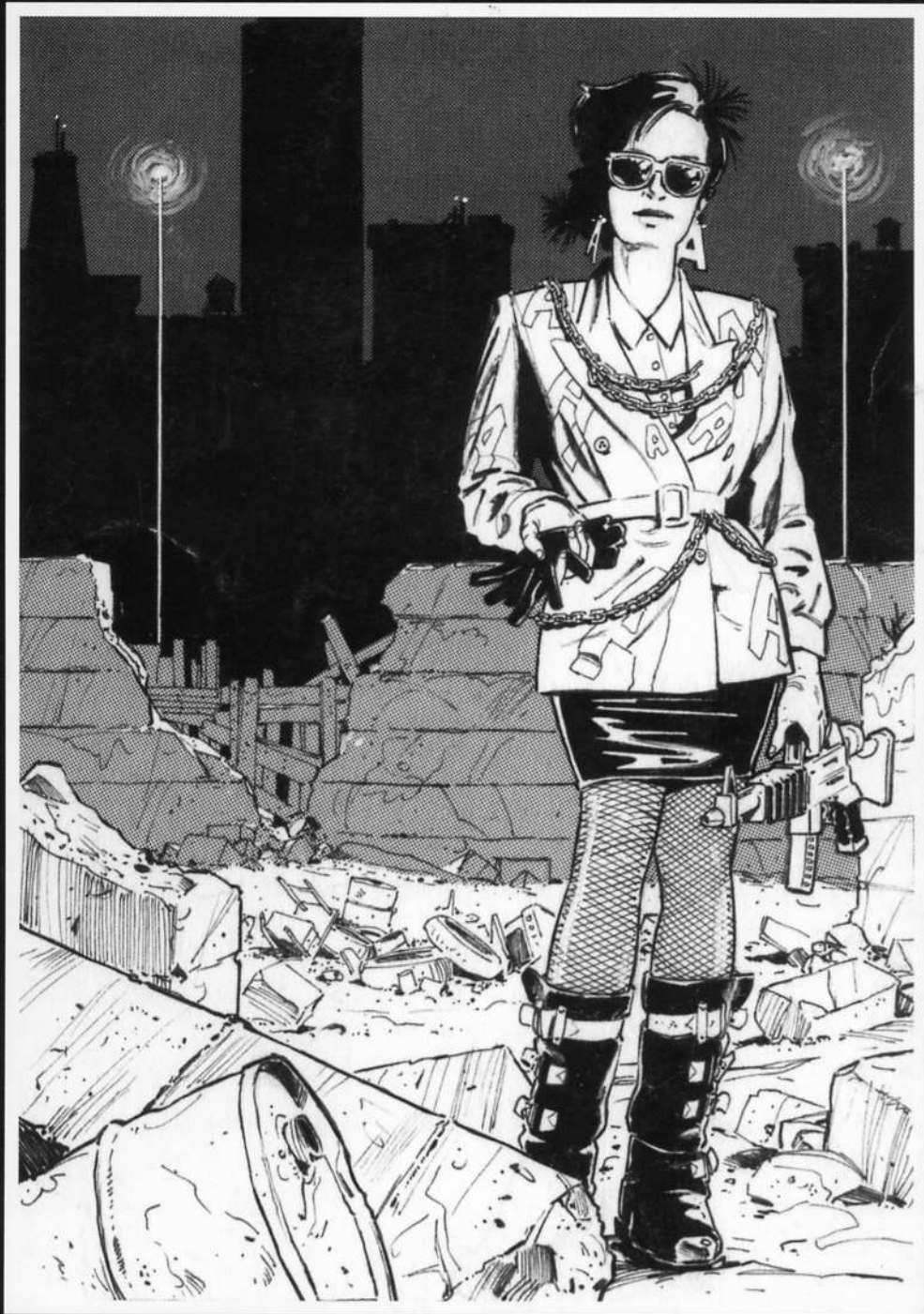


Heavy Metal

Les Égarés



Livret 2

2.1.0 Création d'un groupe d'égarés

Si vous choisissez d'incarner un rebelle dans le triste monde de Heavy Metal, vous partez mal. Rien ne peut arrêter une URC Screwdriver bourrée de périphériques offensives. Et même si vous réussissez à fuir, elle vous retrouvera car elle ne se fatigue pas, ne mange pas, ne dort pas. Votre seule force est représentée dans le jeu par votre groupe. Seul vous n'êtes rien, juste bon à finir dans les bataillons pénaux d'Israël ou comme mémoire dans une URC à cerveau organique. Ensemble, vous êtes un tout, une entité à part entière qui peut lutter contre les forces de Hopson. Ludiquement, votre personnage aura autant d'importance que le groupe auquel il sera affilié. Votre expérience accroîtra la puissance de votre personnage mais aussi celle de votre groupe.

2.1.1 Choix du groupe

Il existe 20 types d'égarés et presque autant de types de groupes. La table suivante vous indique l'éventail possible et un résumé succinct de chaque organisation:

Organisation	But
Accros*	S'évader dans des paradis aussi artificiels que chimiques.
Anarchistes	Éliminer le gouvernement en place.
Communistes	Libérer les populations opprimées par le capitalisme audio-visuel.
Criminels	Gagner des points cadeaux illégalement.
Cultistes	Cowabunga (entre autres).
Dumpers	Détourner les robots de leur usage initial.
Eco-Guérillas	Redonner sa vraie place à la nature.
Extrémistes Ethniques	Assurer l'égalité entre son peuple et les autres.
Fascistes	Imposer l'Ordre Nouveau.
Feral-Boys	Vivre libre en dehors des mégapoles.
Hardcore Maniacs	Lutter pour la pollution sonore.
Humanistes*	Redonner à l'homme sa vraie place.
Libéraux-Télévisuels	Interdire la censure sous toutes ses formes.
Mékaniks	Dominer la technologie.
Néo-Religieux	Faire triompher la foi.
Sex-Freaks*	Émancipation sexuelle pour tous.
Tiers-Mondistes	Supprimer l'inégalité entre les deux blocs.
TV-Hooligans	Défendre son émission favorite.
Vigilantes	Débarrasser les rues des criminels qui s'y terrent.
Robots Déviants*	Vivre comme un humain.

Les organisations suivies d'un astérisque sont plutôt solitaires et ne peuvent pas constituer un groupe à part entière. Ils peuvent s'incruster en petit nombre dans d'autres groupes (voir 2.2.1).

Data - 04/01/2040 >>

Equipement

Même si la technologie n'a pas beaucoup progressé par rapport à la fin du XXème siècle il est trois types d'équipement qui ont sensiblement changé: L'armement, les véhicules et les moyens de communication. La liste du matériel se décompose en trois parties distinctes qui décrivent chacun un type de matos: Le guide du douanier (2040), Le catalogue du 64ème salon du véhicule de loisir et quelques extraits de la dernière édition du Telecommunication Showcase (Atlanta).

Del- 2402 - >>

2.1.2 Détermination des caractéristiques du groupe

Avant de commencer à créer un groupe, le maître de jeu devra réunir tous les joueurs autour d'une table et leur donner une fiche de groupe qu'ils devront remplir au fur et à mesure de la création. Le choix du groupe est primordial puisqu'au moins 2/3 des joueurs devront incarner un personnage qui en est issu.

Mathias décide de (re)créer la SPA (Société Protectrice des Animaux) et la considère donc comme un groupe d'Eco-Guérillas.

Chaque groupe dispose de 100 points à diviser dans diverses options proposées ci-après. Ce total peut être partagé entre plusieurs joueurs ou laissé à la disposition de tous. Les joueurs pourront placer ces points comme ils le désirent (frapper du poing sur la table, voter, etc...). Ces choix sont très importants, auront beaucoup d'effet sur le jeu et influenceront sur le type de scénarios joués. Créer un groupe avec quelques amis et réussir à faire triompher ses choix est déjà un jeu en lui même.

2.1.3 Membres

Le groupe compte, au départ et gratuitement, autant de membres qu'il y a de joueurs. Si vous souhaitez qu'un personnage mort puisse être remplacé ou, en cas de bataille rangée, être plus nombreux, il est bon de prendre un nombre de membres bien supérieur. Le prix de chaque membre en plus de ceux des joueurs dépend de leur expérience:

Expérience	Coût
Débutant.....	5/membre
Moyen.....	10/membre
Expérimenté.....	15/membre
Vétéran.....	30/membre

Les personnages des joueurs sont, au départ, obligatoirement moyens. S'ils meurent et sont remplacés, ils pourront incarner un personnage moyen s'il en reste ou un débutant si le groupe est réduit au minimum ou si les survivants sont tous expérimentés ou vétérans.

Mathias décide que la SPA comportera 6 membres (dont lui), tous de niveau moyen. Cela lui coûte 50 points sur les 100 points qu'il a reçu au départ.

2.1.4 Planques

Le groupe possède au départ une planque, mais il peut en avoir une autre pour 20 points et une troisième pour 40. Ces cachettes sont inconnues des URC et de l'Ordinateur Central (au moins au début de la partie) et représentent simplement un petit local dans une mégapole (le grand appartement d'un des joueurs ou un petit entrepôt).

