

## ARS MECANICA

### Welcome to Silicon Valley!

---

Années 90 : la génétique permet de cloner les êtres humains, la science flirte de plus en plus avec la puissance divine, de nombreux programmes militaires et industriels arrivent au stade terminal : les androïdes sont désormais une réalité.

### Now, rewind...

---

Si le docteur Frankenstein avait ouvert la voie de l'immortalité scientifique, l'émergence des Trusts après la seconde guerre mondiale lui donnerait finalement raison. Des savants plus ou moins fous commencèrent donc à jouer aux apprentis sorciers. Certains échouèrent lamentablement : leurs rejetons avaient plutôt une logique binaire du style « Moi vois, moi tue » et finirent à la casse. D'autres parvinrent patiemment à assembler des êtres bioniques doués d'intelligence artificielle, à mi-chemin entre une nurse Terminator et un Z6PO psychopathe. Mais revenons en arrière.

L'invention de l'ordinateur pendant la seconde guerre mondiale puis celle du transistor dans les années 50 ouvre des perspectives intéressantes dans de nombreux domaines, notamment en matière de course à l'armement. Le Pentagone, déjà bien occupé à contrecarrer les plans des Soviétiques en Corée et à la demande expresse du gouvernement Hoover, débloque des fonds destinés à la recherche du soldat parfait, résistant, infatigable et docile. Dès lors deux groupes de travail se lancent dans la course dès 1954...

Le professeur Karl Schultz, fort de son expérience acquise dans les laboratoires du Reich, explore la voie de la génétique. Soutenu par les politiciens les plus extrémistes, les résultats de son projet se révèlent remarquablement probants sur les animaux de laboratoire mais le passage à l'humain reste beaucoup plus délicat. Après quelques échecs retentissants dus sans doute à des missions d'espionnage de tous bords, le projet est définitivement enterré en 1961 avec l'arrivée de J.F. Kennedy au pouvoir, convaincu par ses conseillers de se tourner vers les étoiles.

De son côté, le professeur Cody O. Wallenby (surnommé « Top COW » à cause de son obésité proportionnelle à son génie) préfère se consacrer à l'élaboration d'un soldat entièrement robotisé et autonome. Contrairement à son homologue allemand, Wallenby préfère d'abord développer les systèmes électroniques de base et résoudre les problèmes posés par l'intelligence artificielle avant de passer à la réalisation du « Perfect Warrior » proprement dit. Il trouve dès lors un soutien sans faille de la part de plusieurs Trusts, très intéressés par la commercialisation de tels engins. Aussi le Consortium Colossus se crée le 14 avril 1959 entre 3G, WTA et Weird Science. Les progrès en matière de matériel informatique

deviennent significatifs et le Consortium, fort des résultats de la recherche spatiale, a bientôt le vent en poupe.

A l'aide d'agents de terrains terriblement efficaces, la guerre technologique tourne à l'avantage des humains si bien que les hiérarchies du Très Haut et du Très Bas sont obligés de déclarer forfait à l'aube des années 70, au grand dam de Jean et de Vapula. Un Prince cependant relève le challenge de couper l'herbe sous le pied de ces géants de la technologie : Malphas choisit l'action en freelance et réussit en quelques mois à effriter l'entente cordiale au sein du Consortium. La crise du pétrole aidant, le mariage est consommé : le Consortium se disloque en 1973, donnant naissance à deux autres Trusts, IC&N et SF2000, respectivement spécialisés dans le piratage de données et le transport de biens et de personnes. Malheureusement pour Malphas, le projet « Ars Mekanica » aboutit quelques mois plus tard (vous croyiez que « L'homme qui valait 3 milliards » était une coïncidence ?) et Wallenby, fraîchement élu Président de IC&N, parvient in extremis à éviter une guerre économique entre les Trusts. Réunis de nouveau à la même table, le « Smart Club of Five » (SC5) décide de passer à la phase finale d'industrialisation. Anges et Démons n'ont qu'à bien se tenir, il vont bouffer du métal...

### Darty : le contrat de confiance

---

Les conseils d'administration des Trusts les plus portés sur la recherche et le développement des technologies de pointe ont très vite compris l'intérêt de projets visant à remplacer les humains pour des tâches bien précises : servir du café, nettoyer les toilettes, taper à la machine, etc. D'abord utilitaires, la fantastique révolution de l'outil informatique a offert de nouvelles possibilités : les premiers robots soldats sortirent des chaînes de montage en 1980 et reçurent leur baptême du feu en Iran. Jimmy Carter s'en mord encore les doigts.

Bien sûr une machine ne commet pas d'erreur : seul l'homme peut se tromper lorsqu'il est en pleine possession de ses moyens. De plus, la machine ne subit pas de contraintes de sommeil ou de repos. Malheureusement l'adaptation n'est pas leur point fort : on imagine mal Robocop sauter en parachute ou plonger en apnée. C'est pourquoi les résultats des expériences actuelles sont mitigés : les robots multitâches sont encore peu performants et coûtent si chers aux Trusts qu'ils n'existent qu'en nombre très limité.

### Dis Papa, c'est quoi un cyborg ?

---

Un cyborg ressemble ni plus ni moins à votre voisin de palier : pas vraiment souriant, toujours pressé et ouvrant sa gueule pour déblatérer des banalités. Enfin tout du moins en apparence. Une fois basculé en mode

« mission », le cyborg devient une redoutable machine ultra performante, infatigable et incorruptible, capable de battre un Pentium aux échecs ou de libérer un Airbus en huit minutes chrono s'il vous plaît !

