurs (20). L'irritation oculaire guérit après plusieurs semaines. Inhalée, la chlorine provoque une sensation de brûlure dans le nez et dans la gorge (douleur 20), toux et irritation pulmonaire (-4 END / tour d'exposition au gaz). Prix : 50\$.

- **Dague Liberty.** Conçue par l'Armée de la Liberté pour ses commandos d'assassins. Un certain nombre de ces lames sont toujours en circulation dans la Cité 26 ans après la fin de la guerre. La lame est fine et effilée, composée d'un alliage de téflon spécial conçu pour traverser les armures. De fines bandes de plastique empoisonnées courent le long de la lame et contiennent un puissant agent anesthésique paralysant. Lorsque le coup est porté, les bandes de plastique se dissolvent et libèrent le poison dans l'organisme de la victime. Grâce à l'anesthésique, celle-ci ne réalise pas immédiatement qu'elle a été blessée. 1 seconde plus tard, l'agent paralysant entre en action et attaque le cœur et les poumons de la victime qui meure rapidement par manque d'oxygène. La dague peut porter une dizaine de coups avant que les bandes de poisons ne se dissolvent complètement. Vendue avec un étui étanche. Dommage : 2 points de blessure (perce armure 6), Attaque vitale +8. Impossible d'effectuer une attaque étourdissante ou de taillader avec la Liberty. 1 round après que le coup ait été porté, le poison attaque l'organisme, la victime doit réussir un test de sauvegarde (80) contre la paralysie pour survivre. Prix : 750 \$ pour une dague intacte. 600\$ pour une dague contenant 5 charges de poison, 500 \$ pour 2 charges 300\$ pour une dague déchargée.

- **Poison sanguin des Drakes.** C'est le plus connu et le plus terrifiant poison des Drakes, et il est en grande partie de la crainte qu'inspire aux autres habitants cette puissante famille de rue. Les Drakes mijotent une mixture créée à partir de sang, d'excréments et d'autres joyeusetés hyper toxique dans de petites cocottes minutes rouillées. Une fois prête, ils laissent incuber leur popotte dans un environnement anaérobique (privé d'oxygène) favorable à l'apparition de nouvelle

bactérie.

- Apparence : un liquide noir et épais à l'odeur atroce vendu dans un sachet plastique transparent.
 - Administration : effets X2 si le poison est appliqué sur une blessure ou sur une lame qui entre dans l'organisme de la victime (effets maximum au bout de 4 rounds). Effet X1 si le poison est ingéré (effets maximum en 5 minutes).
 - Effets :
 - X1 Hyperstimulation des muscles squelettiques. Terribles grimace, courbatures, crampes (-7 AGI). La victime se met à tousser et à vomir du sang (-1 SNG), des cloques purulentes apparaissent autour des blessures exposées au poison. Vomissements, diarrhées, fièvre (-10 aux tests de sauvegarde contre la chaleur), maux de tête (30). La victime doit réussir un test contre la progression de la maladie (20) ou encaisser un point de blessure par niveau de contamination (X ?).
 - X2 Fièvres très élevée provoquant des délires (PER -10, INT -10, Illusions 20, hallucinations 20, -15 aux tests contre la chaleur), la gorge et la langue gonfle et rendent la parole et la respiration très difficile (-7 END), des sillons rougeâtres sanguinolents et des cloques purulentes recouvrent le corps. Vomissements, diarrhées, méningite (le gonflement des tissus entourant le cerveau et la moelle épinière provoque migraine, courbatures, douleurs articulaires, hypersensibilité aux lumières vives...), la victime toussent et vomit du sang. En bref elle ramasse 1D20 points de blessures !
 - X4 paralysie (20), stupeur (30), attaque cardiaque (30), hémorragies (le sang s'écoule de tous les orifices de la victime 3 points de blessure), gonflement de la trachée (la victime doit immédiatement subir une trachéotomie pour éviter son asphyxie), méningite (dégâts cérébraux), 4D6 points de blessure.
 - Traitement : antibiotiques à large spectre (intraveineuse), lavage gastrique, drogues anti-inflammatoires, oxygène, immersion à l'eau froide.
 - Prix : 40\$ / 4 dose.
- **Poison délirant des Drakes.** Ce poison est fabriqué grâce aux graines et à la sève de plante cultivée sur le territoire des Drakes (on sait que la datura stramoine entre dans sa composition). Mortel s'il est consommé en grande quantité, son utilisation à petites doses permet d'interférer avec l'esprit de la victime et de provoquer des délires et des illusions terrifiantes. Les personnes empoisonnées sont souvent confuses et même si leur perception est toujours altérée, il arrive parfois que ces victimes aient accès à de précieuses informations en ayant de véritables visions de l'avenir ou d'un événement passé.
- Apparence : un petit sachet en papier rempli d'une poudre marron qui sent le gazon fraîchement coupé.
 - Administration : le poison peut être ingéré (effet X1 en 3 minutes), appliqué sur une lame en le mélangeant à du miel (effet X2 en 2 tours), ou, préalablement dissout avec de l'alcool, vaporisé au visage de la victime (le poison entre en contact avec le système sanguin par les muqueuses du visage effets X2 en 10 tours).
 - Effets :
 - X1 vision brouillée (PER -7), fièvre, augmentation de la force (FOR +2, END +1), confusion (-15 INT), Illusions bizarre (30), hallucinations (20, des événements du passé semble se produire tout autour du personnage), amnésie soudaine (20) amnésie rétrograde (20), les effets mettent 30 minutes à agir pleinement ne disparaissent vraiment qu'au bout d'une semaine.
 - X2 inconscience 20, fièvres, déshydratation (les dégâts liés au manque d'eau sont multipliés par 2), vomissements 20, stupeur 30, arrêt cardiaque 30. Les symptômes disparaissent au bout de 3 semaines.
 - X4 coma 30, attaque cardiaque 30, convulsions 20. Les effets disparaissent au bout de 3 semaines.
 - Traitement : sédatifs et anticonvulsifs.
 - Prix : 30\$ / 4 doses ou 100\$ pour un spray en plastique contenant 10 doses.
- **Poussière de Drake.** Le vrai nom de la poussière de Drake est, accrochez vous, le Dioxyde de Butylène Vinyle Chlorite. Les Drakes obtiennent cette arme anti-psy en faisant brûler des matières

plastiques et en récoltant la cendre de la combustion. Ces cendres dégagent des particules qui perturbent les capacités psychiques (les psy ressentent ça comme une sorte de « bruit » statique). La poussière de Drake a une durée d'utilisation très limitée : ses effets sont divisés par deux 30 minutes après la combustion des matières plastiques, et encore divisés après chaque heure d'exposition à l'air libre.

- Apparence : une pâte en plastique vendue dans une boîte de sardine.
 - Administration : la pâte doit être appliquée sur le front du psy pour neutraliser ses pouvoirs ou sur le front de la personne qui veut être protégée des capacités psychiques.
 - Effets :
 - X1, -2 aux tests psychiques.
 - X2, -4 aux tests psychiques, légers vertiges (-5 aux tests d'équilibre), fatigue (-5 aux tests contre l'inconscience)
 - X4, -8 aux tests psychiques, vertiges (-10), fatigue (-10).
 - X8, -15 aux tests psychiques, vertige (la victime doit réussir un test d'équilibre 20 pour ne pas tomber), inconscience 20.
 - Traitement : aucun, les effets s'estompent tout seul.
 - Prix : 200\$ les 4 doses.
- **Poison fongique des Drakes.** Les Drakes utilisent ce mystérieux champignon pour rendre leur sang et leurs fluides corporels toxiques. Hormis les Drakes, personne ne sait d'où vient ce champignon ni comment il est préparé pour obtenir ces effets toxiques. Le champignon des Drakes n'a pas de goût, il peut tuer rapidement et sans laisser de trace : c'est le poison idéal pour assassiner quelqu'un. Les Drakes vendent leur poison dans la rue très cher pour dissuader les gens de l'étudier et ainsi d'éviter le risque de les voir former leurs propres communautés d'empoisonneurs.
- Apparence : un liquide clair, épais, sans aucun goût ni aucune odeur. Il est généralement vendu dans des capuchons de stylos refermés avec du chewing-gum.
 - Administration : le poison fongique des Drakes peut être ingéré (effets X1 par dose en 2 minutes), absorbé à travers les muqueuses (effets X1 en 4 minutes s'il est aspergé dans les yeux de la victime). Il peut enfin servir à recouvrir une arme (effets X2 en 2 tours pour les petites armes, effets X4 pour les plus grandes armes comme les machettes).
 - Effets :
 - X1 faiblesse et douleurs musculaires (-5 en FOR), engourdissement des membres (-5 en PER toucher), vertiges (-10 aux tests d'équilibre), étourdissement (-10 aux tests d'inconscience) pendant 5 minutes.
 - X2 faiblesse (-10 FOR), gonflement de la langue (difficulté à parler et respirer), engourdissement, vision brouillée (-7 PER), vertiges (test d'équilibre 20 pour rester debout), vomissements 20, arythmie cardiaque (1 point de blessure).
 - X4 paralysie 20, inconscience 20, cyanose (la peau devient légèrement bleue), arrêt cardiaque 20, durée 2 heures.
 - X8 paralysie 30, convulsion 30, inconscience 40, attaque cardiaque 40, durée 4 heures.
 - Traitement : aucun traitement connu.
 - Prix : 50\$ / 4 doses.
- **Poison de verre des Drakes.** Les Drakes ne sont que partiellement immunisés contre les effets de ce poison et le risque d'une contamination involontaire lors de sa création est important. Seuls les Drakes les plus méticuleux sont autorisés à fabriquer ce poison et le prix de vente reste élevé dans la rue. Le poison est un mélange de verre dépoli (grès), de plantes irritantes (comme le sumac vénéneux) et de venins d'insectes. Le poison provoque une irritation de la peau et des démangeaisons ; la victime contaminée va commencer à gratter la partie atteinte et va ainsi permettre aux produits les plus toxiques de pénétrer dans le système sanguin. Le poison est réputé pour sa subtilité, il est effet possible de contaminer la victime « à distance », par exemple en dispersant du poison sur la poignée d'une porte. Néanmoins la victime peut contrer les effets de la toxine simplement, il lui suffit d'éviter de se gratter et de se laver les mains ou toutes autres parties de son corps exposées.
- Apparence : une épaisse poudre blanche.
 - Administration : contact. La victime va commencer à se gratter la partie infectée, les abrasions microscopiques vont permettre au poison de pénétrer dans l'organisme. Plus la