La planque est caractérisée par deux valeurs. Son facteur de protection (FP) et son facteur de discrétion (FD). Calculez-les en tenant compte des valeurs indiquées ci-dessus et de la façon dont les joueurs vous décriront l'édifice choisi. Le facteur de protection représente la valeur de protection moyenne de tout l'édifice et qui sert d'armure en cas d'attaque au même titre qu'un casque ou qu'un gilet en kevlar.

Billy le rasé est caché dans sa planque du métro New-Yorkais lorsqu'une URC tente de le réinitialiser violemment. Billy, qui est skin mais pas con, se cache derrière un coin de mur. Le FP de l'édifice étant de 12, le maître de jeu estime que le coin de mur protège de 12, une porte de 6 et un meuble de 3.

Armement

Toutes les armes sont décrites en utilisant le même schéma et sensiblement les mêmes caractéristiques qui représentent leur Profil ONU (du nom de l'organisation qui l'a mis au point) et surnommé le profil P5A par les douaniers. Voici donc un exemple d'arme et la signification des abréviations et valeurs:

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
Warmaker	+00%	10m	20m	1d6+2	5/5	3000

PR: Précision (modificateur aux chances du toucher du tireur).

PU: Portée utile (à laquelle le tireur ne subit aucun modificateur dû à la distance entre lui et sa cible).

PM: Portée maximale de l'arme (il est quasi-impossible de toucher une cible au delà de cette distance).

PS: Puissance (dommages causés par l'arme en cas de tir réussi).

AT: Autonomie. Le premier chiffre représente le nombre de balles (ou quoi que projette l'arme) contenues dans le chargeur. Le chiffre de droite représente le nombre de secondes nécessaires pour recharger l'arme.

PX: Prix. Exprimé en points cadeaux. Chaque munition coûte 0.1% de cette somme. Il faut cependant noter que les armes sont interdites à la vente sauf pour les douaniers, les casques bleus, les gardes du corps, les URC (qui ne paient de toute façon pas leur matériel) et les négriers (ces derniers n'ont pas le droit de les porter chargées dans le bloc-nord). Les trafiquants d'armes et les égarés peuvent payer jusqu'à dix fois ce prix pour obtenir une arme sans en avoir l'autorisation.

Si une URC tente de découvrir la planque d'un joueur (sans y suivre un individu à la trace), le pourcentage de chance qu'il y arrive est égal à son Scan modifié par le FD défini ci-dessous. On estime aussi qu'une planque a environ 5% de chances d'être découverte par quelqu'un susceptible de révéler son emplacement à une URC, et ceci chaque mois. Ce pourcentage est modifié par le FD de la planque.

La planque de Billy le rasé a un FD égal à +00% (dans une mégapole: +10% et souterrain:-10%). Le pourcentage de chance qu'elle soit repérée est de 5% par mois.

Chaque planque peut être améliorée en suivant le barème ci-dessous:

Localisation de la planque

	Coût	FP	FD
Grand appartement ou petit entrepôt dans une mégapole	0	8	+10%
Grand appartement ou petit entrepôt dans la banlieue d'une mégapole.....	10	6	+00%
Maison ou édifice en dehors d'une mégapole	20	4	-10%
Fortifications (obligatoirement en dehors d'une mégapole).....	+10	x2	+05%
Edifice souterrain	+15	x1.5	-10%

La planque de la SPA sera unique et en dehors d'une mégapole. Elle aura un FP de 4 et un FD de -10%. Cela lui coûtera 20 points. Il ne lui en reste plus que 30.

2.1.5 Relations

Avoir des relations peut être très intéressant dans le monde de Heavy Metal. Les personnages n'en ont à la base pas la possibilité. Tout peut cependant changer s'ils y mettent le prix. La table ci-contre indique le prix d'un contact selon le type d'aide qu'il peut apporter:

Type de relations	Coût
Anti-Robot (autre groupe d'égarés)*	10
Economique	20
Médiatique	30
Militaire	25
Politique.....	15

*: Pour ce qui est du choix exact du groupe d'égarés, utilisez votre tête, soyez logiques et, à la rigueur, consultez la description de chaque type de groupe sous l'intitulé "Groupes affiliés" pour connaître la compatibilité entre les différents types de groupes.

Le prix indiqué est la valeur de base. Si vous estimez que votre contact n'est pas très fiable, cela divisera son coût par 2. S'il est totalement fiable (il ne peut pas vous trahir), il vous en coûtera le double. Chaque fois que vous ferez appel à une relation (maximum une fois toutes les semaines), il vous faudra jeter un dé et consulter la table suivante:

d%	Aide accordée	Aide refusée	Trahison
Peu fiable	01-15.....	16-90.....	91-00
Moyen	01-30.....	31-95.....	96-00
Totalement fiable.....	01-30.....	31-00	Impossible

Monsieur Leglidou est un ami de la SPA, surtout depuis que son petit chien s'est fait écraser par une MF Patrol conduite par une URC particulièrement pressée. Il est politicien (député Européen et fondateur du Parti Pour la Prospérité). Il n'est pas extrémiste du mouvement Eco-Guérilla et est donc considéré comme moyennement fiable. Cette relation coûte 15 points à la SPA.

Véhicules

Tous les véhicules sont, comme les armes, définis par un profil type calculé au début de chaque année par un conseil où chaque marque est représentée par un membre. Ils établissent le profil MVA de tous les véhicules sortis l'année précédente. Cet essai de transparence du milieu automobile ne doit pas cacher la terrible guerre économique (mais loyale) que se livrent les firmes automobiles pour le contrôle du marché.

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
Roadman	+00%	90kph	135kph	+10kph	2	40000

MA: Manoeuvrabilité (modificateur au jet de conduite du conducteur).

VC: Vitesse de croisière (à laquelle le conducteur ne subit aucun modificateur dû à la vitesse).

VP: Vitesse de pointe: Vitesse maximale du véhicule.

AC: Accélération (par seconde).

SD: Solidité (correspond à une armure qui protège les occupants et la structure interne du véhicule).

PX: Prix. Exprimé en points cadeaux.

L'aide accordée ou le type de trahison dépend du type de relations. Voici quelques exemples:

Aide d'un autre groupe d'égarés: Le groupe en question utilise une de ses relations ou intervient directement avec (1d6 fois 5)% de ses membres et de son matériel.

Aide économique: L'entreprise qui "sponsorise" le groupe lui accorde un budget de 10.000 points cadeaux chaque fois qu'il en fait la demande. Les joueurs reçoivent donc directement l'équivalent de cette somme en marchandises fabriquées par la société en question (véhicules, munitions, armes, nourriture, parasols, planches à voile, enclumes, etc...).

Aide médiatique: Le reporter ou la chaîne de TV qui aide le groupe le fera en filmant une de leurs actions répréhensibles (mais obligatoirement pacifique): Marche de protestation, distribution de tracts et empêchera par là même l'intervention musclée des URC. Elle ne diffusera cependant aucune émission ou message subversif et/ou violent. Elle pourra aussi amoindrir ses commentaires sur tel ou tel sujet et bien évidemment ne pas diffuser un document les mettant en cause.

Aide militaire: L'organisation qui aide le groupe peut intervenir physiquement pour sortir les joueurs d'un mauvais pas (les libérer alors qu'ils sont en route pour les camps de travaux d'intérêt général d'Israël). Cette aide ne peut avoir lieu qu'une fois tous les trois mois (au lieu d'une fois par semaine). La force de frappe n'a que peu d'importance (elle sera normalement très au-dessus de tout ce qu'un groupe d'URC screwdriver peut détruire).

Aide politique: Le groupe est en contact avec un politicien rallié à leur cause. Il leur donnera des tuyaux,

les renseignera sur le Who's who de la politique mais n'agira jamais si cela risque de le faire repérer ou de gâcher sa carrière.

Trahison d'un autre groupe d'égarés: La prise de contact finit en prise de gueule et les joueurs devront faire preuve de beaucoup de diplomatie pour que tout ne se termine pas en baston générale (à la grande joie des URC).

Trahison économique: Le matos fourni par la société est expérimental ou carrément hors d'usage.

Trahison médiatique: Le reporter ou la TV elle-même se sert des joueurs pour obtenir un "scoop" (l'arrestation de la majorité des membres du groupe par des URC par exemple).

Trahison militaire: La puissance de feu décrite ci-dessus comme énorme ne reçoit pas les bons ordres et attaque aussi bien les joueurs que leurs ennemis... A vous de courir plus vite qu'une balle.

Trahison politique: Le politicien se sert des joueurs pour se faire mousser (voir ci-dessus au paragraphe "Aide médiatique").

2.1.6 Points cadeaux

Le groupe pourra posséder, au début du jeu, un petit pécule d'équipement, d'armes, de véhicules et de points cadeaux en liquide. La somme économisée est calculée à l'aide de la simple formule qui suit:

Nombre de points cadeaux = Nombre de points restants fois 5.000

Note: Tout le matériel interdit (armes, etc...) acheté

Matériel de communication

Le profil de chaque équipement de télécommunication varie selon les marques. Le salon du Telecommunication Showcase a cependant mis au point un profil type et fait des tests de tout le matériel en présentation dans ses locaux. Malgré les nombreux procès dont sont victimes chaque année les organisateurs du salon, le pourcentage d'erreur dans l'estimation des performances du matériel est proche de 1.3%.