L'efficacité de ces belles mécaniques a néanmoins des limites. Pour s'intégrer dans notre société il a fallu les doter d'un utilitaire d'analyse des réactions irrationnelles : la logique floue du cyborg peut alors perturber son programme principal et provoquer de sévères bugs. Tics, troubles du comportement voire même sentiments apparaissent alors : remember Mondwest.

### Conception d'un cyborg pour INS/MV 3

#### Caractéristiques

Un cyborg dispose de 16 points à répartir entre les 6 caractéristiques suivantes :

Caractéristique	Nom	Equivalence
FO	Force	-
FR	Fréquence	Volonté
SC	Scanner	Perception
CO	Coordination	Agilité
PR	Précision	-
AP	Apparence	-

#### Progiciels (aka Talents)

Il reçoit aussi 14 points de progiciels à installer sur son disque dur en suivant la méthode habituelle :

- 1 point pour le niveau 1.
- 2 points pour le niveau 2.
- 4 points pour le niveau 3.
- 8 points pour le niveau 4.

A noter que les cyborgs parlent tous le Langage Machine au niveau 2, ce qui leur permet de converser entre eux sans que les autres ne comprennent quoi que ce soit.

#### Langage Machine (FR)

Ce talent correspond au langage universel pour les machines. Il permet de dialoguer avec tout système électronique en un temps record de (7-Niveau) secondes, grâce à leur ICM (voir « Options Standards »).

De plus les cyborgs et leurs concepteurs ont accès à un nouveau talent :

#### Cybernétique (VO ou FR, -6)

Ce talent sert à concevoir et reconnaître un quelconque système cybernétique (Volonté ou Fréquence). Il regroupe également les connaissances nécessaires en mécanique et électronique pour réparer de tels systèmes

(Précision). La récupération des points de structure (idem points de force) est alors la suivante :

Niveau minimum	Durée	Points récupérés
1	1 heure	1
2	1 journée	2
3	1 semaine	3
4	1 heure	2
5	1 minute	2
6	1 minute	3

#### Châssis

Lorsque le projet « Ars Mecanica » fut validé par les CA des différents Trusts, il fallut se mettre d'accord sur les missions prioritaires que l'on confierait à ces parfaits soldats. Le professeur Cody O. Wallenby proposa une classification cohérente avec la diversité des tâches que ses « enfants » auraient à accomplir.

FO	Classe	Blindage	PS	Missions types
1	Chiplab	1	1	Communication
2	Quester	2	3	Recherche
3	Spycraft	3	6	Espionnage industriel
4	Steelguard	4	10	Surveillance rapprochée
5	Thunderbolt	5	15	Commando
6	Overlord	6	21	Assaut blindé

**FO** : Force du châssis.

**Classe** : nom normalisé de la catégorie de cyborg.

**Blindage** : points d'armure intrinsèque au châssis.

**PS** : Points de Structure (équivalents aux Points de Vie).

#### Options standard

Tous les cyborgs ont une base commune à laquelle viennent s'ajouter par la suite les périphériques :

#### Afficheur Top COW

Toutes les données utiles pour la gestion des périphériques et le fonctionnement correct du cyborg sont imprimées instantanément sur la rétine.

#### Anaérobiose

No comment. Les mouvements respiratoires sont néanmoins simulés pour la climatisation interne.

#### Charpente Potemkine Mk 1

Les cyborgs peuvent soulever jusqu'à (FO x 500) kg sans se forcer. Le modificateur de dommages est aussi augmenté de 1 ce qui nous donne :

Force	Modificateur
1 à 3	+1

4	+2
5	+3
6	+4

**Endosquelette LightGear**

Bien que les cyborgs soient des êtres synthétiques constitués en grande partie d'alliages métalliques, leur masse ne dépasse pas les 80+(10×FO) kg. Pas de quoi affoler la balance de votre pharmacien, donc.

**Immunité aux maladies et aux poisons**

Seuls les produits corrosifs peuvent avoir un effet dévastateur, qu'ils soient à l'état solide, liquide ou gazeux.

**Intelligence Artificielle**

Compte tenu de leur intelligence basée sur des instructions mathématiques, les cyborgs sont totalement immunisés aux pouvoirs agissant sur le psyché. Malheureusement leur adaptabilité est déplorable : les talents qu'ils ne possèdent pas sur disque dur voient leurs malus doublés (vous êtes prévenus !).

**ICM 1.0 (Interface Cyborg Machine)**

Tous les cyborgs peuvent dialoguer en langage machine à travers cette interface placée derrière l'oreille. Elle se compose d'un câble étanche de 1 m avec jack multistandard supportant tous les protocoles connus.

**Peau synthétique**

Cette peau qui recouvre le cyborg a de remarquables propriétés. Elle peut simuler la transpiration en milieu humide, est vascularisé avec une eau colorée en rouge sang (pas de groupe sanguin) et garde une texture et une couleur identique à la peau humaine.

**Stomakit**

Le cyborg peut simuler l'ingestion de nourriture qu'il pourra recracher par la suite sous sachet plastique.

**Périphériques**

Leur nombre initial est de quatre, le premier choisi par le joueur, les trois autres suivant la méthode semi-aléatoire (D6). Si le joueur le désire, son personnage pourra commencer avec un bug (D6, 6 aux dizaines) et obtenir de ce fait un dernier pouvoir tiré aléatoirement (D66).

**Le D666**

Le 111, le 421 et le 666 n'affectent en aucune manière les droïds. Par contre, un 512 provoque un plantage de leur système d'exploitation Windblows qui supporte mal les instructions au-delà de 512 bits. Le cyborg stoppe automatiquement toute activité pendant (7-FR) minutes et ne pourra relancer son système qu'après avoir réussi un jet de FR difficile.