- victime se gratte et plus les effets seront importants (effets X1 à X4 en 1 minute).
 - Effets :
 - X1 engourdissement autour de la zone infectée, pâleur, faiblesse (-5 FOR), fourmillement aux extrémités, rythme cardiaque ralenti (-7 END), frissons, vomissements 10, difficultés à respirer et avaler, arrêt pulmonaire (20), les effets durent 24 h.
 - X2 perte de sang aux extrémités (la victime risque de perdre ses doigts et ses doigts de pied si un vasodilatateur ne lui pas rapidement injecté). Engourdissement et faiblesse extrême (-10 PER et FOR), vomissements (20) difficulté respiratoire (-10 END), arrêt pulmonaire (30). Les symptômes durent 48 heures. Si la victime survit, il existe un risque de lésions neurologiques (-7 au toucher).
 - X4 perte du contrôle du sphincter et de la vessie, chute de la température corporelle (hypothermie 30), paralysie du diaphragme (arrêt pulmonaire 50), arrêt cardiaque (30), coma (40), dommages neurologiques graves et permanents.
 - Traitements : vasodilatateurs, respirateur artificiel, douche chaude.
 - Prix : 200\$ / 4 doses.

- **Poison Knock Out des Drakes.** C'est le poison le moins mortel de l'arsenal chimique créé par les Drakes. Ils doivent néanmoins constamment rappeler à leurs clients que le KO peut quand même tuer.
 - Apparence : un liquide clair vendu dans des bouchons de stylo fermé avec un chewing-gum.
 - Administration : le poison doit être mélangé à la nourriture ou la boisson de la victime. Les premiers effets commencent à se faire ressentir 5 minutes après l'ingestion.
 - Effets :
 - X1 somnolence (-10 aux tests de sauvegarde contre l'inconscience), vertiges (-15 aux tests d'équilibre) pendant 4 heures.
 - X2 inconscience 20, vomissements 20, arrêt pulmonaire 10, vertiges importants (la victime doit réussir un test d'équilibre pour rester debout). Amnésie antérograde 15. Les effets durent 8 heures.
 - X4 inconscience 30, arrêt pulmonaire 30, convulsions 30, vomissements 30 pendant 12 heures.
 - Interaction : l'alcool double les effets. La nourriture et les boissons acides divisent les effets par 2.
 - Traitement : d'importantes doses de stimulants peuvent neutraliser les effets du poison.
 - Prix : 25 \$ / 2 doses.

- **Poison suicide des Drakes.** Les Drakes vendent ce poison à tous ceux qui cherchent un produit mortel indolore (généralement, tous les clients des Drakes qui font ce genre de commande sont sur le point de se suicider). Note : une rumeur circule et concerne des jeunes Drakes qui, ayant eu pitié de leur client leur ont vendu à la place du « poison suicide » un placebo, un hallucinogène puissant, un aphrodisiaque ou de l'eau. Les Drakes démentent fermement cette rumeur, rappelant que leur famille met un point d'honneur à toujours fournir à ses clients les produit demandés.
 - Apparence : un liquide épais semblable à du lait vendu sous la forme d'une éponge imprégnée recouverte de bandes adhésives.
 - Administration : ingéré. Les effets se font ressentir au bout de 10 minutes.
 - Effets :
 - X1 inconscience 20, engourdissement (+10 aux tests de sauvegarde contre la douleur), tics nerveux aux yeux et aux coins de la bouche, respiration et rythme cardiaque ralenti (-10 END). Si la victime sombre dans l'inconscience : coma 20. Si la victime sombre dans le coma : arrêt cardiaque 20.
 - X2 engourdissement et euphorie (+15 aux tests de sauvegarde contre la douleur), inconscience 30, coma 30, arrêt cardiaque 30.
 - X4 coma 40, arrêt cardiaque 40.
 - Traitement : des médicaments stimulants le système nerveux peuvent éviter la crise cardiaque. A défaut de traitement, tout ce qui peut maintenir la victime consciente diminuera les chances de décès.
 - Prix : 50\$ la dose.

- **Jus de Douleur Drakes.** Un liquide clair et fluide similaire au poison fongique des Drakes. Le jus est fabriqué avec du malotrinite de chlorobenzylidène (un composant du gaz CS des bombes lacrymogènes) mélangé à des extraits de plantes qui bloque les antidouleurs naturels sécrétés par l'organisme (comme l'endorphine). Si le liquide entre en contact avec une blessure, il provoque une douleur aiguë imposant à la victime un test contre la douleur (10). Ingérer le fluide provoque d'importantes douleurs buccales et des vomissements. Asperger le liquide dans les yeux aveugle totalement la victime et lui impose immédiatement un test de sauvegarde contre la douleur (30). Prix : 5\$ la dose, vendu sous la forme d'un spray déodorant peint en noir et strié de bandes jaunes.
- **Grenade (gaz innervant).** Une grenade à main pouvant disperser silencieusement un liquide invisible chargé d'agents chimiques (comme le sarin) qui attaquent le système nerveux de la victime. En cas d'inhalation, la victime meurt instantanément (ses poumons et son cœur cessent immédiatement de fonctionner). Si une partie du corps est atteinte, la victime doit pouvoir se doucher rapidement sous peine de mourir lentement. Elle doit réussir un test de sauvegarde 20 (40 au bout de 5 minutes) contre la paralysie. En cas d'échec, si la marge d'échec est supérieure à 10 la victime meurt asphyxiée. Une grenade peut contaminer toute personne dans un rayon de 6 mètres. Légalité : prohibé (prison à vie). 1000\$.
- **Grenade lacrymogène.** La grenade explose un tour après avoir été lancée. Elle peut contaminer une zone de 10 mètres de diamètre au bout de 5 tours. Si les yeux sont exposés au gaz lacrymogène, la victime doit réussir un test de sauvegarde contre la douleur (20) et subir un aveuglement partiel. (-7 aux tests d'actions, de réactions et de perception visuelle). Si la victime respire le gaz, elle subit des quintes de toux et ressent d'importantes difficultés à respirer normalement (-10 END), des douleurs (30) et des vomissements 20. Légalité : soumis à autorisation (1000\$ d'amende). Prix : 150\$.
- **Bague à poison.** Elle ressemble à une bague tout à fait normale mais contient un compartiment secret pouvant accueillir une dose de poison. Il suffit d'ouvrir ce compartiment et de verser son contenu sur la nourriture ou la boisson de la victime pour l'empoisonner avec style. 30\$.
- **Injecteur de gaz.** Cette bombonne de gaz lacrymogène projette son contenu à haute pression à travers un cône de métal pointu prévu pour s'insérer dans les serrures. L'injecteur permet de saturer une pièce de gaz en le dispersant à travers la serrure, un trou dans le plafond, un petit espace sous la porte... Si les yeux sont exposés au gaz lacrymogène, la victime doit réussir un test de sauvegarde contre la douleur (20) et subir un aveuglement partiel. (-7 aux tests d'actions, de réactions et de perception visuelle). Si la victime respire le gaz, elle subit des quintes de toux et ressent d'importantes difficultés à respirer normalement (-10 END), des douleurs (30) et des vomissements 20. Légalité : soumis à autorisation (1000\$ d'amende). Prix : 75\$

C) Explosifs.