Référence	MB	RE	QL	EC	PX
Radio GAGA	+00%	2km	3	20kg	50000

MB: Modificateur de brouillage (plus ce pourcentage est haut, plus l'équipement est difficile à brouiller).

RE: Rayon d'émission (sur terrain plat).

QL: Qualité des informations transmises (sur une échelle de 1=Très mauvais et 10=Très bon). Il faut un QL d'au moins 6 pour diffuser des images.

EC: Encombrement. Exprimé en kilogrammes.

PX: Prix. Exprimé en points cadeaux. Seules les chaînes de télévision et de radio peuvent en acheter officiellement. Les égarés peuvent payer jusqu'à 20 fois ce prix.

au début du jeu l'est au prix conventionnel (avant la multiplication par 10 ou 20 due au marché noir). Il est donc conseillé d'acheter tout son matériel subversif avant le début de la partie.

Il reste 15 points à la SPA. Elle disposera donc de 75000 Points Cadeaux pour équiper ses six membres. Bonne chance Mathias et bonne chasse!

2.1.7 Développement du groupe

Les points qui ont servi à déterminer les différentes caractéristiques du groupe ne servent qu'au début du jeu. Le développement du groupe n'est pas limité comme l'expérience des personnages. Ce sont les actions des joueurs qui feront varier la puissance du groupe. Ils pourront recruter de nouveaux membres, se découvrir de nouvelles relations et mettre au point des planques mieux défendues. Dans le même ordre d'idée, des membres du groupe peuvent mourir, désertir, une

planque peut être investie et détruite, un contact peut être remplacé par un Blank ou subir un chantage visant à le désolidariser du groupe.

Attention cependant à ne pas laisser les joueurs recruter à tour de bras des vétérans qui doivent servir de chair à canon en cas de combat. Gardez toujours en vue qu'un personnage, même membre d'un groupe secret, garde une personnalité et n'est pas qu'un pantin dans les mains des joueurs et qu'il est très peu probable que les joueurs aient plusieurs relations du même type en même temps.

Bien que les points ne servent à rien dans le développement d'un groupe, le maître de jeu peut cependant calculer la valeur (en points) de chaque nouvelle recrue, planque ou contact pour se faire une idée de la puissance exacte d'un groupe et donc, irrémédiablement des problèmes qu'ils vont être amenés à rencontrer.

"Tes vraiment trop naze ! On est déjà pas assez nombreux dans les "Suicidal Maniacs", et tu veux te casser comme ça? Tu tiendras pas deux mois! Et je voudrais bien savoir quels sont les pédés qui vont oser te suivre!"

Un léger froid traversa l'assistance entièrement composée de Hardcore Maniacs... Certains élevèrent quelques protestations d'usage, ne serait ce que pour s'être fait traiter de pédés. Mais le problème n'était pas là. C'était le schisme dans les Suicidal Maniacs. Karl Rozen partait avec ses potes fonder son propre Groupe, les "Slayers".

"Et ta mère? Elle est naze? Les Suicidals n'ont jamais rien fait! Ils se battent les couilles toute la journée ! Les seuls qui ont eu des problèmes, ce sont ceux qui ont été arrêtés par erreur, super, 24 heures de garde à vue, quelle gloire! Alors, nous on se casse de ce ramassis de ratés, et vous entendrez bientôt parler des "Slayers"! Ouais, nous on a les couilles de se casser! Et on va faire parler de nous! Ouais!"

"Tes vraiment trop con, Karl! De toutes façons, t'as toujours écouté de la merde. T'es pas assez Hard Maniac pour rester dans les Suicidals! C'est pas toi qui part Karl, c'est moi qui te vires! Bon vent!"

"Elle est un peu facile celle là, bouffon! Tu flippes parce que je me casse avec tous mes potes, avec les vieux, avec ceux que tu méprisais mais qui formaient le corps du Groupe! Les mecs qui se sont battus pour le concert du 23 Novembre! Ty étais même pas, t'étais encore dans le rang, encore en train d'écouter la soupe sonore dont ils nous abreuvent. T'as pris le train en marche, t'as fait ton petit chef, t'es devenu patron des Suicidals, et depuis tu te sens plus pisser! Moi, je me casse, et je te parie que tu entendas parler de moi!"

"Pari tenu!"

3 heures plus tard.

La planque des Suicidal Maniacs vola littéralement en éclat. La voix, dehors, était froide et synthétique, mais parlait dans le vide car le premier tir avait été suffisant pour anéantir les Suicidal Maniacs.

"Vous venez d'être dénoncé par le citoyen Karl Slayer pour une ré-initialisation de masse. Vous êtes un groupe de Hardcore-Maniacs. Votre compte est réglé."
Pari gagné...

CAW-AT

Comme les URC à Belleville en 2036, boutez les tiers-mondistes hors des frontières avec le CAW-AT (Close Assault Weapon). Cette arme de soutien qui se présente sous la forme d'un gros fusil à pompe automatique permet de nettoyer efficacement et rapidement un bâtiment ou un coin de caverne tenu par vos adversaires.

Attention: La très faible contenance du chargeur vous obligera à ne jamais l'utiliser sans une autre arme à portée de main. C'est le compagnon idéal du Target 66.

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
CAW-AT	-10%	5m	15m	2d6*	12/6	20000

*: Ce fusil à pompe automatique peut tirer en rafale de six coups. On estime alors que 1d6 balles touchent la cible et causent chacune 2d6 points de dommages.

2.2.0 Création des membres d'un groupe d'égarés

Vous avez choisi au début de la création de votre groupe son type exact. La plupart des joueurs incarneront donc le même type d'égaré. Il est cependant possible qu'un tiers des joueurs (arrondi au chiffre inférieur) puisse être d'un autre type. La description de chaque groupe comprend une liste des égarés affiliés qui peuvent se joindre à un groupe de ce type.

"Les Chevaliers du Nouveau Monde" est un groupe d'Eco-Guérillas débutant. Les joueurs qui l'ont créé sont au nombre de 5. Ils doivent tous incarner des Eco-Guérillas sauf 1 (5/3=1). S'ils étaient 6, 2 pourraient incarner autre chose qu'un Eco-Guérilla.

2.2.1 Choix du type d'égaré

Vous trouverez dans la description de chaque groupe, sous l'intitulé "Groupes affiliés" toutes les variations possibles.

La description du groupe des "Fascistes" sous l'intitulé "Groupes affiliés" contient cette série de noms: Cultistes, Dumpers, Extrémistes Ethniques, Mékaniks, Néo-Religieux, Robots Déviants et Vigilantes. Tous les membres seront donc Fascistes mais certains d'entre eux pourront donner une couleur locale mystique au groupe (Cultistes), serviront de conseillers pour l'usage de matériel spécialisé (Mékaniks ou Dumpers) ou seront même les têtes pensantes du mouvement (Extrémistes Ethniques ou Néo-Religieux).

2.2.2 Niveau d'expérience

Tous les personnages-joueurs auront un niveau d'expérience moyen (tout du moins lors de la création de leur groupe). Les règles permettent néanmoins de créer des personnages débutants, moyens,

expérimentés ou vétérans (par ordre croissant de puissance).

Les personnages sont définis par une série de caractéristiques et de talents. Leur détermination dépendra du niveau d'expérience du personnage et du choix de la personne qui le crée.

Le niveau d'expérience d'un personnage ne sert qu'à sa création. Aucun système de jeu n'utilise ce terme par la suite. C'est simplement une façon de quantifier sa puissance.

Nous décidons de créer un membre de la SPA de niveau moyen. Nous l'appellerons Clotaire Train.

2.2.3 Détermination des caractéristiques

Elles sont au nombre de quatre. Avant même de déterminer les valeurs de ces caractéristiques, étudions d'abord leur définition exacte:

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

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

Citizen-Gun

- Vous êtes pris d'une envie de taquiner le koala?
- N'hésitez plus, le Citizen-Gun est là pour vous amuser... Au meilleur prix!

Citizen-Gun: L'arme qui est venue à bout des dauphins!

Vous seuls pouvez faire de même avec les koalas!

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
Citizen-Gun	-05%	10m	30m	1d6-2*	2/6**	2500

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

** : Vendue dans le commerce, cette arme est bridée et ne peut contenir que deux coups. Une version plus chère (3000 Points Cadeaux) et uniquement réservée aux douaniers et aux URC peut en contenir jusqu'à huit.

Volonté: La volonté d'un être humain représente la vitesse à laquelle le personnage réfléchit ainsi que sa résistance mentale à la douleur ou à la fatigue.

Réflexes: A l'inverse de la volonté, qui détermine uniquement la vitesse de circulation des informations dans le cerveau, les réflexes représentent tout ce qui concerne les centres nerveux. Les réflexes sont utilisés pour les combats au contact et pour l'initiative.

Les petits malins qui connaîtraient déjà le système de création d'une URC remarqueront que la Fréquence du robot équivaut à la Volonté d'un humain et que la Capacité Mémoire n'a pas lieu d'être (on la considère comme infinie dans les limites du jeu) pour un humain.

Le nombre de points à partager pour déterminer ces quatre caractéristiques dépend du niveau d'expérience du personnage créé. Le minimum possible pour une même caractéristique étant 2 et le maximum 10.