**Effet des dommages/Puissance**

Les cyborgs ne divisent pas les dommages. Arrivés à -2, ils subissent les effets de court-circuits réguliers qui les handicapent de 3 colonnes de malus. A -4 ils tombent en panne durant 1D6 minutes. A -6 c'est aller simple pour la casse.

Bien qu'ils ne soient pas sensibles à la douleur, les cyborgs qui flirtent un peu trop avec les incinérateurs sont sujets à un mal étrange né au plus profond de leurs hémisphères encéphalotroniques : le Métal Hurlant. Ce virus informatique, fruit d'une altération du logiciel d'analyse du comportement, provoque un désir humain assimilable à un nouveau bug choisi par le MJ. Par exemple, ils devront aider un enfant à faire ses devoirs chaque soir ou construire un château avec 52 cartes de Kabal.

A chaque fois qu'ils tomberont à -4 en PS, ils devront réussir un jet de FR difficile avec 2 colonnes de malus (que nous appellerons jet de Métal Hurlant) pour éviter les effets d'un bug qui les handicapera tant qu'ils ne se seront pas faits réinitialisés en fin de mission par un cybernéticien.

La réparation d'un cyborg requiert bien entendu l'acquisition préalable du talent cybernétique.

**Unités de puissance (UP)**

Un cyborg ne dispose pas de points de pouvoir comme les autres intervenants du monde d'INS/MV mais d'unités de puissance (UP) à l'instar des gadgets de Mindstorm. Le nombre initial d'UP est égal à la somme de la Fréquence + 4.

**Récupération des UP**

Les cyborgs récupèrent leurs UP en se branchant tout simplement sur le secteur (ils sont livrés avec une prise multistandard placée au niveau du nombril) à raison d'1 UP toutes les 12 heures. Seul le périphérique de batterie leur permet de se recharger plus rapidement.

**Description des périphériques**

**Modules Offensifs de Contact (MOC)**

**Mâchoire (1 1)**

Type	Physique	Caract.	CO
Coût	0 UP	Portée	Personnel
Défense	corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive		

Le cyborg est doté d'une mâchoire métallique rétractable pas vraiment esthétique d'une puissance de +3 et d'une précision de +0. De quoi faire baver Jaws...

**Lames (1 2)**

Type	Physique	Caract.	CO
Coût	0 UP	Portée	Personnel

<b>Défense</b>	corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive
----------------	---

Le cyborg dispose de lames de combat de 20 cm greffées sur le dos de la main. Comme celles de Wolverine, elles sont rétractables et ont une puissance de +3 et une précision de +1. Le vernis est en option.

### Marteau-pilon (13)

<b>Type</b>	Physique	<b>Caract.</b>	FO
<b>Coût</b>	0 UP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	corps à corps, arme de contact, arme de contact lourde et esquive		

Les bras du robot contiennent de puissants vérins hydrauliques qui lui permettent de majorer la puissance de ses coups de poing de (niveau+3) points. Tyson n'a qu'à bien se tenir.

### Électrochoc (14)

<b>Type</b>	Physique	<b>Caract.</b>	FO
<b>Coût</b>	3 UP	<b>Portée</b>	Contact
<b>Défense</b>	corps à corps et esquive		

Ce module produit l'équivalent de 24 V pour une dépense de 1UP par minute, de quoi faire fonctionner une chaîne Hi-Fi. Le cyborg peut également sonner un adversaire s'il parvient à le toucher : la victime sera out pendant (RU-FO de la cible) secondes.

Niveau	Puissance
1	+2
2	+3
3	+4
4	+5
5	+6
6	+7

### Membre blindé (15)

<b>Type</b>	Physique, unique	<b>Caract.</b>	FO, automatique
<b>Coût</b>	1 UP par attaque	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce module accorde la faculté de parer toute attaque au corps à corps automatiquement à l'aide d'un membre de votre choix. Le membre ne subira aucun dégât. L'arme qui a donné le coup est cassée à moins qu'elle ne soit magique, bénite ou maudite. Si c'est une partie du corps (poing, tête, griffe), l'attaquant prend un point de dommage. Enfin si le membre sert à porter une attaque, la puissance du coup est majorée de 1 point.

### Attaques multiples (16)

<b>Type</b>	Physique	<b>Caract.</b>	CO, automatique
<b>Coût</b>	1 UP par minute	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Le cyborg peut porter (niveau+2) attaques par seconde. Ces attaques doivent provenir d'une partie du corps

(coup de poing, de tête ou de pied mais aussi périphérique ayant trait au corps à corps). Coût : 2UP par minute.

## Modules Offensifs à Distance (MOD)

### Lance-flammes (21)

<b>Type</b>	Physique	<b>Caract.</b>	PR
<b>Coût</b>	1 UP	<b>Portée</b>	Variable (x5)
<b>Défense</b>	Esquive		

Ce module permet au cyborg de cracher à distance du napalm incandescent. Le niveau sert à déterminer le toucher et la précision du tir est toujours de +0. La puissance est quant à elle variable : au premier tour on évalue les dommages avec une puissance de +6; au second tour, il faut les retirer à +3 ; au troisième tour, on les retire à +0. La portée est de 10m. Les réserves de napalm sont suffisantes pour 5 tirs après quoi il faudra s'en procurer ou en fabriquer artisanalement.