Caractéristiques des explosifs

Les explosifs sont caractérisés par une portée incrémentale (PI). Pour déterminer les dégâts subis par la victime, il suffit de compter les crans de portée qui la sépare de l'explosion. Pour chaque cran de portée, les dégâts sont divisés par 2. Exemple : une explosion provoque 20 points de dégâts incendiaires, sa portée incrémentale est de 5 mètres. La victime est à une distance de 10 mètres, elle subit donc 5 points de dégâts incendiaires. Multiplier les charges multiplie les dégâts et la portée par le nombre d'explosifs utilisés.

- **Détonateur.** Un appareil électronique de la taille d'une pièce de monnaie pouvant être lié à un minuteur, un téléphone portable ou activé par un signal radio. Généralement, les détonateurs sont liés aux systèmes d'amorces qui déclenchent la charge explosive principale. Prix : 2\$.
- **Grenade EMP.** Ces grenades n'explosent pas. Elles libèrent une série d'impulsions d'énergie électromagnétique qui neutralisent temporairement les appareils électroniques dans un rayon de

15 mètres. Tous les appareils situés à moins de 3 mètres, ne disposant pas de blindage protection électromagnétique subissent des dégâts permanents. Légalité : soumis à autorisation (1000\$ d'amende). Prix : 250 \$.

- **Grenade à fragmentation.** Des grenades standard qui explosent 2 tours après avoir été dégoupillées. Elles sont conçues pour disperser un maximum d'éclats dans toutes les directions autour du point d'explosion. Elles provoquent 1D20 points de blessure (X2 perce armure), leur portée incrémentale est d'1 mètre. Légalité : prohibées (5 ans de prison). Prix : 400\$.
- **Grenade à percussion.** Ces grenades sont utilisées pour provoquer d'importants dégâts structurels aux bâtiments, véhicules, tranchées, tunnels... Elles explosent 2 tours après avoir été dégoupillées et infligent 10 points de choc, portée 1 mètre. Légalité : prohibé. Prix : 500\$.
- **Mine antipersonnel.** Une des nombreuses mines antipersonnelle de l'armée de la Liberté laissée à l'abandon dans les no man's land du Midwest. Elle sont plus conçues pour mutiler les jambes de la victime que pour la tuer (un soldat mutilé coûte plus cher au moral et au portefeuille de l'armée adverse...) Un test de perception 15 permet d'entendre le cliquetis caractéristique d'une mine activée lorsque l'on marche dessus. Inflige 5 points de blessure et 6 dommages incendiaires, portée 30 cm. Légalité : prohibée (5 ans de prison). Prix : 200\$.
- **Lettre piégée.** Une petite bombe assez fine pour tenir dans une enveloppe. La bombe est amorcée quand l'enveloppe est ouverte. Inflige 4 points de blessure et 3 points de dégâts incendiaires, portée 30 cm. Prohibé : 5 ans de prison. 250\$.
- **Amorce incendiaire.** Une petite bombe incendiaire de la taille d'un paquet de carte fabriquée généralement avec des têtes d'allumettes, des bandes anti-moustiques, des fusées éclairantes... Ces charges sont utilisées pour provoquer des incendies. Inflige 6 points de dégâts incendiaires, portée 60 cm. Légalité : sur autorisation (pour les amorces officielles). 5 ans de prison. 80\$.
- **Cocktail molotov.** Une bouteille en verre remplie avec un liquide inflammable et amorcée généralement par un morceau de tissu enflammé coincé dans le goulot. Les cocktails Molotov sont utilisés pour enflammer des bâtiments ou comme arme antichar (l'idée est d'engloutir un blindé dans les flammes pour provoquer l'augmentation de la température à l'intérieur de l'habitacle). Si une victime reçoit un cocktail Molotov, elle subit 5 points de dégâts incendiaires par tour pendant 5 tours (ou jusqu'à ce que le feu soit éteint). Prohibé : 5 ans de prison. 40\$.
- **Valise nucléaire.** Désamorçage difficulté 30. Un ordinateur contrôle le détonateur et peut être activé par minuterie ou signal radio crypté. Inflige 2¹⁵⁰ points de dégâts incendiaires et 2⁵⁰⁰ points dégât de radiation ! Portée incrémentale de 3 mètres. Tous les immeubles dans un périmètre de 4 blocs (1 km) sont instantanément vaporisés. Toutes les personnes présentes dans un rayon de 1,5 km meurent immédiatement. Les personnes présentes dans un rayon de 2 kilomètres sont gravement irradiées et mourront pour la plupart dans les 3 semaines suivant l'explosion. Poids : 10 kgs. Totalement prohibée sur toute la planète : prison à vie sans possibilité de liberté sur parole (aux USA et en Europe, peine de mort ailleurs). Prix : 50 000 000\$.
- **Bâton d'explosif.** Une bombe artisanale fabriquée en remplissant un tuyau en métal avec des explosifs (TNT généralement). La bombe est amorcée à l'aide d'une fusée éclairante située à l'une de ses extrémités. Les principaux dégâts provoqués par l'utilisation de ce genre de bombe sont causés par les morceaux de métal du tuyau dispersés par l'explosion. Poids : 500 g. Dégâts 1D10 points de blessure (perce armure X2), 4 points de dégâts incendiaires, portée incrémentale 1 mètre. Soumis à autorisation (5 ans de prison). Prix : 250\$.
- **Explosifs à charge creuse.** Une ceinture d'explosifs reliés à un détonateur et une minuterie électronique. La ceinture possède des points de fixation (une pâte adhésive) qui lui permet d'être fixée sur n'importe quelle surface. Les explosifs à charge creuse sont conçus pour concentrer toute la puissance de l'explosion sur leur point de contact (explosion dirigée) avec un minimum de dispersion; on utilise ces ceinture pour la démolition des immeubles (principalement pour détruire les piliers de soutènement). Les équipes SWAT et les cambrioleurs professionnels les emploient

loirs de leurs intrusions afin de créer des brèches dans les murs sans mettre en péril la structure du reste du bâtiment. Dégâts : 10 points de dégâts incendiaires, 10 points de choc, portée incrémentale 30 cm. Poids : 2.5 kg. Soumis à autorisation (5 ans de prison), 750\$.

D) Armes à Feu.

Caractéristiques des armes à feu

Cadence de tir (CT). C'est le nombre de balles pouvant être tirées en une seule action (tirer, tir de barrage, tir en rafale...)

Portée utile (PU). Pour chaque cran de portée utile, le tireur subit un malus de -1 à son test de tir. Ainsi, si une arme est caractérisée par une portée utile d'1 mètre, et que le tireur ouvre le feu sur une cible située à 7 mètres, il subira un malus de -7 à son tir.

Portée maximale (Pmax). C'est la distance maximale d'efficacité d'une arme. Au-delà de cette portée, la puissance d'impact de l'arme n'est pas suffisante pour occasionner des dégâts.

Dommages. Les dommages infligés à la cible par un seul projectile sur une attaque réussie. Les dommages sont multipliés par le nombre de tirs ayant atteint leur cible.

Capacité. C'est le nombre de balles contenues dans un chargeur.