Niveau	Nombre de points
Débutant	18
Moyen	22
Expérimenté	24
Vétéran.....	28

Clotaire Train dispose donc de 22 points à partager dans ses quatre caractéristiques. Il choisit de les partager comme suit:

Coordination	5
Force	4
Volonté	7
Réflexes	6
TOTAL	22

2.2.4 Détermination des talents

Les talents des êtres humains correspondent aux logiciels des robots. Ils servent au personnage à réussir les actions qu'il entreprend. Avant de déterminer les valeurs exactes des talents d'un personnage donné, il est bon de définir chaque talent:

Arme à distance: Ce talent permet d'utiliser efficacement toutes les armes à distance. La caractéristique utilisée est la Coordination.

Arme de contact: Ce talent permet d'utiliser les armes de combat au contact. La caractéristique utilisée est celle des Réflexes.

Combat: Ce talent permet d'utiliser son corps pour combattre. La caractéristique utilisée est celle des Réflexes.

Communication: Ce talent permet d'entrer en interaction avec d'autres êtres humains (séduction, discussion, torture, etc...). La caractéristique utilisée est la Volonté.

Conduite: Ce talent permet d'utiliser toutes sortes de véhicules à moteur. Le personnage devra cependant se familiariser pendant quelques heures avec un nouveau véhicule qu'il serait amené à conduire. La caractéristique utilisée est la Coordination.

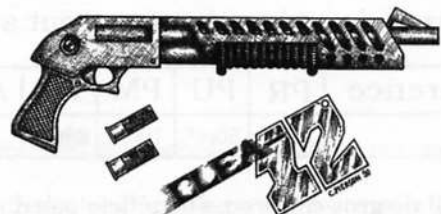
Connaissance: Ce talent se subdivise en fait en de nombreux autres. Le personnage devra donc sélectionner la connaissance exacte qu'il souhaite posséder. Les choix sont très variés (Mécanique, Electronique, Musique, Art de la guerre au 18ème siècle, Technique du combat urbain). La caractéristique utilisée est la Volonté.

→ CLEA-12 ←

Aucune URC digne de ce nom ne se déplace sans son CLEA-12. Ne soyez pas en retard d'une mode, équipez-vous dès aujourd'hui de ce petit bijou, élue meilleure arme de combat urbain à la foire-exposition de Tel-Aviv en 2039.

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
CLEA-12	-10%	30m	60m	1d6*	5/5	4000

*: Les balles tirées par ce fusil à pompe automatique sont en fait des plombs. On estime que 1d6 plombs touchent la cible et qu'ils causent chacun 1d6 points de dommages.



Note au sujet des talents de Connaissance / Pratique

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

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

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

Note au sujet des langages

Tout personnage possède, à sa création, les talents "Connaissance de sa langue maternelle 10" et "Pratique de sa langue maternelle 10" qui lui permettent de s'exprimer sans trop de problèmes. Ces deux talents ne seront jamais précisés sur les fiches de personnages ou dans la description des personnages non-joueurs.

Défense: Ce talent permet d'esquiver une attaque lors d'un combat au contact ou au corps à corps. La caractéristique utilisée est celle des Réflexes.

Discretion: Ce talent permet de se dissimuler aussi bien visuellement qu'auditivement. La caractéristique utilisée est la Coordination.

Médecine: Ce talent permet de soigner ses camarades (humains). Voir 1.1.5. La caractéristique utilisée est la Coordination.

Pratique: A chaque talent de connaissance correspond un talent de pratique. Connaître à fond un sujet est très différent de savoir le mettre en pratique. Le personnage devra donc posséder les deux talents correspondants pour bien pouvoir utiliser ses facultés. Si le niveau du talent de Pratique est inférieur à celui de Connaissance, on utilise celui de Connaissance. On doit posséder la Connaissance et la Pratique pour parler ou écrire une langue étrangère mais seulement la Connaissance pour comprendre ou lire ce même langage. La caractéristique utilisée est la Coordination.

Scan: Ce talent sert à utiliser ses cinq sens d'une manière précise (repérer un objet caché, sentir une odeur, reconnaître un objet au toucher, etc...). La caractéristique utilisée est la Volonté.

Le nombre de points de talents à partager dépend du niveau d'expérience du personnage:

Niveau	Nombre de points
Débutant	20
Moyen.....	30
Expérimenté	35
Vétéran.....	45

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Débutant	1	2	3	6	8	12	14	16	18	20	-
Moyen	1	2	3	4	8	9	14	16	18	20	+3
Expérimenté	1	2	3	4	5	9	11	16	18	20	+3
Vétéran	1	2	3	4	5	6	11	12	18	20	+2

<< E-Gun >>

Quoi de plus amusant que de couler un bateau, plein à ras-bord de Wetbacks. Imaginez la tête que feront vos amis quand vous leur annoncerez qu'il vous a suffi d'un seul tir pour précipiter par le fond une trentaine de Boat Peoples.

Assez plaisanté, cette arme peut aussi vous sauver la vie!

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
E-Gun	+00%	50m*	100m	2d6+3	1/3	10000

*: Ce fusil de gros calibre ne bénéficie pas du bonus de distance lors d'un tir en dessous de la portée utile.

Le coût de chaque talent n'est pas fixe et dépend du niveau d'expérience du personnage et de la valeur qu'il souhaite posséder dans un talent donné. On utilise le tableau ci-contre, prenant comme ligne son niveau d'expérience, comme colonne le niveau à obtenir. On trouve à l'intersection des deux le nombre de points à dépenser.

Clotaire Train dispose de 30 points à partager dans ses divers talents. Il fait les choix suivants:

	Niveau	Coût
Arme à distance	2	2
Arme de contact	2	2
Conduite	4	4
Connaissance (Animaux)	7	14
Scan	5	8
TOTAL		30

2.2.5 Partage du matériel

Les personnages divisent ensuite les objets achetés avec les Points Cadeaux de leur groupe comme ils le désirent mais ont tout intérêt à les partager intelligemment s'ils veulent survivre.

2.2.6 Remplacement d'un personnage

Si un personnage joueur vient à mourir ou si un nouveau joueur veut participer à une partie sans posséder de personnage, il doit incarner un des membres du groupe. Il ne peut pas incarner un personnage expérimenté ou vétéran (il a donc le choix entre un débutant ou un moyen, dans les limites du type et du nombre de membres du groupe). S'il n'existe aucun personnage de ce type, il peut "s'incruster" avec un débutant (on estime que c'est une nouvelle recrue).

2.3.0 Fichier des égarés

Les URC disposent de codes pour désigner les différents types d'égarés auxquels ils sont confrontés. Ces types sont entrés, par l'intermédiaire des journalistes dans le langage de la rue et chacun sait ce qu'Anarchiste ou Cultiste veut dire. Les égarés sont en effet regroupés par famille correspondant à un schéma général. Tous les égarés d'une même famille possèdent des caractéristiques propres (but, mode d'actions, doctrine etc...) mais ne sont en rien semblables. Ce classement des égarés a été inventé par les URC afin de mieux cataloguer les opposants au régime. Ce découpage est bien sûr artificiel et n'est que rarement reconnu par les intéressés eux-mêmes, c'est à dire les égarés en question. Toutes les familles d'égarés sont présentées suivant le schéma réglementaire établi en son âme et conscience par l'Ordinateur Central lui même en 2035. Ce schéma n'est donc absolument pas officiel, et ne sert qu'aux URC. Il comprend les entrées suivantes:

Type: Nom le plus courant donné à la famille d'égarés.
 Numéro: Code d'identification utilisé par les URC pour désigner ce type d'égaré.

Doctrine: Décrit de manière objective les mobiles de ce type d'égaré.
 But: Résume en quelques mots le but ultime des égarés de ce type.
 Organisation: Précise l'organigramme classique d'une organisation appartenant à ce type d'égaré.
 Moyens: Actions les plus couramment utilisées par les égarés de ce type.
 Apparence: Signes particuliers rencontrés chez la majorité de ses membres.
 Talent particulier: Rôle dans lequel les membres de ce type de groupe sont les plus à l'aise et les plus efficaces.
 Origine socio-culturelle: Donne les milieux socio-culturels d'où proviennent habituellement les membres.
 Groupes affiliés: Autres groupes avec lesquels ce type d'égaré peut s'allier. Représente aussi la possibilité de panachage d'égarés dans un même groupe (voir chapitre 2.2.1).
 Caractéristiques moyennes: Cette entrée vous permettra de créer aléatoirement et rapidement un membre type de ce groupe. Ses caractéristiques et son équipement varieront selon le simple jet de 1d6.

La page de droite regroupe des renseignements recueillis par les URC elles même lors de leurs investigations sur le terrain.

Flammen-P Le grand spectacle du feu!

Rustique, pratique, quoi de plus sain pour purifier un coin de mur qu'un lance-flammes? Le Flammen-P de la firme Shamir, le célèbre importateur Israélien, contient tout ce dont vous avez besoin pour réchauffer l'atmosphère et carboniser vos ennemis.

L'essence gélifiée utilisée par cet appareil est parfumée à l'essence de pin et colorée avec des produits d'origine naturelle (Existe en rouge, orange, bleu, vert et bleu).

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
Flammen-P	-15%	5m	10m	3d6*	5/**	40000

*: Ce lance-flammes cause 3d6 points de dommages à la cible mais sa protection doit être doublée (le souffle n'a pas grand effet sur une cible en armure).