### Torsogun (22)

<b>Type</b>	Physique	<b>Caract.</b>	PR
<b>Coût</b>	0 UP	<b>Portée</b>	Variable (x5)
<b>Défense</b>	Esquive		

Le torse du cyborg s'ouvre comme un capot de 2 CV pour qu'une mitrailleuse puisse cartonner le décor. Sa puissance est de +6, sa précision de +1, la portée des pruneaux de 20m. Le nombre de tirs en rafale est plafonné à 10 sachant qu'ensuite on doit se procurer des balles de 5.56 NATO (Bon courage !).

### Stormbolter (23)

<b>Type</b>	Physique	<b>Caract.</b>	PR
<b>Coût</b>	4 UP	<b>Portée</b>	Variable (x5)
<b>Défense</b>	Esquive		

Un bras entier du robot contient l'équivalent d'un fer à souder à arc électrique. Cette attaque n'affecte qu'une seule cible.

Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+2	-	30
2	+3	-	50
3	+4	-	50
4	+5	-	80
5	+6	-	80
6	+7	-	100

### Laser oculaire (24)

<b>Type</b>	Physique	<b>Caract.</b>	PR
<b>Coût</b>	3 UP	<b>Portée</b>	Variable (x5)
<b>Défense</b>	Esquive		

Les yeux émettent un laser de couleur rouge. Le rayon est toujours émis et peut servir à des fins pacifiques

(opération chirurgicale, show laser, viseur, etc.) pour 1UP par minute.

Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+3	+1	50
2	+3	+1	80
3	+4	+1	80
4	+5	+1	100
5	+5	+1	100
6	+6	+1	150

### Cyberkeening (25)

Type	Physique	Caract.	FO
Coût	2 UP	Portée	Personnel
Défense	Esquive		

Ce module accorde la faculté de créer une onde sonore destructrice tout autour de lui.

Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+2	-	Aire d'effet (2), Étourdissement
2	+2	-	Aire d'effet (3), Étourdissement
3	+3	-	Aire d'effet (3), Étourdissement
4	+3	-	Aire d'effet (4), Étourdissement
5	+3	-	Aire d'effet (4), Étourdissement
6	+4	-	Aire d'effet (6), Étourdissement

### Micro-ondes (26)

Type	Physique	Caract.	FO
Coût	3 UP	Portée	Variable (x5)
Défense	Esquive		

Ce module permet d'augmenter considérablement la température de sa cible par agitation moléculaire. Les dommages sont doublés si la cible est recouverte ou constituée de métal. On pourra à l'occasion chauffer des aliments pour 1 UP par minute.

Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+4	-	1
2	+5	-	2
3	+5	-	2
4	+6	-	4
5	+6	-	4
6	+7	-	10

## Modules de Protection (MP)

### Blindage (3 1)

Type	Physique	Caract.	FO, automatique
Coût	0 UP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Le cyborg possède un blindage structurel de 2 points par niveau qui le protège contre toute attaque physique.

### Champ de force (32)

Type	Mental	Caract.	FR, automatique
Coût	1 UP par seconde	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce module génère un champ de force invisible équivalent à (Niveau) points de protection contre toute attaque solide (balles, armes blanches, objets lancés, glace, etc.).

### Champ magnétique (33)

Type	Mental	Caract.	FR, automatique
Coût	2 UP par seconde	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce module génère un champ magnétique invisible équivalent à (Niveau+2) points de protection contre toute attaque d'origine métallique (balles, épée, hache, cyborg, etc.).

### Revêtement thermique (34)

Type	Physique	Caract.	FO, automatique
Coût	2 UP par minute	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce module accorde une isolation totale au cyborg qui ne subira pas les effets néfastes des variations de température : la chaleur et le froid ne lui causeront aucun dommage.

### Défecteur (35)

Type	Mental	Caract.	FR, automatique
Coût	2 UP par seconde	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce module produit un bouclier énergétique bleu électrique qui protège le cyborg de (Niveau+2) points contre toute attaque énergétique dont il pourrait être la victime (son, électricité, feu, micro-ondes, etc.).

### Étanchéité (36)

Type	Physique	Caract.	FO, automatique
Coût	0 UP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ce module accorde une protection de (Niveau+2) points contre toute attaque liquide ou gazeuse (eau, acide, huile, savon, etc.).

## Modules Utilitaires (MU)

### Batterie (4 1)

Type	Physique, permanent	Caract.	FO, automatique
Coût	0 UP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		



L'énergie est le « sang » du cyborg ! La nouvelle batterie qui l'équipe lui permet de se recharger dans de meilleures conditions :

Niveau	Vitesse de recharge
1	1 UP/6 heures
2	1 UP/4 heures
3	1 UP/3 heures
4	1 UP/2 heures
5	1 UP/heure
6	2 UP/heure

### Outil intégré (42)

Type	Physique	Caract.	FO, automatique
Coût	Variable	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Votre androïde préféré dispose d'un appareil annexe intégré à sa propre charpente cybernétique et très utile dans la vie quotidienne. Profitez-en pour choisir le nec plus ultra ! Le coût sera d'1 UP par minute pour les appareils électriques.

D6	Type d'appareil	Exemples
1	Audio	Micro, magnétophone, enceinte
2	Vidéo	Caméscope, moniteur, DVD
3	Photo	Zoom, polaroid, flash
4	Mécano	Crick, poste à souder
5	Bricolo	Tournevis, marteau, perceuse
6	Téléphono	Portable, fax, répondeur

### Système d'exploitation (43)

Type	Mental, perm., unique	Caract.	Variable, automatique
Coût	0 UP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Big deal ! Le disque dur contient un logiciel d'optimisation des tâches : choisissez un progiciel au niveau 6.