- **Arme anti-char.** Un lance roquette à 1 coup conçu pour détruire des cibles blindées ou des petits bâtiments. PU 1 mètre, Pmax 60 mètres, dommages : 30 points de blessure, 10 points de dégâts incendiaires, poids 7.5 kgs. Soumis à autorisation (5 ans de prison), 15000\$.
- **Pistolet automatique.** Un pistolet automatique moderne utilisant la technologie de reconnaissance génétique (seul le propriétaire peut utiliser l'arme grâce à une crosse équipé d'un scanner ADN). CT 10, PU 2 m, Pmax 225 m. Dommages : 5 points de blessure. Capacité : 30 cartouches. Soumis à autorisation (5 ans de prison), prix : 4000\$ + 20\$ / cartouche.
- **Pistolet en céramique.** Ce pistolet est presque exclusivement utilisé par les terroristes, les assassins et les agents de renseignement. Il est entièrement fabriqué avec des matériaux composites (silicone, céramique et plastiques). Les cartouches ne contiennent pas de poudre ; l'amorce utilise de l'eau chauffée à plusieurs milliers de degrés grâce à une batterie électronique. Passée dans un détecteur à rayon X ou à ultrasons, l'arme est presque impossible à détecter, apparaissant sur le moniteur comme une ombre à peine visible. La batterie permet 4 tirs. CT 1, PU 1 m, Pmax : 15 m. Dommages 6 points de blessure. Poids 500 g. Arme prohibée (25 ans de prison). 8000\$ + 5\$ par balle.
- **Arme à rail magnétique.** Développée pour les militaires dans les années 2040, l'ARM est une arme anti-char légère. Bien qu'elle ait été conçue pour détruire les circuits électroniques des blindés, l'ARM a essentiellement été utilisée pendant la guerre contre les soldats de la garde nationale équipés d'exosquelettes de combat. Un liquide au propergol est injecté dans la chambre. Lorsque le propergol s'enflamme, la cartouche (une enveloppe en alliage ultra résistant accueillant en son centre une petite charge explosive) est propulsée dans le canon et accélérée grâce à un courant électromagnétique qui va lui donner une vitesse de rotation de 500 000 tours par minute. Lorsque la cartouche s'écrase sur une cible blindée, la vitesse de rotation gyroscopique va lui permettre de creuser dans le blindage avant d'exploser. Tout le processus de mise à feu est géré par un microordinateur intégré. Note : lorsqu'une cible humaine est touchée par une arme à rail, la cartouche se contente de le traverser sans exploser. CT 1, PU 2m, Pmax 300m. Dommages : 4 points de blessure (perme armure 15) et 8 points de blessure lors de l'explosion du projectile. Capacité : 10. Poids 2.5 kgs. Soumis à autorisation (5 ans de prison). 3000\$ + 75\$ par projectile.
- **Pistolet factice.** Un faux pistolet en plastique. Un test de perception 30 ou un test d'armurerie ou pistolet 20 permettent de déterminer qu'il s'agit d'une arme factice. Légalité : permis (100\$ d'amende). Prix : 60\$.
- **Pistolet de l'Armée de la Liberté.** Un des pistolets fabriqués par l'Armée de la Liberté pendant la Guerre. Leur qualité est discutable mais ils restent des pistolets assez résistants et polyvalents. 500 g. CT 3, PU 2m, Pmax 60 m. Dommages : 5 points de blessure. Capacité : 15 coups. Soumis

à autorisation (5 ans de prison). Prix : 2000\$ + 20\$ / balle.

- **Lance-grenade.** Un lance-grenade conçu pour être fixé sous le canon principal des fusils d'assaut moderne. Il tire des grenades autopropulsée assez puissantes pour détruire des petits véhicules blindés. CT 1, PU 1m50, Pmax 60 mètres. Dommages : 15 points de blessure, 7 points de dégâts incendiaires (0.5 m de portée incrémentale). Capacité : 20 grenades. Soumis à autorisation (5 ans de prison). Poids : 1.5 kg. Prix : 5000\$ + 250\$ / grenade.
- **Fusil d'assaut de l'Armée de la Liberté.** Les concepteurs de ce fusil d'assaut solide se sont très largement inspirés du célèbre AK 47 et de son successeur l'Ak 74. Moyennement précis, disposant d'une puissance d'arrêt et d'une cadence de tir inférieure à celle d'autres fusil d'assaut contemporain, il offre néanmoins l'avantage d'être quasi indestructible et à l'épreuve du temps et des pires conditions de combat. CT 15, PU 20m, Pmax 450 m. Dommages 6 points de blessures perce-armure 10. Soumis à autorisation (5 ans de prisons). Poids 3 kgs, prix 4000\$ + 25\$ / balle.
- **Fusil d'assaut Smart Gun.** Le top du top des fusils d'assaut moderne. Le smart gun est couplé à un ordinateur perfectionné relié à la visière du casque de l'utilisateur. CT 30, PU 60 m, Pmax 2250 m. Dommages 8 points de blessure (perce armure 12). Soumis à autorisation (5 ans de prison). Prix : 40 000 \$ + 25\$ / balle. Le fusil d'assaut est doté des capacités suivantes :
 - o Système Friend or Foe, identification des cibles ennemies et amies grâce à des transpondeurs cryptés (30).
 - o Analyse des cibles. Le fusil déterminent immédiatement la nature de la cible et adapte sa munition (ex : balle à tête creuse pour des cibles non blindés, balles en téflon pour des cibles blindés...).
 - o Augmentation de la cadence de tir si l'utilisateur cible une zone critique (attaque vitale).
 - o Crosse articulée supprimant l'effet de recul. Le tireur peut effectuer un tir continu sans perdre en précision grâce à un système de micro-pistons alimentés en courant piézo-électrique.
 - o Système de reconnaissance génétique. La poignée de l'arme est équipée d'un analyseur d'ADN. Seul le propriétaire de l'arme peut l'utiliser.
- **Viseur laser.** Fixé sur le canon ou en dessous, le viseur laser permet de faire apparaître un point rouge à l'endroit visé par l'arme. +4 au tir.
- **Fusil à pompe.** Un fusil de chasse à canon scié pour élargir le rayon de propagation des projectiles. Très utilisé dans les combat urbain ou en milieu fermé. CT 1, PU 1m50, Pmax 20 m. +8 en tir. Dommages : 5 points de blessure. Capacité 10. Soumis à autorisation (5 ans de prison). Prix : 2000\$ + 25 \$ par cartouche.
- **Pistolet One Shot.** Ce petit pistolet artisanal est fabriqué à partir d'un tuyau en métal et d'une poignée en bois. La poudre et la balle sont eux aussi conçu avec des matériaux de récupération. Il ne peut servir qu'une seule fois. Lors du tir, il a 1 chance sur 20 de rater sa cible à cause de sa conception (peu importe le résultat du test de compétence du personnage), l'incident de tir à de plus 1 chance sur 6 de se terminer par l'explosion de l'arme entre les mains du personnage. Pu 2m, Pmax 15 m. Dommages 5 points de blessure. Poids : 500g. Soumis à autorisation (5 ans de prison). Prix : 200\$.
- **Flashball.** D'apparence similaire à un fusil à pompe automatique miniature, le Flashball projette des cartouches en caoutchouc conçues pour neutraliser la victime sans la tuer. Les Flashballs sont utilisés par toutes les polices du monde dans le cadre d'opération anti-émeute. CT 1, PU 1 m, Pmax 12 m. Dommages : 5 points de choc. Capacité 6. Soumis à autorisation (5 ans de prison). Prix : 1500\$ + 10 \$ par cartouche.
- **Fusil de sniper.** Vendu avec une lunette de visée et un trépied. CT 5, PU 15m (avec lunette de visée) ou 3m (sans lunette de visée), Pmax 600 m. Capacité 15. Soumis à autorisation (5 ans de prison). Prix : 3500 \$ + 30\$ / balle.

Les systèmes d'armement intégrés sont encore en développement dans les laboratoires de recherche de l'armée mais devrait faire leur apparition dans les 5 prochaines années sur les champs de bataille. Les SAI sont des armures de combats équipées d'armes, de senseurs, de matériel de premiers secours, d'équipements de communication et de survie intégrés. Ces armures modulaires devraient être capable d'adapter leur configuration à n'importe quel type de mission de combat : combat urbain, infiltration nocturne, assaut amphibie, patrouille dans la jungle... De nombreuses rumeurs circulent au sujet de ces systèmes d'armement mais peu de gens savent vraiment de quoi ces armures seront capables en opération.

- **Armure de combat SFWS.** L'armée US possède les seuls quelques exemplaires de ce système d'armement intégré (voir plus haut). Les plans de conception sont gardés au cœur d'un laboratoire de recherche militaire ultra secret mieux protégé que le bâtiment de la réserve d'or fédérale. Toute l'armure est constituée de matériaux créés à partir de nanotechnologie de seconde génération. L'armure est composée de plaques d'alliage (IA 18, PT 10 blessures/feu/choc), d'un masque à gaz, d'un système de camouflage thermo-optique (effet caméléon +10 en discrétion), d'une foule de senseurs (vision nocturne, détecteur de mouvement, amplificateur sonore, +20 aux tests de perceptions pour détecter la présence d'êtres humains), d'un système interne de premiers soins (un ordinateur scan les données médicales du porteur et injecte automatiquement des médicaments et des stimulants en cas de blessure), et d'un canon automatique monté sur un bras cybernétique. L'utilisateur contrôle le canon par la pensée en reliant son esprit à son armure par une prise Jack. L'arme n'a pas besoin d'être manipulé (l'utilisateur peut ouvrir une porte ou pirater un système informatique pendant que son arme ouvre le feu). Le canon dispose d'un mode « tuerie » durant lequel il va tirer sur toutes les cibles humaines présentes autour du porteur de l'armure qui sont pas équipés de transpondeurs alliés. Lorsque l'utilisateur utilise l'arme, il doit effectuer un test d'INT + PER vs 20 – PU. Lorsque le canon tire en mode automatique, il effectue des attaques vitales à 30 + 1D20 – PU vs 0. CT 40, PU 225 m, Pmax 2250 m. Dommages 10 points de blessure (perce armure 14). Le chargeur dorsal de l'armure contient 5000 cartouches. Poids : 35 kilos. Arme prohibée (20 ans d'emprisonnement). Prix : 1 000 000 \$.

E) Kalories. Cette catégorie décrit les armes utilisées par les extraterrestres Kalor et par les humains qui s'identifient à leur culture.