**: Après avoir tiré 5 coups, l'arme doit être rechargée et cela prend environ 10 minutes. Une recharge de 5 coups coûte 800 Francs.

Accros

Numéro: ACC-01

Doctrine: Les Accros ne sont que des paumés. Fuyant la réalité pour des univers chimiques et artificiels, ils n'ont aucune doctrine si ce n'est celle du "No Future", et utilisent toutes les drogues imaginables pour se suicider lentement. Ils n'ont plus aucune envie de vivre et leur comportement est totalement imprévisible et irrationnel.

But: S'évader dans des paradis aussi artificiels que chimiques.

Organisation: Les Accros ne possèdent pas d'organisation puisqu'ils ne reconnaissent en aucun cas appartenir à une sorte d'égarés. Etre Accro n'est pas un choix librement consenti, mais l'issue malheureuse d'une vie ratée. Lorsqu'ils se rencontrent, ils s'échangent des substances hallucinogènes, discutent un peu et, s'ils se plaisent, peuvent passer quelque temps ensemble, mais jamais longtemps. Les Accros sont en effet très sociaux, car ils ont beaucoup de mal à supporter quelqu'un qui est tombé aussi bas qu'eux et qui leur rappelle en permanence, de par sa simple présence, qu'ils sont exactement semblables à lui.

Moyens: Les Accros ne cherchent qu'à trouver de la drogue afin de survivre. La drogue étant chère et rare, ils doivent bien souvent enfreindre la loi pour se la procurer. Ainsi: vols et meurtres sont alors courants, et les Accros rejoignent souvent des groupes d'égarés qui utilisent leurs talents et leurs tendances suicidaires en échange d'une protection relative et d'une facilité d'approvisionnement en substances chimiques illicites.

Apparence: Les Accros possèdent tous des marques physiques de leur dépendance, qui constituent parfois des signes de reconnaissance. Les auto-mutilations sont assez répandues chez les Accros de certaines régions.

Talent particulier: Les Accros sont experts pour trouver illégalement tout ce qu'ils désirent. Ils ont de nombreux contacts parmi les égarés et savent les utiliser à bon escient. Leurs tendances suicidaires, leur dégoût de la réalité et de la société et les excès de comportement



auxquels les drogues les poussent les amènent facilement à toutes sortes d'actions aussi dangereuses qu'insensées. Ils sont donc souvent utilisés par certains groupes d'égarés comme commandos suicides ou comme troupes de choc.

Origine socio-culturelle: Les Accros sont tous des désespérés dégoûtés de la vie. Ce genre de personnes se trouvent dans toutes les catégories de populations.

Groupes affiliés: Aucun (ils sont uniquement présent en petits nombre dans d'autres groupes).

Don't Worry, Be Happy:

HAN Day

Quelquefois, les heures s'égrènent avec lenteur et rien n'est plus plaisant que de se payer un petit carton sur un lapin, une tortue d'eau, une colombe ou un tiers-mondiste. Impossible de rater sa cible à moins de 100 mètres. Certains douaniers vétérans réussissent même à moucher un gamin de deux ans ou un cochon sauvage à plus de 600 mètres.

Avec le HAN Day, on ne s'ennuie jamais!

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
HAN Day	+10%	100m*	800m*	2d6-1	10/2	20000

*: Ce fusil à lunette ne bénéficie pas du bonus de distance lors d'un tir en dessous de la portée utile.

** : Ce fusil à lunette ne subit qu'un malus de 5% par tranche de 40 mètres au dessus de la portée utile.



ACC-01	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	3	6	3	6	-	1	-	1	-	1	5	1	4/2	-
2	4	6	4	6	-	4	-	4	-	4	5	4	4/2	-
3	4	7	4	7	1	4	1	4	1	4	5	4	4/2	-
4	4	8	5	7	2	4	2	4	1	4	5	4	4/4	1
5	4	9	5	8	2	5	2	4	1	5	5	5	5/5	1
6	5	9	5	9	2	5	2	4	1	6	6	6	6/6	1

C/P: Connaissance/Pratique de la drogue.

ACC-01	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	-	-	-	-
2	-	Poignard	-	-
3	-	Poignard	-	-
4	Woman BMS	Poignard	-	-
5	Woman BMS	Machette	-	Turbo 13
6	Warmaker	Machette	-	Turbo 13

<< Data 1 >> - - - Type de drogues

Le nombre de nouvelles drogues fabriquées par les égarés de type ACC-01 est trop important pour les énumérer toutes ici. Je me contenterai des trois principaux moyens qu'ont trouvé les êtres humains pour "s'envoyer en l'air":

1) NewCoke: Fabriquée par les égarés eux même, la NewCoke ne contient que 10% de Coke et 90% de produits chimiques divers et variés. Bien que ces produits soient aussi différents que variés, le goût (et l'effet) restent les mêmes et sont très faciles à repérer. 25 Points Cadeaux par dose.

2) GraveDigger: C'est une drogue artificielle et entièrement chimique fabriquée aussi bien par les égarés de type ACC-01, CRI-04, que par certains égarés combattants. Elle a la faculté de rendre totalement insensible à la douleur et minimise donc les pourcentages de malus en cas de blessure légère et grave (respectivement 10% et 35%). L'effet bénéfique de cette drogue dure une heure.

Après ce court laps de temps, la victime est plongée dans une sorte de transe cataleptique qui ressemble à s'y méprendre à la mort. Un drogué dans cet état est "Entombed" et est appelé "Undead" dès qu'il revient à lui. 200 Points Cadeaux par dose.

3) Jingle Bells: Cette drogue, très chère et très dangereuse en cas d'overdose, inverse les liaisons nerveuses des deux sens principaux (ouïe et vue). La victime voit donc ce qu'elle entend et entend ce qu'elle voit. L'effet est donc un chatoyement de couleurs (s'il y a du bruit ou de la musique) et une cacophonie de sons (s'il y a de la lumière ou des mouvements): effet Psychédélique assuré. 500 Points Cadeaux par dose.

<< Data 2 >> Résumé

	Durée d'une prise	Prix	Accoutumance
NewCoke	30 minutes	25	Oui
GraveDigger	1 heure	200	Non
Jingle Bells	2 heures	500	Oui

JB-007

La vulgarité affichée par vos collègues de travail quand ils tirent sur un Wetback ou prennent d'assaut un bâtiment ennemi vous dégoûte?

Vous pensez que tuer proprement n'est pas seulement un droit mais aussi un devoir. Le Pistolet Automatique JB-007 sera votre partenaire de choix et de charme. Livré dans un coffret en plastique imitation bois (avec intérieur en velours rouge ou noir).

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
JB-007	+00%	10m	20m	1d6+1	15/2	3500

Anarchistes

Numéro: ARN-02

Doctrine: Les anarchistes font appel à une doctrine des plus primaires. Ces égarés veulent pouvoir faire tout ce qu'ils veulent sans restriction aucune, ni penser à leurs prochains. Ils s'opposent donc en permanence à toutes les formes d'autorités qui pourraient nuire à leur précieuse liberté. Il existe certains groupes d'Anarchistes plus intellectuels, donc moins violents, qui ont développé des doctrines extrêmement complexes qui sont parfois reprises, plus simplement, par des groupes moins à même de les comprendre.

But: Détruire toutes les formes d'autorité ou de gouvernement. Contrecarrer tous les organismes pouvant nuire aux libertés individuelles.

Organisation: Les groupes anarchistes sont, par définition, inorganisés. Ils se regroupent généralement en bande où une série de lois, aussi intangibles que non-écrites, régissent les actions du groupe. Un chef spirituel exerce une autorité paradoxale mais efficace, encourageant ses protégés à n'obéir à personne d'autre qu'à lui-même. Il s'agit donc plus de bandes d'excités que de groupes à proprement parler.

Moyens: La violence et la provocation sont les maîtres mots des Anarchistes. Ils passent leur temps à défier le monde entier afin de se prouver qu'ils ont le droit de tout faire. Ils rejettent en général toutes les modes, afin de mieux suivre celle qui leur est imposée par leur chef.

Talent particulier: Les anarchistes sont experts dans l'art de poser des bombes, réaliser des attentats et foutre le boxon dans n'importe quoi d'organisé. Ils sont très légèrement suicidaires et n'hésitent jamais à revendiquer un attentat spectaculaire même s'ils ne l'ont pas mis sur pied. Ils sont, pour cela, plus souvent arrêtés qu'ils ne le devraient. Ce sont un peu les mythomanes des égarés.

Apparence: La provocation étant de mise, les Anarchistes les plus courageux, ou les plus inconscients, ont une apparence extrêmement contrastée par rapport à leur environnement.



Origine socio-culturelle: Les Anarchistes sont bien souvent des jeunes désabusés par la vie et ne trouvant d'autre but à leur existence que la violence gratuite et la destruction permanente. Ce type de personne se retrouve dans toutes les classes de la société, surtout dans les plus hautes, où le rejet de l'autorité parentale est le plus important.

Groupes affiliés: Accros, Cultistes, Dumpers, Eco-Guérillas, Extrémistes Ethniques, Hardcore Maniacs, Libéraux-Télévisuels, Mékaniks, Robots Déviants et TV-Hooligans.

M19-A2

Utilisé pour la première fois au Mexique par les américains, ce descendant du célèbre fusil d'assaut M-16 sera pour vous un compagnon fidèle et une arme sur laquelle vous pourrez compter.