### Brouilleur CME (44)

Type	Mental, permanent	Caract.	FR, automatique
Coût	0 UP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Ou comment traverser un portillon d'aéroport sans se faire repérer (quand on a un exosquelette en alliage, ça peut servir). Tout système de détection sera défini par un niveau d'efficacité variant de 1 à 6. Le niveau du pouvoir correspondra au niveau d'efficacité contré, la réussite étant automatique. Attention ! Le brouilleur de Contre-Mesures Electroniques est passif : il leurre les opérateurs humains mais ne contrôle en aucun cas l'appareil en question.

Niveau	Système contré
1	Simple ou démodé

2-3	Complexe ou actuel
4-5	High-tech ou futuriste
6	Unique ou surnaturel

### Interface évolutive (45)

Type	Variable, perm., unique	Caract.	Variable, automatique
Coût	0 UP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Cet interface révolutionnaire améliore considérablement l'une des caractéristiques du cyborg : augmentez-la de 1 point (maximum 6).

### Mimétisme (46)

Type	Physique	Caract.	SC, automatique
Coût	2 UP	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Vous êtes le cousin du Prédateur : vous pouvez vous fondre avec votre environnement sans avoir à vous dévêtir pendant (Niveau) heures. En situation de combat, votre adversaire aura (Niveau) colonnes de malus pour vous localiser et vous toucher.

## Modules de Télétravail (MT)

### Réacteur dorsal (51)

Type	Physique	Caract.	CO, automatique
Coût	3 UP par minute	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Tel Iron Man ou Bobba Fett, vous pourrez rivaliser d'audace avec les oiseaux (sauf les colibris : il y a des limites à la maniabilité). Votre vitesse maximum sera de (Niveau+1) fois celle du cyborg à pied (FO+6 mètres par seconde).

### Booster (52)

Type	Physique	Caract.	CO, automatique
Coût	1 UP par minute	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

Envie de battre Steve Austin au sprint ? Facile : ce périphérique vous permet d'atteindre une vitesse (Niveau+2) fois supérieure à la normale en déplacement à pied (mais pas en agissant). Il est possible de cumuler cette propriété avec le réacteur dorsal.

### Liaison satellite (53)

Type	Mental	Caract.	FR, automatique
Coût	1 UP par minute	Portée	Personnel
Défense	Aucune		

L'information est le pétrole de demain : grâce à ce module vous pourrez vous connecter aux grands réseaux mondiaux (téléphone, télévision, Internet, etc.) via le satellite sans payer d'abonnement. Images et sons

peuvent être transmis jusqu'à (Niveau)x1000 kilomètres pour une dépense de 1 UP par minute.

**Détecteur (54)**

<b>Type</b>	Mental	<b>Caract.</b>	SC
<b>Coût</b>	Variable	<b>Portée</b>	10 m
<b>Défense</b>	VO ou FR pour le détecteur de mensonge, aucune pour les autres		

Ce périphérique utilitaire en regroupe 4 différents : le cyborg pourra choisir entre un détecteur d'aura, d'invisibilité, de mensonge et de danger. Il devra en déterminer le type à l'obtention du périphérique et pourra en cumuler plusieurs. Le coût est de 1 UP par minute pour les détecteurs d'invisibilité et de mensonge ; 1 UP par seconde pour ceux d'aura et de danger. A noter que pour le détecteur d'aura, la qualité de celles-ci (angélique, démoniaque, puissance) n'est pas déterminée.

**Boussole Top COW (55)**

<b>Type</b>	Mental	<b>Caract.</b>	SC, automatique
<b>Coût</b>	1 UP par calcul	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce périphérique permet de localiser avec une précision de l'ordre du mètre la position d'un point fixe situé à (Niveau)x100 kilomètres. Il est possible de suivre un point mobile à condition qu'un traceur soit fixé dessus. Ce système inclut un équivalent du GPS.

**SVM - Système de Visée Multiple - (56)**

<b>Type</b>	Mental	<b>Caract.</b>	SC
<b>Coût</b>	0 UP	<b>Portée</b>	Variable
<b>Défense</b>	Aucune		

Personne ne pourra vous échapper : si le jet est réussi alors que la cible est en vue, la position de la victime par rapport au cyborg sera connue en permanence tant qu'elle restera dans un rayon de (Niveau) kilomètres. (Fréquence) cibles peuvent être verrouillées à la fois. Enfin toute attaque du cyborg contre ces cibles est réalisée avec (Niveau) colonnes de bonus au toucher.

**Modules Autonomes de Service (MAS)**

**Airshield (61)**

<b>Type</b>	Physique, permanent	<b>Caract.</b>	FR, automatique
<b>Coût</b>	0 UP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce robot est spécialisé dans les missions de contre-espionnage en milieu urbain. Il prend la forme d'un mini-dirigeable autonome de 1 m de long qui se fond à merveille dans le brouhaha de la ville. Un compartiment permet de transporter jusqu'à 5 kg de matériel.

**Airshield**

FO	FR	SC	CO	PR	AP	UP
1	5	2	3	4	1	20

**Progiciels :** Discrétion 3, Esquive 3, Traque 4.

**Périphériques :** Batterie 2, Boussole Top COW 1, Brouilleur CME 4, Etanchéité 2, Outil intégré (boîte à outils), Réacteur dorsal 2, SVM 1, Torsogun 2.