Caractéristiques des armes Kalories

Portée. Comme toutes les armes, celles des Kalories sont associées à une valeur de portée (voir la partie consacrée au combat dans le chapitre 2). Ainsi, une arme associée à une portée 1-2 touchera et occasionnera ses dégâts normalement aux portées 1-2. Si la cible est à une portée de 3, l'arme sera trop courte pour toucher. Et si la cible est à une portée de 0, l'arme ne sera pas adaptée et ne pourra pas être maniée avec assez d'espace pour occasionner des dégâts.

Portée 0 : contact (morsure, coups de tête, couteaux)

Portée 1 : distance de sécurité, à portée de main (coups de poing, coups de pied, couteaux)

Portée 2 : 1m20 (épées, bâton, bête de baseball).

Portée 3 : 1m80 (fouets, chaînes, lances...)

Certaines armes occasionnent des dégâts différents selon la distance séparant les adversaires. Ainsi, une lance inflige des dégâts de type blessure à une portée 1 (à cette distance le combattant peut empaler l'ennemi avec la lame). Mais à une portée de 0, l'arme occasionnera des dégâts de type choc (le combattant ne pouvant frapper à cette distance qu'avec la partie en bois de son arme).

Dégâts. Les dégâts infligés par l'arme lors d'une attaque normale.

Actions spéciales. Certaines armes sont caractérisés par des bonus / malus à certaines actions ou réactions. Ces modificateurs sont liés à la conception de l'arme. Ainsi, une épée est associée à la caractéristique « attaque normale facile ». Un combattant effectuant une action d'attaque normale aura donc un bonus de +4 à son test. Les actions et réactions sont ainsi associées aux termes et aux malus suivants :

Très facile / +8 au jet de dé

Facile / +4 au jet de dé

Difficile / -4 au jet de dé

Très difficile / -8 au jet de dé

Perce-armure. Certaines armes très tranchantes ou aiguisées voient leurs dégâts associés au terme

perce-armure suivi d'une valeur chiffrée. Ainsi une dague occasionnant 2 points de blessure bénéficiant de l'effet perce-armure 4 sera considérée comme infligeant 4 points pour traverser l'armure (mais les dégâts infligés à la cible ne pourront dépasser les 2 points de blessure). Un exemple plus clair : Jo à une armure de 3 PA, il est frappé par Jack qui a une dague simple occasionnant deux points de dégât. L'arme de Jack perce l'armure sans la traverser, n'occasionnant aucun dommage (2 bs – 3 pa = -1). Jo est maintenant attaquée par Jane qui dispose d'une dague nanotech occasionnant 2 points de blessure perce-armure 4. Jo subit (4 bs – 3 pa = 1) 1 point de blessure.

- **Cardad.** Le Cardad est une arme Olanidad. Elle consiste en un bâton long doté à chaque extrémité de lames courbes inversées l'une à l'autre. L'arme est conçue pour entraver celle de l'adversaire et déchirer la chair. Portée 0-1 : dégât = 2 points de choc. Portée 2-3 : dégâts = 4 points de blessure. Parade facile +4, entrave facile +4, attaque étourdissante facile +4. Poids : 7.5 kg, prix : 400\$.
- **Corinan.** Le Corinan est une très fine lame aiguisée de 15 cm de long reliée à une poignée par une tige passant entre le majeur et l'annulaire. Cette arme conçue dans un seul but : percer les organes vitaux. Portée 0-1. Dégâts 4 points de blessure perce-armure 7. Parade très difficile -8, attaque vitale très facile +8. Poids 500 g ; prix 100 \$ l'unité.
- **Karits.** C'est l'arme traditionnelle des assassins Kalors (elle n'est pas utilisée dans le cadre du code Oth). Le Karit est conçu pour être dissimulé dans la manche. Il a la forme d'un tonfa : l'utilisateur le tient par une poignée perpendiculaire à la lame ; une lame courbée d'une trentaine de centimètres qui court le long de l'avant bras. Pour réussir ses attaques, l'utilisateur du Karit doit être très proche de la victime. Portée 0 ; dégâts 6 points de blessure, attaque difficile -4, prix : 300\$.
- **Oponan.** Cette arme Olaninan est la seule pour laquelle le code Oth accepte certaines variations. L'Oponan est composé d'une poignée, d'une première lame recouvrant les phalanges et de deux autres lames courbées projetées de chaque côté de la poignée formant une sorte d'anneau ouvert. La partie intérieure de l'anneau est dentée avec des lames plus petites. L'Oponan est conçu pour entraver les armes, déchiqueter et neutraliser les membres. Un combattant qualifié peut facilement tuer un adversaire en un coup en réussissant à passer l' « anneau » autour du cou de son ennemi et avant de l'égorger. Portée : 0-1, dégâts 3 points de blessure. Parade facile +4, entraver +4, désarmer +4, handicaper +4. Poids 1 kg, prix 150\$ / unité.
- **Pelsinan.** D'apparence similaire au Corinan, le Pelsinan. Les lames s'étendent d'une tige d'acier saisie dans le poing, mais il dispose d'une large lame effilée pouvant être utilisée lors d'une parade. Portée : 0-1. Dégâts : 4 points de blessure. Parade +4. Poids : 750 g. Prix 125\$.
- **Pendad.** Réputé comme une arme utilisée par ceux qui n'aiment pas tuer, le Pendad ressemble à une houlette avec une pointe aiguisée à la fin du crochet. Légèrement plus longue que la majorité des armes Olanidad. Portée 0-2 > 2 points de choc, portée 3 > 3 points de choc OU 3 points de blessure perce armure 6. Parade +4, prise +4, entraver +4. Poids 3 kgs, prix 300\$.
- **Sordad.** Considérée comme l'arme la plus élégante et la plus gracieuse des Olanidad. Chaque extrémité du bâton d'acier est terminée par une lame aiguisée en forme de virgule. Portée 0-1 : 2 points de choc. Portée 2-3 : 4 points de blessures perce-armure 6. Etourdir / coup douloureux +4, attaque normale +4. Poids : 6 kgs, prix 500\$.
- **Bouclier Sordad.** Le bouclier Sordad est une invention récente et n'est jamais utilisé dans duels liés à l'application du Oth. Il est constitué d'un sordad auquel on a attaché ou soudé un bouclier ovale au milieu. A portée 0-1 : 2 points de chocs. Portée 2-3 : 4 points de blessure perce-armure 6.

F) Autodéfenses.

Caractéristiques des armes d'autodéfense

Douleur- La plupart des armes d'autodéfense sont conçues pour infliger de la douleur à l'adversaire. Les tests de sauvegarde sont effectués en jetant 1d20 + volonté contre une difficulté préétablie. Les effets d'un échec à ce test dépendent de l'arme utilisée et de l'ampleur de l'échec. On distingue 2 types de douleurs lors des combats : la douleur liée au choc (immédiate, elle influe sur la prochaine action ou réaction de l'adversaire), et la douleur liée à la blessure (plus étendue dans la durée, elle impose un malus à toutes les actions du personnage jusqu'à ce que la blessure soit guérie ou qu'il prenne des antidouleurs.

- choc : échec entre 1 et 9, le personnage perd sa prochaine action
- choc : échec supérieur ou égal à 10, le personnage perd sa prochaine action et sa prochaine réaction
- blessure : -1 à toutes les actions du personnage pour chaque point de différence entre le résultat de son test et la difficulté

Électricité- les personnages victimes d'électrocution doivent effectuer plusieurs tests de sauvegarde et subissent instantanément plusieurs types de dégâts :

- test de sauvegarde contre la paralysie (VOL + END + 1D20 vs 20 / point de dégât électrique tant que le personnage est au contact de l'électricité)
- test de sauvegarde contre l'inconscience (VOL + END + 1D20 vs 10 / point de dommage électrique)
- crise cardiaque (test d'END + 1D20 vs 5 / point de dommage électrique)
- Brûlures (1 point de brûlure pour 4 points de dégâts électriques)

Exemple : Barry tente d'agripper le bouclier d'un garde national lors d'une émeute. Le bouclier anti-émeute du garde est équipé d'un anneau taser qui inflige à Barry 3 points de dégâts électriques. Barry doit réussir un test contre la paralysie (60), un test contre l'inconscience (30), et un test pour éviter une crise cardiaque (15). Il ne subit aucune brûlure.