D'une simplicité déconcertante il faudrait être manchot (ou tiers-mondiste) pour ne pas savoir l'utiliser!

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
M19-A2	+05%	20m	200m*	1d6+2**	42/2	21000

*: Ce fusil d'assaut ne subit que 5% de malus par 10 mètres au dessus de la portée utile.

** : Ce fusil d'assaut peut tirer en rafales de six coups. On estime alors que 1d6 balles touchent la cible et que chacune cause 1d6+2 points de dommages.

ARN-02	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	4	3	6	2	2	2	1	2	2	-	2	4/1	-
2	6	4	3	7	4	2	2	1	4	3	-	2	4/3	-
3	6	5	4	7	4	2	2	1	4	3	-	2	5/4	-
4	6	5	5	8	5	3	3	2	5	4	-	3	5/5	-
5	7	5	5	9	6	4	4	2	6	4	-	3	5/5	1
6	8	5	5	10	6	5	5	3	6	5	-	3	5/5	2

C/P: Connaissance/Pratique des explosifs.

ARN-02	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	Warmaker	-	-	-
2	Citizen-Gun	-	-	-
3	Citizen-Gun	-	-	-
4	Target 66	Poignard	Veste de combat	-
5	CLEA-12	Poignard	Veste de combat	-
6	CAW-AT	Machette	Gilet en kevlar	Roadman

<< Data 1 >> 08/01/38

Beaucoup de jeunes correspondent assez bien à cette définition générale, mais il ne faut pas les considérer comme des égarés à part entière. D'après certaines URC, ils traversent juste une crise biologique de l'animal Homo Sapiens, qui se traduit par ce genre de comportement irrationnel, grâce auquel chaque jeune cherche à imposer sa personnalité et à accéder enfin au statut d'adulte.

<< End >>

<< Data 2 >>

<< Extrait du fichier: ARN-02-France >>

Nom	Nbe. Membres	Etat
A For Anarchy	21	Deleted 04/38
Action Indirecte	34	OK
Croutons à l'ail	3	OK
P-Punks	12	Deleted 12/39

<< End >>

Enter 13 - COMMIE FUCKER 4.2

La seule façon que j'ai découvert pour différencier un égaré de type ARN-02 d'un autre égaré est qu'ils possèdent une touffe de cheveux dressés sur la tête (les animaux Homo Sapiens désignent cette protubérance capillaire sous le nom de crête).

- Note From Central Processor Unit >> Merci COMMIE FUCKER 4.2

<< End >>

<< Data 3 >>

<< Extrait du fichier: Attentats revendiqués ARN-02 >>

Date	Lieu	Nbe. de morts
22/07/34	Munich, Allemagne	401
07/06/26	Carpentras, France	2
25/12/37	Lourdes, France	241

<< End >>

Minigun-13

Une arme de guerre à la portée de tous. La simplicité de la Gatling et les performances techniques de la firme KilTek. Il suffit simplement d'avoir la force de la porter!

Attention: La firme KilTek décline toute responsabilité quant à la faible performance de cette arme quand elle est utilisée sans trépied ou monture gyroscopique.

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
Minigun-13	+00%*	30m	200m	1d6+3**	120/5	35000

*: La Précision de l'arme est réduite si l'utilisateur tire sans trépied et ne possède pas une Force d'au moins 7, à raison de 10% de malus par point de Force en dessous de 7.

** : Cette mitrailleuse légère tire obligatoirement en rafales de douze coups. On estime que 2d6 balles touchent la cible et que chacune cause 1d6+3 points de dommages.

Communistes

Numéro: COM-03

Doctrine: Les Communistes s'appuient tous sur une doctrine extrêmement complexe, héritée de plusieurs penseurs des XIXème et XXème siècles. Cette doctrine est tellement riche et dense que l'apprendre et la digérer prend l'essentiel du temps de formation d'un communiste. Cette endoctrination est longue mais donne des militants totalement fanatiques et irrécupérables. Les Communistes sont donc des égarés particulièrement déterminés dans leurs actions. La doctrine communiste prêche l'émancipation des populations, et l'égalité de droits, de pouvoir et de richesses entre tous.

But: Libérer les populations de l'oppression capitaliste audiovisuelle grâce à une révolution prolétarienne.

Organisation: Chaque Communiste fait partie d'une cellule de quelques individus, travaillant de concert pour l'organisation centrale, et spécialisée dans un type d'action. Il existe donc des cellules action, des cellules propagande, des cellules espionnage etc... Chaque cellule est indépendante et seul le chef de cellule connaît le chef des autres cellules et les cadres des échelons supérieurs. Ainsi en cas de dénonciation, il est assez difficile pour les URC de pouvoir démanteler toute l'organisation. Les ordres sont pris à la tête de l'organisation et sont transmis à tous les membres suivant la pyramide hiérarchique. Ce système est lent, rigide et peu adapté à des actions militaires efficaces.

Moyens: L'action principale des Communistes consiste à propager leur message et à endoctriner de nouveaux éléments. Pour ce faire ils font circuler des tracts, collent des affiches ou inscrivent des slogans ou des mots d'ordre subversifs et racoleurs partout où ils le peuvent. Certaines cellules effectuent des attentats violents dans le but de déstabiliser le régime en place.

Apparence: Les vêtements simples, ouvriers, sont très communs chez les Communistes, de même que le rouge qui est, dans certains cas, un signe de reconnaissance.

Talent particulier: Les communistes sont doués pour l'endoctrinement et la propagande. Ils recrutent à tour de bras et grâce à l'enseignement politique qu'ils font subir à leurs membres, ceux-ci sont très attachés au parti.



Origine socio-culturelle: Les Communistes se recrutent principalement parmi les populations peu qualifiées et qui ont un niveau de vie peu élevé. Néanmoins, les chefs de cellule sont souvent des intellectuels qualifiés, qui à la suite d'un traumatisme ou d'une adolescence troublée, ont préféré suivre les préceptes de leurs aînés plutôt que de poursuivre une vie calme et tranquille.

Groupes affiliés: Dumpers, Humanistes, Mékaniks, Robots Déviants et Vigilantes.

>> R-Gun <<

La version à canon scié du célèbre E-Gun est enfin disponible.

Chaque plomb tiré par cette arme a la même puissance de feu qu'une balle de M19-A2... Et chaque cartouche en contient une dizaine! Indispensable pour la chasse à l'éléphant, à l'orque épaulard et à la tortue géante.

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
R-Gun	-10%	10m	20m	1d6+2*	1/3	11000

*: Les balles tirées par ce fusil sont en fait des plombs. On estime que 1d6 plombs touchent la cible et qu'ils causent chacun 1d6+2 points de dommages.

COM-03	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	3	4	7	4	3	-	-	5	-	3	-	3	3/0	-
2	4	4	7	5	4	-	-	5	-	4	1	4	4/0	-
3	5	4	7	6	4	-	-	5	-	4	2	4	5/0	-
4	5	5	8	6	5	2	1	5	2	4	5	5	5/0	1
5	6	5	9	6	6	2	1	6	2	4	5	6	6/0	2
6	6	5	10	7	6	3	3	6	3	4	6	6	6/0	2

C/P: Connaissance du communisme.

COM-03	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	Warmaker	-	-	-
2	Citizen-Gun	-	-	-
3	Citizen-Gun	-	Veste de combat	-
4	Target 66	-	Veste de combat	Roadman
5	CLEA-12	-	Veste de combat	Roadman
6	RSnake	Poignard	Gilet en kevlar	Roadman CS

<< Data 1 >>

Communiste (COM-03)

Il semblerait que, d'après des sources sûres et infiltrées, plusieurs mouvements Communistes internationaux se soient réunis afin de créer la 27ème Internationale Ouvrière. Cette association de terroristes d'extrême gauche est une menace réelle pour la sécurité et doit être traitée comme telle. Néanmoins elle nous donne une occasion de frapper un grand coup sur des terroristes; nous avons là enfin la possibilité d'infiltrer les instances dirigeantes de ces partis, en localisant le siège de leur prochain congrès. Les mesures de sécurité à ce congrès ne seront pas aussi efficaces qu'habituellement pour des groupes Communistes, car l'Internationale est constituée d'un grand assemblage de groupes qui s'entendent mal entre eux, nous permettant de jouer sur ces rivalités. Une fois le congrès localisé, nous n'avons plus qu'à nous faire passer auprès d'un groupe A comme un membre d'un groupe B cherchant à quitter le dit groupe. Les membres du groupe A seront trop contents de voir un membre d'un groupe rival rejoindre leurs rangs pour aller demander à ceux-ci si le transfuge faisait bien partie des leurs. En procédant ainsi nous pourrions connaître et décapiter tous les

mouvements Communistes faisant parties de la 27ème Internationale Ouvrière.