**Cyberbox (62)**

<b>Type</b>	Physique, permanent	<b>Caract.</b>	FR, automatique
<b>Coût</b>	0 UP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce robot rudimentaire prend la forme d'une grosse valise futuriste en aluminium. Sur commande, elle laisse apparaître capteurs, bras et jambes télescopiques qui lui permettent de procéder à des réparations d'urgence. Il peut en outre transporter 10 kg de matériel dans son espace cargo et servir de batterie d'appoint grâce à son adaptateur électrique.

**Cyberbox**

FO	FR	SC	CO	PR	AP	UP
1	4	3	2	5	1	15

**Progiciels :** Cybernétique 6, Esquive 4, Traque 5.

**Périphériques :** Batterie 3, Blindage 2, Outil intégré x 5 (adaptateur électrique, boîte à outils, fer à souder, tournevis électrique, tricoteuse pour point de suture), Système d'exploitation.

**Dogfighter (63)**

<b>Type</b>	Physique, permanent	<b>Caract.</b>	FR, automatique
<b>Coût</b>	0 UP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Si le chien est le meilleur ami de l'homme, le Dogfighter est celui du cyborg. Ce n'est ni plus ni moins qu'un chien de garde cyborg, obéissant aux moindres injonctions de son maître. L'apparence est au choix, bien que le gabarit doit être celui d'un puissant berger allemand.

**Dogfighter**

FO	FR	SC	CO	PR	AP	UP
3	2	5	4	1	1	10

**Progiciels :** Acrobatie 2, Corps à corps 4, Course 3, Esquive 4, Traque 5.

**Périphériques :** Blindage 2, Booster 1, Boussole Top COW 2, Mâchoire 3.

**Ironshark (64)**

<b>Type</b>	Physique, permanent	<b>Caract.</b>	FR, automatique
<b>Coût</b>	0 UP	<b>Portée</b>	Personnel

<b>Défense</b>	Aucune
----------------	--------

Pour les missions sous-marines, le robot Ironshark est tout indiqué. En général, il rend les mêmes services que le Dogfighter mais avec bonus : son espace cargo qui permet de transporter jusqu'à 20 kg de matériel divers à l'abri des regards indiscrets.

**Ironshark**

FO	FR	SC	CO	PR	AP	UP
5	1	4	4	1	1	20

**Progiciels** : Course 3, Esquive 4, Discrétion 5.

**Périphériques** : Attaques multiples 1, Armure 2, Booster 2, Boussole Top COW 2, Brouilleur CME 3, Etanchéité 5, Mâchoire 3, Outil intégré (boîte à outils).

**Scorpiocam (65)**

<b>Type</b>	Physique, permanent	<b>Caract.</b>	FR, automatique
<b>Coût</b>	0 UP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Ce robot espion dernière génération prend la forme d'un charmant scorpion métallique doté de capteurs ultrasensibles. Mais en cas d'urgence, le jouet sait aussi se défendre...

**Scorpiocam**

FO	FR	SC	CO	PR	AP	UP
1	3	6	5	1	1	12

**Progiciels** : Course 3, Esquive 4, Discrétion 5.

**Périphériques** : Lames 4 (dard), Boussole Top COW 1, Interface évolutive, Liaison satellite 1, Mimétisme 2, Outil intégré (caméscope).

**Streethunter (66)**

<b>Type</b>	Physique, permanent	<b>Caract.</b>	FR, automatique
<b>Coût</b>	0 UP	<b>Portée</b>	Personnel
<b>Défense</b>	Aucune		

Les cyborgs sont déjà de belles mécaniques en soi mais quand elles peuvent parader en cybermoto, c'est encore mieux. La Streethunter, dont la vitesse de pointe plafonne à 250 km/h, est le super-véhicule à deux roues affecté à ces unités de prestige. A noter que le pilotage est automatique.

**Streethunter**

FO	FR	SC	CO	PR	AP	UP
2	2	4	5	4	1	12

**Progiciels** : Esquive 4, Moto 4.

**Périphériques** : Blindage 1, Booster 3, Boussole Top COW 1, SVM 1, Stormbolter 2, Torsogun 2.

**Dysfonctionnements**

Les dysfonctionnements ont plutôt un caractère aléatoire et leur effets exacts seront donc laissés à l'appréciation du MJ. A noter que certaines sont dues à l'implant de cerveaux organiques dans les boîtes crâniennes métalliques.

**Tics (1)**

Chaque fois qu'un jet de dés aboutit sur un échec, le tic du cyborg se révèle pendant 5 minutes. Par exemple : cligner de l'œil droit toutes les deux secondes, réciter les fables de La Fontaine, se passer fréquemment la main dans les cheveux... les choix sont innombrables.

**Restriction (2)**

Le MJ se fera un plaisir de choisir une restriction handicapante : porter le costume de Zorro, ne servir que de son arme fétiche en combat, ne jamais faire preuve de courtoisie envers un homme/une femme, etc. Vos interlocuteurs vous trouveront un brin excentrique ou vraiment grossier.

**Besoin (3)**

Écouter de la techno, faire l'amour, fumer 10 paquets par jour, etc. Vous perdrez 1 UP par jour si vous passez outre.

**Phobie (4)**

Peur des grands espaces (agoraphobie), aracnophobie, xénophobie, les humains sont sujets à toutes sortes de peurs. Si le cyborg est confronté à ce genre de problème, tous ses jets (talents et pouvoirs) subiront 2 colonnes de malus.

**Folie (5)**

Tueur en série, mégalomanie, intégrisme religieux, tout est possible. Les média vous inspireront sûrement.

**Philosophie (6)**

D'où venons-nous ? Qui sommes-nous ? Où allons-nous ? Tant de questions existentialistes qui restent sans réponses : aussi le cyborg devra-t-il méditer 6 heures par jour pour tenter de les trouver.