- **Fil barbelé.** Une bobine de vieux fil barbelé légèrement rouillé récupérée par des sans-abri et vendue par des ferrailleurs. Très utile si on le cache dans tout ce que pourrait attraper l'adversaire durant un combat (vêtement, cheveux, tresses, dreadlocks...). Attraper un vêtement ou une tignasse piégée avec du fil barbelé impose immédiatement à un adversaire surpris un test contre la douleur (30). Prix 10\$ / 10 nattes de fil barbelé.
- **Poudre aveuglante.** Elle est fabriquée principalement par les sans-abri (Drakes et autres) et représente une alternative moins chère aux bombes lacrymogènes. La poudre est composée de sable combiné à d'autres produits chimiques qui provoquent des irritations et des démangeaisons lorsqu'elle est soufflée ou jetée dans les yeux d'un adversaire. La poudre peut être lancée à une portée maximum d'1m50. Attaque aveuglante +8. La victime peut se prévenir contre l'action de la poudre en fermant les yeux (parade +8). Une attaque aveuglante réussie inflige une pénalité de -7 à toutes les actions et réactions de l'adversaire et lui impose par la même occasion un test contre la douleur (30). Prix : 7\$ pour 3 sachets.
- **Kubotan.** L'arme indispensable pour tous les vigiles et agents de sécurité. Un kubotan est une sorte de poignée en acier d'une dizaine de centimètres, parfois terminée en pointe, assez petite pour être camouflée dans une poche et servir de porte-clefs. La pointe du Kubotan est trop petite pour infliger des blessures réelles, mais elle est néanmoins parfaite pour provoquer des douleurs vives lorsque le personnage s'attaque au visage et aux articulations de son adversaire. Portée 0, dégât 0.5 point de choc. Attaque douloureuse (étourdir) +4, attaque aveuglante +4. Prix : 5\$.
- **Bombe lacrymogène.** Une petite bombonne de gaz lacrymogène pouvant être dissimulée dans la poche ou accrochée à un porte-clefs. Lors de l'utilisation, la bombe projette un nuage de caspaignine (le composé chimique qui rend les piments piquants au goût) qui aveugle et neutralise l'adversaire. Une seule bombonne peut être utilisée à 5 reprises. Attaque aveuglante +8, la victime peut résister aux effets en fermant les yeux (parade +8). Dégâts : si l'attaque est réussie, l'adversaire est partiellement aveuglé (-7 à toutes les actions et réactions) et doit réussir un test de sauvegarde contre la douleur (blessure) de difficulté 30. Si l'adversaire respire le nuage de gaz, il souffre immédiatement d'un malus de -10 en endurance et doit réussir un test de sauvegarde contre les vomissements (20). Soumis à autorisation (500\$ d'amende). 20\$. Ndt : comme on l'a vu plus haut, la bombe contient 5 charges. Si un personnage veut gazer 3 individus, il devra utiliser 3

charges. Un personnage peut très bien gazer plusieurs individus en 1 seule attaque aveuglante et décharger entièrement sa bombe en une seule action. Exception pour les gros « extincteurs » lacrymogènes utilisés par la police, considérez qu'ils contiennent 20 à 30 charges mais qu'un personnage ne peut en libérer que 5 en une seule action.

- **Alarme sonore personnelle.** Un petit appareil généralement accroché à un porte porte-clefs. Lorsqu'il est activé, il émet un son sur une fréquence très douloureuse pour l'oreille humaine (test de sauvegarde contre la douleur bs difficulté 20) qui peut être entendu à plus d'un kilomètre. 20\$
- **Gel de protection – Pig sticker.** Ce petit appareil anti pervers est plat, collant, a la consistance du gel. Il colle à la peau et peut être placé n'importe où sur le corps selon la crainte du ou de la propriétaire d'être victime d'un contact indésirable. Il peut être appliqué sur la peau mais aussi sur un vêtement. Le gel de protection est personnalisé, l'ADN du propriétaire est mémorisé sur une puce située à l'intérieur du dispositif. Si le Pig Sticker entre en contact avec la peau d'une autre personne que l'utilisateur (il analyse l'ADN du contact), il libère plusieurs milliers d'aiguilles microscopiques qui injectent un poison non mortel au pervers inconscient avant de se rétracter. La toxine ainsi libérée impose au blaireau un test d'inconscience (10 au premier contact, 20 s'il recommence, 30 s'il ne comprend toujours pas), de paralysie (20), et un dernier test de sauvegarde contre la stupeur (20). Les effets durent 2 heures. Le Pig Sticker contient assez de poison pour 5 utilisations. Certains utilisateurs remplace la toxine par d'autres produits bien plus dangereux (poisons des Drakes par exemple). Prix : 400\$ + 50\$ / recharge.
- **Brassard de protection (avant-bras).** Cette armure de haute technologie couvre les avant bras et une partie des mains du personnage. Ces gantelets sont fréquemment utilisés par les adeptes d'arts martiaux capables de parer avec leurs mains. Parade +4. IP 8 points de blessure et 6 points de choc. Poids : 1 kg. 500\$ la paire.
- **Bouclier anti-explosion.** Ces boucliers ont été conçu pour équiper les brigades de déminage. Ils ressemblent à des boucliers anti émeutes renforcés avec des gilets pare-balle lourds et sont équipés de poignées et de roulettes pour les maintenir droit. Les boucliers anti-explosion sont suffisamment grand pour protéger intégralement une personne accroupie. IP 25 points de blessure, 10 points de choc et 10 points de radiation. 200\$.
- **Bouclier anti-explosion avancé.** Aussi appelé « mini tank ». Ce bouclier intelligent est composé de minces feuilles d'aciers et de matériaux créés à base de nanotechnologies de seconde génération. Il se déplace grâce à un petit moteur électrique et peut atteindre les 10 kilomètres/heure. Une fois à l'arrêt, des pieds télescopique se fixe à 1m50 derrière le bouclier, rendant presque impossible tout risque de basculement. Le mini tank est équipé d'un bras télescopique, d'une caméra infrarouge et d'un grand écran LCD permettant à l'utilisateur de voir tout ce qu'il se passe devant lui. Il peut être doté en option de n'importe quel type d'arme pouvant être manipulée par l'utilisateur à l'aide d'une manette et de l'écran LCD. IP 50 points de blessure, 25 points de choc, 25 points de radiation. Poids 50 kg. Prix 1500\$ sans arme.
- **Bouclier anti-émeute.** Un bouclier moderne conçu pour les unités anti émeute. Transparent, il mesure près d'1 m 60 de haut pour 60 centimètres de large. La plupart de ces boucliers utilisés par le Département de Police de Manhattan ont déjà largement servi pendant les troubles des années 2040 et sont désormais en piteux état. Parade +10. IP 8 points de blessure et 6 points de choc. Poids : 4 kg. 750\$.
- **Bouclier anti-émeute offensif.** Un bouclier antiémeute dernier cri. Des pointes électrifiées ont été placé sur tous les bords du bouclier. Les pointes sont prévues pour percer les gants de protection (dégâts 0.5 point de blessure perce-armure 3). Si un manifestant téméraire tente de s'emparer du bouclier, il encaisse immédiatement 3 points de blessure électrique. Parade +10, IP 8 points de blessure et 6 points de choc. 4 kg et 1500\$.
- **Bouclier en bois.** Des planches et d'autres pièces de bois fixées ensembles pour faire un bouclier primitif. Le bouclier mesure environ 90 cm de diamètre. Parade +5. IP 3 points de blessure et 3 points de choc (au bout de 6 points de dégât le bouclier est détruit). Poids 3.5 kg. Prix 15\$.

- **Bouclier en fer.** Comme le bouclier en bois, celui-ci est aussi fait à partir de matériaux de récupération. Il est néanmoins plus léger et plus solide. Parade +8. IP 5 points de blessure et 4 points de choc. 2.5 kg et 50\$.
- **Bouclier à pointes.** Un simple bouclier en bois auquel on a ajouté des pics qui le traversent en son centre. Parade +5, attaque douloureuse +4. IP 3 points de choc et 3 points de blessure.
- **Poing électrique Taser.** Un taser de base à deux pointes conçu pour être utilisé au contact. Le taser peut libérer 5 décharges avant d'être rechargé. Portée 0-1. 3 points de dégâts électriques. 150\$.
- **Matraque Taser.** Cette matraque télescopique est équipée à son extrémité d'un taser. Elle peut être utilisée simultanément pour frapper et électrocuter l'adversaire. La batterie permet 2 coups de taser avant de devoir être rechargée. Portée 1-2. Dégâts 3 points de choc et 3 points de dégâts électriques. 300\$.
- **Stylo Taser.** Il ressemble plus à un feutre marqueur qu'à un redoutable taser. Et c'est bien là tout son intérêt. Il permet d'électrocuter une cible par surprise. La batterie permet 2 décharges de taser avant de devoir être rechargée. Portée 0. 2 points de dégâts électrique. 200\$.
- **Pistolet Taser.** L'extrémité du pistolet contient 2 dards électriques pouvant être utilisés au contact ou tirés jusqu'à 10 mètres. Les dards sont reliés au pistolet par 2 fils isolés (pour ne pas électrocuter ses collègues au passage). Il se rétracte automatiquement en 1 tour. Ndt : les vêtements et les armures n'offrent qu'une protection limitée contre les dards du pistolet taser. La batterie permet 5 utilisations avant de devoir être rechargée. PU 1 m. Pmax 10 m. 3 points de dégâts électriques. 400\$. Ndt : les pistolets taser sont déjà presque tous équipés d'une visée laser offrant un bonus de +4 au tir.