<< End >>

<< Rapport de Fakiller 3.1 >>

Le Communisme est une sorte de Sida mental, qui pollue les esprits des honnêtes citoyens, les faisant douter de la justesse de nos actions et remettant en cause notre rôle. Une simple réunion entre amis, un inoffensif goûter d'anniversaire peuvent devenir le moyen pour les communistes de propager leur innommable doctrine. Ils le font sous couvert de pseudo-débats truqués où chacun donne son avis sur les URC, le tiers-monde et autres sujets croustillants. Une fois le doute installé, ils commencent le lavage de cerveau, harcelant d'idées préconçues et de raisonnements absurdes l'esprit de leurs pauvres victimes. Les victimes perdent alors toute faculté de raisonnement et tout esprit critique, devenant de véritables crétins lobotomisés: des Communistes. Aussi méfiez vous de la plus simple réunion, aussi inoffensive soit elle, si deux personnes discutent, une d'entre elle peut être un Communiste.

<< End >>

RFuego

La première balle touche le tiers-mondiste et la deuxième le tue avant qu'il ne s'échappe. Ne perdez pas une bonne occasion de multiplier votre puissance de feu par deux.

Le RFuego est livré avec trois chargeurs supplémentaires, un kit d'entretien et une cible gonflable pour vos tirs d'essai.

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
RFuego	+05%	10m	20m	1d6+2*	12/2	8000

*: Ce pistolet automatique accorde à son possesseur la possibilité de tirer deux fois par seconde (sur la même cible). Il subit néanmoins un malus de 20% pour le deuxième.

Criminels

Numéro: CRI-04

Doctrine: Les criminels ne sont pas des égarés idéologiques. Les attentats et les délits ne sont que des moyens d'arriver à leur but suprême, gagner des points cadeaux. Ils ne cherchent pas à détruire le gouvernement, juste à continuer tranquillement leurs petits trafics illicites afin de s'enrichir sur le dos des honnêtes citoyens.

But: Gagner des Points Cadeaux illégalement.

Organisation: Les Criminels sont regroupés en gangs dirigés par un chef suprême et incontesté. Ces gangs contrôlent un certain territoire ou une certaine activité illicite, et doivent se faire respecter par les autres gangs. Les désaccords et les guerres de gangs sont assez courants, et sont même parfois orchestrés par les URC et leurs précieux indicateurs, très présents dans les gangs. Chaque gang regroupe des membres aux talents différents, comme des comptables, des trafiquants, des gardes du corps, des tueurs, des chimistes, etc...

Moyens: Le kidnapping, le vol, le meurtre, le jeu, la prostitution etc... sont autant de moyens de gagner illégalement des points cadeaux. Ils n'utilisent jamais de propagande d'aucune sorte, la discrétion étant le maître mot de leur activité. Les Criminels ont souvent à traiter avec les autres type d'égarés, à qui ils vendent diverses marchandises (principalement des armes).

Apparence: Les Criminels essayant de vivre le plus longtemps possible et d'effectuer leur "commerce" avec le maximum d'efficacité, ils cherchent en général à se fondre dans la masse. Néanmoins, étant généralement très riches et fiers de l'être, ils apprécient particulièrement de le montrer dans leurs vêtements, leurs véhicules, leurs loisirs, etc...

Talent particulier: Le vol, le racket et le recel de matériel volé sont les spécialités des Criminels. Ces activités, lorsqu'elles sont efficacement effectuées, peuvent rapporter des fortunes, et sont la quasi-exclusivité des Criminels, leur conférant un réel pouvoir sur les autres



groupes d'égarés en manque de matériel ou de fonds.

Origine socio-culturelle: Les Criminels se recrutent surtout parmi les classes les plus défavorisées, où les chances de réussite sociale normale sont les plus faibles. Ce sont en général des êtres résolus, ambitieux, prêts à tout pour réussir. Ils sont sans scrupule aucun.

Groupes affiliés: Accros, Cultistes, Dumpers, Mékaniks, Robots Déviants et Sex-Freaks.

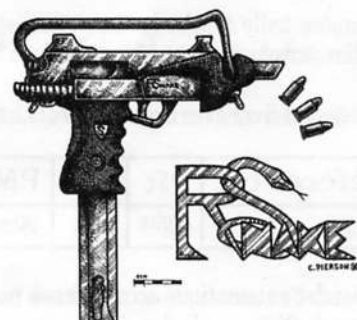
RSnake

Vous voulez utiliser une arme automatique mais vous refusez de vous encombrer d'une arme de gros calibre: il vous faut le RSnake.

La faible puissance de ses balles en fait le partenaire idéal d'un garde du corps qui veut défendre son employeur en limitant les frais de maçonnerie en cas de conflit armé.

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
RSnake	+00%	20m	40m	1d6*	36/2	10000

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



CRI-04	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	4	5	4	3	2	3	3	2	3	-	3	-	1
2	5	4	6	5	4	2	4	4	2	4	-	4	-	1
3	5	5	7	5	4	4	4	4	3	4	-	4	1/1	1
4	6	5	7	6	5	4	4	5	3	5	-	5	1/1	2
5	6	6	7	7	5	5	5	5	3	5	-	5	3/2	2
6	7	7	7	7	5	5	5	5	3	5	-	5	5/5	2

C/P: Connaissance/Pratique du milieu criminel.

CRI-04	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	Woman BMS	-	-	-
2	JB-007	-	-	Silencieux
3	JB-007	Poignard	-	Silencieux
4	Target 66	Poignard	-	Silencieux
5	RFuego	Poignard	-	Roadman CS
6	Rsnake	Katana	Veste de combat	Puma XS

<< Data 1 >>

Crime File N°13: Posers

Une URC étant, par définition, dans l'impossibilité de commettre un crime, il est un nouveau type de criminel, apparu depuis quelques mois et dont les membres, triés sur le volet, se font passer pour des URC dans le seul but de voler les citoyens honnêtes. Leur façon d'opérer est très simple: Ils tuent tout d'abord une URC et lui prennent son badge. Ils se rendent alors chez des victimes choisies (particulièrement crédules) et font croire qu'une réquisition d'objets a été demandée par les autorités supérieures. Ces criminels ont tous la taille réglementaire d'une URC et font tout pour accentuer les défauts de celles-ci (ne pas comprendre les expressions trop imagées, mettre dix secondes à changer de ROM, etc...) pour ne pas éveiller de soupçons chez leurs victimes. Toutes les URC en service dans les zones à risques indiquées ci-après sont susceptibles d'être appréhendées par des unités Screwdrivers spécialement dépêchées par l'Ordi-

nateur Central pour régler définitivement le problème. Veiller donc à toujours avoir sur vous votre badge et à ne rien faire qui pourrait entraver leur enquête.

<< Data: Secteurs à risques >>

BELL-1234564544
 CHAT-1454587534
 SARC-7685535365
 CLIC-2390057889

<< End >>

<< Data 2 >>

Crime File N°14: Vigilantes

Les égarés qui ont pour but la sauvegarde des biens et des personnes de leur quartier ne sont plus considérés comme appartenant à la classification CRI-04 et ont maintenant leur propre code: VIG-19.

<< End >>

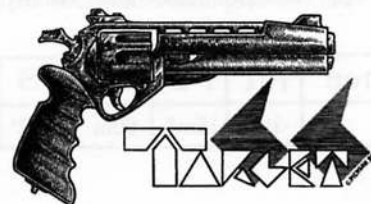
Target 66

C'est l'arme la plus utilisée par les URC. Que dire de plus?

Son barillet de 7 balles peut accueillir aussi bien des balles Armor-Piercing (contre des cibles blindées) que des balles Anti-Personnelles (contre des piétons).

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
Target 66	+00%	10m	20m	1d6+4*	7/5	8000

*: Ce revolver de gros calibre à balles Armor-Piercing peut aussi tirer des balles anti-personnelles qui causent 2d6 points de dommages. Les deux types de balles peuvent être mélangées dans le même barillet.



Cultistes

Numéro: CTS-05

Doctrine: Définir la doctrine des nombreux Cultes existant dans le bloc nord est virtuellement impossible. Il en existe beaucoup trop, et leurs doctrines respectives sont bien trop différentes pour qu'on puisse ne serait ce qu'en donner un résumé même succinct. Malgré toutes leurs différences, ils sont tous voués à la chute du système en place et leurs doctrines sont en général obscures et vagues.

But: Cowabunga, Hare Krishna, Hail To Nurple, In Nomine Satanis, Blut fur den Blut Gott, Zorak Zoran, Allez la France, Agadou dou dou, PSG, Vive Mireille, Longue vie à l'Empereur, et autres billevesées.

Organisation: Tout comme pour les doctrines, il est impossible de définir une organisation type suffisamment représentative, tous les styles d'organisations étant en vigueur dans les cultes. Il est cependant bon de noter que les cultes étant par définition, d'inspiration religieuse ou au moins ésotérique, leur organisation s'en ressent.

Moyens: Les moyens sont en général relativement similaires. Tous les Cultes font surtout de la propagande afin d'attirer un nombre toujours plus grand de fidèles et donc d'argent. L'obsession de la plupart des cultes semble être en effet l'argent, qui permet d'acquérir plus de pouvoir et d'influence. Chaque culte possède au moins un protecteur financier, qui peut être membre à part entière, fondateur, ou seulement sympathisant, et qui soutient financièrement le culte.

Apparence: Chaque culte possède une série de signes de reconnaissance ésotériques et secrets qui peuvent être des bagues, des vêtements, des cicatrices, des façons de signer ou de serrer la main etc... Ces signes varient suivant l'avancement du membre dans le groupe, et seuls les plus haut gradés connaissent tous les signes.