**Équipement spécifique**

Vu le prix de ces « jouets » cybernétiques, rares sont les Trusts qui laisse traîner leurs cyborgs dans la nature très longtemps. Les encadrants leurs fournissent néanmoins un minimum d'équipement pour que leurs couvertures restent crédibles :

- un costume de ville classique et passe-partout (le modèle « Matrix Agents » est très prisé).
- des papiers en règles et une carte de crédit « Blue » d'American Express (pour le traceur inclus sur la puce).



Pour des missions particulières, récurrentes ou à longue échéance viendront s'ajouter (à condition de posséder les progiciels adéquats) :

- une berline américaine ou allemande pour se déplacer.
- un studio en centre ville tout équipé avec serveur informatique multimédia pour stocker les données.
- une arme de poing de gros calibre (souvent un Desert Eagle) et le permis qui va avec.

### Armement

Les Trusts utilisent régulièrement des cyborgs pour tester leurs armes expérimentales. Les techniciens peuvent ensuite analyser convenablement les données rapportées lors des séances d'essai pour équiper les agents de la compagnie. Attention cependant : seuls les Trusts maîtrisant ces technologies savent fabriquer les munitions appropriées et les réparer convenablement.

Voici les armes qui sont désormais produites en grande série :

#### Armes AGE (Advanced Gauss Effect)

Ces armes encombrantes projettent par effet gauss des aiguilles métalliques sans produire le moindre son. Elles sont déclinées en modèle de poing, d'épaule ou lourde.

##### AGE Pistol

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+3	+1	10	10	AP

##### AGE Rifle

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+5	+1	20	5	AE

##### AGE Gun

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+9	+1	30	3	AL

**Notes :** ces armes doivent être rechargées pendant 12 heures entre chaque chargement de munitions. Elles sont livrées avec une prise multistandard.

#### Lance-torpilles protonique « Sunblaster »

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
+7	-	20	6	LG

**Notes :** cette arme révolutionnaire est l'équivalent d'un lance-grenades énergétique. Elle fait de redoutables dommages aux bâtiments, véhicules et matériels mais n'occasionne que le tiers des dommages sur des cibles vivantes (sauf si elles sont recouvertes de pierre ou de métal).

#### Arme Modulaire « MoWo » (Modular Weapon)

Puiss.	Préc.	Portée	Mun.	Talent
Var.	Var.	Var.	5	AE

**Notes :** cette arme se présente sous la forme d'un châssis de fusil d'assaut chromé dans le plus pur style MiB. Un module interchangeable permet de modifier le type de technologie employé. Ces modules donnent accès aux équivalents des périphériques 21, 22, 23, 24 et 26 des cyborgs au niveau 1.

#### Les missions

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, un cyborg est conscient de son état de machine : il n'est pas humain mais son désir de progresser est intégré à son système d'exploitation. Lorsqu'un Trust a besoin d'activer un cyborg pour une mission spécifique, le responsable du cyberlabo lui programme l'objectif prioritaire et les objectifs secondaires.

Si le cyborg rentre en un seul morceau, le responsable a devant lui quatre options :

- en cas d'échec de la mission, il supprime un périphérique (au choix du MJ). Au bout de trois échecs consécutifs, le robot part à la casse.
- en cas de victoire partielle, il alloue un périphérique en fonction des stocks en magasin (D66) **OU** reboote le cerveau du cyborg (suppression d'un bug).
- en cas de victoire normale, il fait son possible pour obtenir un périphérique optimisant le cyborg (D6, choix des dizaines par le joueur) **OU** reboote le cerveau du cyborg (suppression d'un bug) **OU** augmente la capacité énergétique de 1 UP **OU** charge une version amélioré d'un progiciel (+1 niveau).
- en cas de victoire totale, il reçoit une rallonge au budget de mise en circulation (choix d'un périphérique au choix du joueur **OU** suppression d'un bug (ou, pour deux victoires totales, du dysfonctionnement) **OU** augmente la capacité énergétique de 1 UP **OU** charge une version amélioré d'un progiciel (+1 niveau).

#### Les Vérolés

A force de subir les agressions de la société humaine, certaines machines voient leur intelligence artificielle dérailler et ne plus suivre les directives de base : elles deviennent des « Vérolés » car en proie aux effets dévastateurs du virus Métal Hurlant. Ces cyborgs sont alors des parias, pourchassés par leurs concepteurs mais récupérables par les autres camps : en clair même les robots ont leurs déviants.

On raconte même depuis peu que certaines machines s'éveillerait à la conscience et prendrait en main leur propre destin selon leurs « désirs ». Ce serait le stade

ultime du Métal Hurlant : le cyborg deviendrait alors une nouvelle forme de vie à part entière.

Si un cyborg rate trois fois de suite son jet de Métal Hurlant (il a donc 3 bugs) et qu'il en rate un quatrième, le joueur lance 1D6 et rallie :

D6	Ralliement
1	la cause du Bien (selon la religion d'Etat)
2	la cause d'une religion païenne disparue
3-5	la cause du Métal Hurlant (il est libre)
6	la cause du mal

### Le programme Metalgear

Le prix exorbitant des cyborgs a encouragé les chercheurs à intégrer les modules sur des scaphandres adaptés à des opérateurs humains. Les résultats ont été jugés si satisfaisants que le CA de SC5 a débloqué des crédits supplémentaires pour greffer à l'avenir ses modules sur un être humain. Des handicapés ont déjà bénéficié de ces avancées technologiques, les Trusts préparant la population à « l'Ere de la Cybernétique ».