G) Traditionnelles.

Caractéristiques des armes traditionnelles

Portée- Toutes les armes sont caractérisées par une portée d'utilisation. Si une arme affiche une portée de 1-2, si l'adversaire est à une portée de 0, il sera trop proche, et s'il est positionné à une portée de 3, il sera trop loin pour que l'arme puisse correctement être utilisée.

- Portée 0 – contact (l'adversaire est assez proche pour le mordre, lui porter un coup de tête, un coup de couteau...)
- Portée 1 – A bout de bras (coups de poing, coups de pied, couteaux...)
- Portée 2 – 1m20 (sabres, épées)
- Portée 3 – 1m80 (fouets, chaînes, lances...)

Certaines armes ont des effets différents selon la portée à laquelle elles sont utilisées. Par exemple, une lance occasionnera des blessures à portée maximale et des chocs aux autres portées (où seul le manche peut servir à frapper)

Dommmages- La quantité de dommages occasionnés par une arme lors d'une attaque normale.

Actions / Réactions spéciales- Certaines armes sont conçues spécialement pour être utilisées lors de certaines actions ou réactions. Ainsi, si une arme est caractérisée par la formule « attaque facile », le personnage l'utilisant aura un bonus de +4 à chaque fois qu'il désire effectuer une attaque normale. Les bonus et malus associés aux actions et réactions suivent la norme suivante :

- Très facile : +8
- Facile : +4
- Difficile : -4
- Très difficile : -8

Perce-armure- Lorsqu'une arme est très tranchante ou exceptionnellement affûtée et qu'elle peut facilement traverser une armure, la valeur de « perce-armure » précise la façon de calculer les dommages. Note : une cible ne peut pas subir des dégâts plus importants que les dommages normaux listés dans la description de l'arme. Exemple : Jo tire sur Jeff avec un harpon (dégâts 6 bs perce-armure 7). Jeff est équipé d'une armure nano-tissée (protection 6 bs). Il subit donc 7 points de dégâts – 6 points

- **Batte de baseball.** En bois ou en métal. Portée 1-2, dégâts 3 chocs, poids 1kg, prix 20\$.
- **Piège à ours.** Nécessite un test de force (30) pour se dégager la jambe. Dégâts 1 points de blessure, la jambe est bloquée dans les mâchoires du piège. 17 kg, prix 100\$.
- **Sarbacane.** Un tube en PVC d'un mètre de long utilisé pour lancer des dards. 1 tour est nécessaire pour recharger la sarbacane. Portée utile 50 cm, portée max 9m. Dégâts 0 points de blessure, perce-armure 2. Prix 25\$ + 4\$ le dard.
- **Bottes-lames.** Une grosse lame bien solide est fixée à la pointe de la chaussure. Ajoute 2 points de blessure aux dégâts d'un coup de pied. Prix 20\$ chacune + 15\$ pour un système de lame amovible
- **Arc bas de gamme.** Arc en plastique généralement utilisé dans les salle de gym d'avant guerre. Une action est nécessaire pour replacer une flèche et bander l'arc. Portée utile 1m50, portée max 30 mètres. Dégâts 2 points de blessure. Poids 2 kgs. 25\$ + 5\$ la flèche.
- **Arc à poulie** Un arc professionnel et compliqué fabriquée avec des matériaux composites pour le rendre plus léger et plus puissant. Portée utile 2 m 50, portée max 60 m. Poids 2 kg, prix 125\$ + 5\$ / flèche.
- **Chaîne.** Une grosse chaîne choisie pour son poids et sa longueur afin d'être efficace lors d'un combat. Elle peut être utilisée pour entraver une arme ou étrangler un adversaire. Portée 2-3, dégâts 3 points de choc, attaque difficile (-4), attaque mortelle difficile (-4). Poids 5 kgs, prix 7\$.
- **Chaîne lourde.** Une énorme chaîne plus utilisée dans la Cité pour combattre que pour amarrer des navires. Elle est tellement lourde que le personnage qui l'utilise doit réussir à chaque tour un test de force (20). Portée 1-2, dégâts 4 points de choc, attaque très difficile (-8), attaque mortelle très difficile (-8). Poids 32 kgs, prix 25\$.
- **Cutter industriel.** Portée 0, dégâts 1 point de blessure, taillader +4, prix 7\$.
- **Arbalète.** Il faut 2 actions pour placer une flèche et tendre la corde (ou 1 seule action en réussissant un test de force 25). Elle s'utilise à deux mains. Portée utile 2m, portée max 90 m, dégâts 3 points de blessure (perce-armure 5). Poids 3.5 kg, prix 250\$ + 7\$ / carreau.
- **Dague en céramique.** Entièrement fabriquée en verre et en céramique, cette dague est absolument indétectable pour la plupart des portiques de sécurité. Portée 0-1, dégâts 2 points de blessure (perce-armure 4), prix 400\$.
- **Dague de lancer.** Cette dague est spécialement équilibrée pour être lancée. Portée utile 50 cm, portée max 6 m. Dégâts 2 points de blessure. 49\$.
- **Hache de pompier.** L'objet le plus volé par les pillards des émeutes d'avant guerre. Portée 1, dégâts 3 points de blessure (perce armure 6). Attaque difficile -4, attaque mortelle +4. Poids 1.5 kg, prix 40\$.
- **Harpon.** Poids 13 kg, nécessite un test de force (20) pour être utilisé sans malus. Arraché la lance d'un harpon inflige à la victime 5 points de blessure supplémentaires. Portée utile 1m50, portée max 15 mètres. Dégâts : 6 points de blessure (perce armure 7). Tirer -4. Prix 100\$.
- **Lance improvisée (manche à balai + couteau de cuisine).** Lancée l'arme affiche les caractéristiques suivante : portée utile 0.5 m, portée max 8 mètres, dégâts 3 points de blessure. Au contact, à portée 2, elle inflige 3 points de blessure ou 2 points de choc. Parade +4, taillader +4. Poids 1 kg, prix 8\$.
- **Couteau de combat.** Conçu pour les combats au corps à corps. Portée 0-1, dégâts 2 points de blessure. Taillader +4, attaque facile +4. 35\$
- **Couteau de chasse.** Un couteau à lame large dont le manche creux contient du fil de pêche, un hameçon, des tablettes de purification d'eau et une pierre à feu. Portée 0-1, dégâts 2.5 points de blessure. 30\$.
- **Couteau de cuisine.** Un gros couteau à viande. A chaque coup touchant l'adversaire ou à chaque parade, le couteau a 1 chance sur 20 de se briser. Portée 0-1, dégâts 2 points de blessure. 3\$.
- **Cran d'arrêt.** Un petit couteau à lame rétractable activée par un ressort, idéal pour surprendre l'adversaire. Portée 0 ; dégâts 1.5 points de blessure. Taillader +4, coup facile +4, coup mortel +4. 45\$.
- **Machette.** Fabriquée pour se tailler un chemin dans la jungle, elle est désormais utilisée dans la rue pour couper autre chose que de la végétation. Portée 1, dégâts 4 points de blessure. Poids 2.5 kg. 40\$
- **Tonfa.** L'arme de base de tous les flics de la planète, un bâton en forme de T fabriqué en plastique ou en fibre de verre. Portée 1, dégât 3 points de choc, parade +8, poids 2.5 kg, 40\$.