#### Scaphandre Metalgear (Light)

Prot.	Ajust.	UP
1	-1	5

**Notes :** Cette tenue peut contenir jusqu'à 4 niveaux de modules de toutes catégories, excepté les MAS. Elle est livrée avec protections articulaires mais sans casque.

#### Scaphandre Metalgear (Medium)

Prot.	Ajust.	UP
2	-2	10

**Notes :** Cette tenue peut contenir jusqu'à 8 niveaux de modules de toutes catégories, excepté les MAS. Elle comporte protections articulaires et casque léger avec communicateur.

#### Scaphandre Metalgear (Heavy)

Prot.	Ajust.	UP
4	-3	15

**Notes :** Cette tenue peut contenir jusqu'à 12 niveaux de modules de toutes catégories, excepté les MAS. Elle comporte protections articulaires, casque intégral avec communicateur plus Afficheur Top COW et masque à gaz (autonomie de 15 min).

### Le programme HFS : « Harder Faster Stronger »

Années 2000 : jamais à court d'idées, les Trusts ont commencé depuis 1999 un nouveau programme commun destiné à retrouver leur ancienne cohésion des années 1950, aidés en cela par le jeu des participations croisées et les objectifs d'économies d'échelle votés par leurs CA respectifs. L'ambition est d'aller plus loin que le simple cyborg et de proposer de véritables robots humanoïdes

sans s'embarrasser de peau synthétique ni de proportions humaines. Mais l'humanité n'est pas encore prête à côtoyer des machines pensantes et officiellement, on ne dépasse pas le stade des expérimentations ou des gadgets zoomorphes (comme le robot-chien de Sony).

Les premiers « mécas » sont sortis des usines de Seattle en janvier 2002 et tout porte à croire que l'armée américaine en aurait fait usage sur le théâtre d'opération afghan : il faut croire que l'Iran ne leur a pas suffi. Ces modèles sont dans l'immédiat orientés combat ce qui nous donne des caractéristiques très différentes de leurs cousins cyborgs.

### Méca HFS

FO	FR	SC	CO	PR	AP	UP
4	3	5	4	3	1	15

**Progiciels :** Anglais 2, Combat (tous talents) 4, Cybernétique 3, Tactique 3.

**Périphériques\* :** MOC 3, MOD 4, MP 3, MU 1, MT 1.

**Dysfonctionnements :** 1 au hasard.

**Diviseur de dommages :** 1 (machine).

**Recharge :** 1 UP/12 h (sans le périphérique de Batterie).

**Matériel :** AGE Rifle.

#### Notes :

- Charpente Potemkine Mk2 : le modificateur de dommages est de +6.
- Châssis HFS : leur total de PS est de 15.
- Exosquelette HeavyGear : le méca mesure environ 2m50 pour une masse de 200 kg.
- ICM 2.0 : les Mécas HFS peuvent dialoguer à distance en employant les protocoles sans fil. Ils possèdent toujours le câble pour les anciens systèmes.
- Ils sont suivis par traceur intégré (portée 50 km). Ce traceur Blackbox prend la place du Stomakit.
- La recharge des UP se fait par panneaux solaires (plus besoin de se brancher).

\* Les modules sont au choix. Sont indiqués la somme des niveaux alloués aux périphériques de la catégorie.

### Intérêt pour les joueurs

Les joueurs qui ont toujours rêver d'interpréter une boîte de conserve intelligente vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Un matériel high-tech et des périphériques dignes de cyberpunk devraient combler les plus matérialistes, les autres relèveront le challenge du roleplay : une logique binaire, pas (ou peu) d'émotions et des réactions souvent prévisibles. Les PJ pourront également jouer le rôle de

cibles ou d'obstacles sur le trajet de ces machines de guerre, auquel cas ils auront probablement des surprises de taille lors des premières interactions.

### Intérêt pour les meneurs de jeu

A l'évidence, les cyborgs constituent le complément idéal d'un groupe d'agents de Trusts, surtout pour ceux orientés technologies de pointe. Le mot d'ordre devra cependant être « parcimonie » et le MJ devra éviter de généraliser la présence des cyborgs dans tous ses scénarios et campagnes à thème conspirationniste ou antitrust. On peut par contre imaginer une opération spéciale destinée à récupérer un exemplaire en état de marche pour étude approfondie : la section Galilée doit logiquement s'y intéresser de très près. Les Démons technophiles pourront également être à l'origine d'une telle initiative ou mieux, en profiter pour éliminer la concurrence angélique et psionique dans le domaine.

### Inspirations

#### BD

- BD : Aquablue – L'Etoile Blanche (tomes I et II).
- Comics : ABC Warriors, Cyber Force, Judge Dredd, Terminator, Wild CATS.
- Manga : Apple Seed, Ghost in the Shell, Gunm.

#### Films

- AI : Intelligence Artificielle.
- Blade Runner.
- FX : Effets Spéciaux.
- Ghost in the Shell.
- Judge Dredd.
- Metropolis (la version manga).
- Minority Report.
- Robocop (I et II).
- La saga Star Wars.
- Terminator (I et II).

#### Jeux de rôles

- Cyberpunk.
- Heavy Metal.

#### Jeux vidéos

- Deus Ex.
- Metal Gear Solid.

#### Romans

- les robots des romans d'I. Asimov.
- les droïds des romans Star Wars.

#### Séries TV

- Astro le petit robot.
- Robocop.
- FX : Effets Spéciaux.
- L'Homme qui valait 3 milliards.
- Super Jaimie.
- Star Trek, Next Generation.
- Tonnerre Mécanique.

© 2002 - René Philippe GIMENEZ