- **Styler.** Ce styler principalement utilisé par les assassins ressemble à un simple stylo. Il dissimule néanmoins une très fine lame rétractable assez longue pour traverser la cage thoracique et atteindre le cœur de la victime. Portée 0, dégâts 1 point de blessure, taillader +4, attaque mortelle +4. 45\$.
- **Pioche.** Portée 2, dégâts 3 points de blessure (perce armure 6), - 4 aux test d'attaque. 100\$.
- **Pic.** Ce long bâton acéré sert à empaler les ennemis. Plus utile dans le combat de masse que dans les combat à 1 contre 1. Portée 3, dégâts 5 points de blessure (perce armure 6), attaque vitale +4. 50\$.
- **Tuyau.** Un vieux tuyau en métal récupéré dans une décharge ou un dans les ruines d'un immeuble. Portée 1, dégâts 3 points de choc, poids 5 kg, 4\$.
- **Quarterstaff.** Un bâton en bois d'environ 1m80 de long utilisé principalement en Angleterre à la fin du moyen âge. Portée 1-3, dégâts 2 points de choc, parade +4, poids 5 kg, prix 20\$.
- **Clou de rail.** Portée 0-1, dégâts 1.5 points de blessure, coup mortel +4. 5\$.
- **Bague tranchante.** Un morceau de lame de rasoir est soudé à un anneau. L'idée est de camouflé la lame entre ses doigts ou côté paume puis en cas de besoin de faire pivoter l'anneau afin de découvrir la lame et d'attaquer par surprise l'adversaire à la jugulaire. Portée 0, dégâts 0.5 points de blessure, 30\$.
- **Eventreurs.** Similaire au surin, l'éventreur est une arme improvisée qu'on retrouve généralement en prison. Il s'agit d'une poignée équipée d'une lame rouillée pensée pour couper et déchirer les tissus. Alors que les shivs sont des armes utilisées pour assassiner, les eventreurs ont plus un rôle d'intimidation. Portée 0-1, dégâts 2 points de blessure infectés, attaque douloureuse / étourdir et taillader +4. 35\$.
- **Bâton acéré.** Un bâton en bois taillé en pointe et durci dans les flammes. Portée 2, dégâts 2.5 points de blessure, attaque -4. 2\$.
- **Surin - Shiv.** Les surins sont des couteaux improvisés principalement fabriqués et utilisés en prison. Chaque surin est unique et composé de deux parties distinctes que les prisonniers fabriquent en fonction de leur ingéniosité et des matériaux à leur disposition : la poignée (savon, serviette de douche...) et la lame (brosse à dent, pied de lit aiguisés...). La longueur est juste suffisante pour atteindre le cœur lors d'une attaque (entre 7 et 11 cm). Les surins sont des armes conçues pour tuer : le personnage s'approche discrètement de la victime avant de la poignarder rapidement à plusieurs reprises (de préférence dans le dos) puis prend la fuite dans la cohue. Portée 0-1, dégâts 1 point de blessure (perce armure 3), attaque -4, attaque douloureuse / étourdir +4. 2\$.
- **Nanolame camouflée.** Ce couteau fabriqué à base de nanotechnologie dispose de deux formes spécifiques. Sous sa première forme, il s'agit d'un triangle de plastique souple flexible très fin (moins d'1 mm) dont la couleur est adaptée à celle de la peau de l'utilisateur (celui-ci peut ainsi dissimuler la lame sous cette forme en l'appliquant sur n'importe quelle partie de son anatomie). Sous sa deuxième forme, le plastique prend la forme d'un styler extrêmement pointu. Pour changer de forme, l'utilisateur doit simplement décoller le plastique et le rouler en cylindre. La mémoire du matériau fait le reste et la transformation est effective en un round. Note : cette nanolame contient des éléments métalliques et peut être découverte à l'aide d'un détecteur de métaux de bonne qualité. Portée 1, dégâts 2 points de blessure (perce-armure 3), prix 250\$.
- **Brise-crane.** Le brise-crane est une arme archaïque composé d'une grosse branche fendue à l'une de ses extrémité et dans laquelle l'on a introduit un gros rocher ou un morceau de béton pointu. La pointe et le poids rendent cette arme très efficace pour arracher les boucliers aux adversaires, traverser leurs armures et en règles générale réduire en miette leurs os. Portée 1-2, dégâts 3 points de choc (perce armure 6), poids 2.5 kg, prix 30.
- **Masse de guerre.** Cette arme, un énorme marteau à deux mains, est extrêmement puissante mais très difficile à manier : l'utilisateur doit réussir un test de force (20) pour la manipuler sans subir un malus de -4 à toutes ses actions et réactions. La meilleure utilisation consiste à faire chuter son ennemi puis à lever l'énorme masse au dessus de sa tête (1 action) avant de l'écraser sur le corps du combattant au sol (dégâts x2). Portée 2, dégâts 4 points de choc (perce armure 6), attaque -8, attaque mortelle -8, parade -8, poids 7 kgs, prix 40\$.
- **Rangers coquées.** Des chaussures de sécurité utilisée pour les combats de rue. Protection 6 blessures et 6 chocs aux pieds, bonus aux dégâts des coups de pied +1 point de choc. Poids 1.5 kg, prix 70\$.
- **Bâton clouté.** Le bâton clouté est composé d'un manche en bois (une branche ou une planche) doté à l'une de ses extrémités d'un clou rouillé. Parfois contre les adversaires équipés d'armures improvisées. Portée 2, dégâts 3 points de choc (planche), 1 points de blessure infecté (clou) (perce armure 4), attaque douloureuse / étourdir +4, poids 2 kgs, prix 15\$.

- **Boulet.** Encore une arme de rue qui ne fait pas dans la finesse. Le boulet est composé d'un gros roc ou d'un morceau de béton attaché à une chaîne ou une corde. Portée 2-3, dégâts 3 points de choc, attaque et coup mortel -4, poids 2 kg, prix 6\$.
- **Épée à deux mains.** Réplique contemporaine d'une épée à deux mains médiévale. Inutile de préciser que cette épée très lourde conçue pour traverser les armures se manie à deux mains et nécessite un test de force (20) pour être utilisée sans modificateur (-4). Portée 1-3, dégâts 5 points de blessure (perce armure 7), attaque -4, poids 3 kgs, prix 100\$.
- **Rapière.** Une épée d'escrime très fine et flexible dont l'utilisation est basée sur la vitesse et la précision du combattant. Portée 1, dégâts 3 points de blessure, parade +4, attaque mortelle +4, poids 1 kg, prix 60\$.

Les Epées

Les nouveaux venus à Manhattan sont souvent surpris par le nombre d'individus, en particulier chez les membres de gangs, qui sont équipés et utilisent des épées ou des machettes. L'utilisation fréquente de ces armes de combat rapproché est principalement liée à trois raisons :

- 1- les armes à feu sont trop chères pour l'immense majorité des habitants de Manhattan à cause du blocus en vigueur depuis la fin de la guerre.
- 2- Les épées étaient les armes les plus utilisées avant l'invention des armes à feu. Elles disposent d'une meilleure allonge que les couteaux, sont plus efficace et plus rapide que les masses. Leur poids, leur tranchant et leur pointe leurs permettent de traverser la plupart des armures de base.
- 3- De nombreux habitants de Manhattan ont passé une partie de leur vie dans les mondes virtuels d'heroic fantasy où les épées sont très communes. Même s'il existe de grosses différences entre un combat virtuel et un véritable combat de rue, ces habitants se sont habitués à utiliser ces armes.

- **Katana.** Une réplique d'épée japonaise. Portée 1-2, dégâts 5 points de blessure, attaque mortelle +4 ; poids 1,5 kg, prix 100\$.
- **Sabre rouillé improvisé.** Ce sabre est constitué d'une poignée soudée à une vieille lame de scie à métaux renforcée. Ce sabre improvisé est souvent recouvert de sang séché (vrai ou faux) pour le rendre plus impressionnant. Portée 1-2, dégâts 2.5 points de blessure (infecté), attaque -4, taillader +4, étourdir / attaque douloureuse +4, poids 1.5 kg, prix 75\$.
- **Nano-katana.** Ce sabre noir a été fabriqué à base de matériaux issus de la nanotechnologie (nanocarbone). Ultra léger, pratiquement incassable, toujours incroyablement tranchant, il n'est composé que de très peu de métal et peut facilement tromper la plupart des détecteurs de métaux. Il est tellement tranchant qu'il nécessite un fourreau en nanocarbone pour être transporté en sécurité. Cette arme est très rare dans les rues (à ce prix là la majorité des gens assez riche préfère investir dans une arme à feu) et reste principalement utilisée par des Indépendants excentriques. Portée 1-2, dégâts 6 points de blessure (perce-armure 8), attaque +4, attaque mortelle +4, poids 1 kg, prix 2000\$.
- **Matraque télescopique.** Une matraque métallique contenue dans une poignée pouvant être déployée entièrement en un simple mouvement du poignet. Portée 1-2, dégâts 3 points de choc, attaque douloureuse / étourdir +4, poids 750 g, prix 100\$.
- **Shurikens de verre.** Une étoile à 2, 3 ou 4 pointes fabriqués avec des morceaux de verre et de la glue. Les shurikens sont conçus pour être jetés sur les adversaires. Portée utile 30 cm, portée max 11 m, dégâts 0.5 points de blessure, prix 2\$.
- **Griffes de Tigre.** Une paire de gants, chacun étant équipé de trois lames soudées. Ajoute deux points de blessure aux dégâts d'un coup de poing. Taillader +4. Prix 45\$.
- **Tomahawk.** Réplique plus ou moins improvisée de la hache des anciens natifs américains. Parfaitement équilibrée, son poids lui confère une précision et une puissance exceptionnelles. Lancé : portée utile 1 m, portée max 6 m, dégâts 4 points de blessure (perce-armure 6), attaque mortelle +8. Utilisé comme arme de contact : portée 1, dégâts 4 points de blessure. Poids 500g, prix 150\$.
- **Fouet.** Un fouet en cuir généralement vendu dans les sex shop. Portée 3, attaque douloureuse / Etourdir +4, dégâts 1 point de blessure, prix 35\$.