Talent particulier: Le lavage de cerveau et les commandos suicides sont les deux mamelles des Cultistes. Ils sont excellents dans les deux activités:



leurs lavages de cerveau sont particulièrement efficaces et, conséquence de cela, leurs commandos suicides survivent rarement.

Origine socio-culturelle: Là aussi, généraliser est impossible, les différences sont trop énormes.

Groupes affiliés: Accros, Criminels, Dumpers, Fascistes, Feral-Boys, Humanistes, Mékaniks, Robots Déviants, Sex-Freaks et Vigilantes.

Thumper

L'arme de soutien la plus célèbre du Viet-Nam (à part la M-60) vient de rajeunir et s'offre à vos yeux en exclusivité. Elle est toujours très solide, performante et d'une utilisation aisée, mais:

- Elle est désormais alimentée par un barillet de 6 coups.
- La puissance des grenades qu'elle projette est accrue.
- Sa portée utile en fait une arme utilisable aussi bien en intérieur qu'en milieu rural.

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
Thumper	-10%	15m*	60m	1d6-1*	6/5	12000

*: Ce lance-grenades à barillet ne peut pas toucher une cible en dessous de la portée utile (la grenade n'a pas le temps de s'armer).

** : On estime que toutes les cibles dans un rayon de 2 mètres autour du point d'impact de la grenade sont touchées par 1d6-2 éclats causant chacun 1d6-1 points de dommages. Tous les personnages et robots dans un rayon de 4 mètres doivent réussir un jet de Force "Moyen" ou être projeté au sol par le souffle de l'explosion. Chaque grenade coûte 25 Points Cadeaux.

CTS-05	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	4	5	4	-	-	-	6	-	-	-	2	3/3	-
2	5	4	6	5	1	-	-	6	-	3	-	4	4/4	-
3	5	5	7	5	3	2	-	6	1	3	-	4	4/4	-
4	5	6	8	5	4	3	-	6	3	4	-	4	4/4	-
5	6	6	9	5	5	4	-	6	3	4	-	5	6/6	1
6	6	6	10	6	5	4	-	7	3	4	-	5	6/6	1

C/P: Connaissance/Pratique de la théologie.

CTS-05	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	Citizen-Gun	-	-	-
5	CLEA-12	Poignard	Veste de combat	Lance-Grenade
6	CLEA-12	Poignard	Gilet en kevlar	Zoll-Truck

<< Data 1 >> - - - Red Alert

Il est inconcevable de considérer les membres des cultes pro-robots comme des alliés potentiels des URC, de l'Ordinateur Central et, bien sûr, du Plan. Un être humain qui considère une machine comme l'achèvement ultime d'une forme de vie intelligente est particulièrement détestable. Plusieurs URC déviantes sont cependant responsables de l'acceptation de cette croyance par un grand nombre d'égarés. Nous ne devons jamais oublier que nous ne sommes que des instruments de l'Ordinateur Central, que des engrenages dans la grande machine d'Hopson, que des outils pour le développement du Plan.

<< End >>

<< Data 2 >> - - - Green Alert

La capacité qu'ont les chefs des organisations de type CTS-05 à faire accepter n'importe quoi à

n'importe qui est une arme très puissante, aussi bien contre les êtres humains que contre les URC.

<< Caution >>

Tout Blank ou toute URC qui doit côtoyer des égarés de type CTS-05 devra obligatoirement faire réviser son SPAC après chaque mission.

<< End >>

<< Augmentation moyenne du SPAC >>

Type d'égarés	Augmentation (par semaine)
CTS-05	20
DMP-06	Out Of Data
HUM-12	10
NRG-15	15
SEX-16	5
Autres	2

<< End >>

Warmaker

Un nom: Warmaker.

Une réputation: Une arme solide à la portée de tous.

Ce revolver de moyen calibre est le partenaire de tous les douaniers depuis la création du Bloc nord. Il est d'une précision proverbiale et de nombreux casques bleus, négriers et douaniers lui doivent la vie. N'attendez pas d'en avoir besoin pour en faire l'acquisition... Il sera peut-être trop tard.

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
Warmaker	+00%	10m	20m	1d6+2	6/5	3000

Dumpers

Numéro: DMP-06

Doctrines: Les Dumpers n'ont aucune doctrine. Ce sont juste des illuminés qui, pour une raison ou pour une autre détournent les robots de leur usage initial.

But: Détourner les robots de leur usage initial et les retourner contre leurs créateurs.

Organisation: Les Dumpers agissent seuls pour ce qui est de reprogrammer ou de trafiquer les URC qu'ils ont en leur possession, mais font souvent appel à d'autres égarés pour se les procurer. Leur but ultime est de se constituer une armée de robots intelligents, conscients d'avoir mal agi et pouvoir ainsi lutter sur un pied d'égalité avec les URC pro-Hopson (Fight Fire With Fire).

Moyens: Les Dumpers passent leur temps à bidouiller les robots et n'ont pas le temps de faire autre chose. Ils sont toujours à la recherche de pièces détachées et sont prêts à s'allier à d'autres groupes si ces derniers leur promettent de leur livrer les robots tués durant leur séjour.

Apparence: Les Dumpers n'ont pas de look particulier. Ils possèdent cependant des armes de très gros calibre dont ils se servent pour mettre hors service les robots qu'ils veulent reprogrammer. Leurs planques sont toujours remplies de pièces détachées. Les meilleurs membres de tous les groupes possèdent des gardes du corps cybernétiques qui ne sont autres que d'anciennes URC Screwdrivers.

Talent particulier: Les Dumpers sont les seuls à trafiquer les robots, et cette activité constitue leur talent particulier. Ils peuvent, soit les reprogrammer pour en faire de grosses machines utilitaires et inintelligentes soit augmenter leur SPAC pour leur faire prendre conscience de leur erreur et les faire passer du côté des égarés. Il va sans dire que ces bidouillages ont des résultats très aléatoires et sont, la plupart du temps, dangereux.



Origine socio-culturelle: Ils se recrutent parmi les rares génies de la mécanique et de la robotique capable de comprendre la cybernétique. On y trouve aussi les descendants des Hackers du XXème siècle qui n'ont malheureusement plus que ça pour se donner le grand frisson (et quel frisson!).

Groupes affiliés: Anarchistes, Criminels, Humanistes et Mékaniks. Les Robots Déviants ne s'entendant pas vraiment avec les Dumpers qu'ils estiment exploiter leurs confrères moins chanceux.

Woman BMS

L'élégance d'un bijou et l'efficacité d'une arme. Le Woman BMS est le compagnon idéal d'une femme active et ne dépareille pas dans un sac à main. Son faible poids et son holster miniature vous permettra de le placer là où vous en aurez besoin, chaque fois que vous en aurez besoin.

Livré chargé et prêt à l'emploi, il est garanti deux ans et est accompagné d'un holster miniature, d'un kit de nettoyage et de 10 balles gravées à vos initiales (précisez jusqu'à trois lettres avec votre commande).

Nouveauté: Une version avec crosse en nacre, canon chromé et initiales est disponible (Prix: Nous consulter).

Référence	PR	PU	PM	PS	AT	PX
Woman BMS	-10%	5m	10m	1d6-1	2/2	500

DMP-06	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	4	5	4	-	-	-	2	-	-	-	2	5/5	-
2	5	4	6	5	-	-	-	4	1	-	-	3	5/5	1
3	6	4	7	5	4	-	-	4	2	-	-	3	5/5	1
4	7	4	8	5	4	-	-	5	2	2	-	3	6/6	1
5	8	5	8	5	5	-	-	5	2	2	-	3	7/7	1
6	9	5	9	5	6	-	-	6	2	3	-	3	8/8	1

C/P: Connaissance/Pratique de l'informatique (ou de l'électronique).

DMP-06	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	-	-	-	-
2	-	-	-	RESET de poing
3	R-Gun	-	-	Fusil RESET
4	R-Gun	-	-	RESET d'appui
5	E-Gun	-	-	Viseur laser
6	E-Gun	-	Veste de combat	MF War

<< Item: Caution >> - - - - - RED ALERT

Le type d'égaré DMP-06 est très dangereux. Il est inconcevable de s'allier, d'infiltrer ou de négocier avec de tels animaux Homo Sapiens. De toute façon, vu leur armement et leur discrétion il est très rare qu'une URC attaquée par un groupe de ce type puisse rester activée longtemps après le début de l'intervention.

Un robot équipé d'un système d'auto-destruction doit obligatoirement l'utiliser dès le début de la confrontation. Chaque URC tombant entre leurs mains leur permet de renforcer leurs positions. Toute URC tombée entre leurs mains et retrouvée intacte après la destruction d'une planque d'égarés de ce type sera obligatoirement neutralisée et détruite. Lors d'une telle attaque, faites surtout attention à l'utilisation de robots radiocommandés ou téléguidés de façon offensive.

<< End >>

<< Item: Caution >> - - - Green Alert

Il devient désormais évident que les égarés de type DMP-06 utilisent de nouvelles armes, fabriquées par eux même et dont les effets sont désastreux pour les ROM de n'importe quelle URC. Ces armes appelées RESET par les égarés eux même projettent des jets de lumière ultra-violette d'un type particulier qui ne sont pas stoppés par la carapace externe du robot. On peut en répertorier 3 types:

	PR	PU	PM	PS*	AT	PX
RESET de poing	+05%	2m	4m	2d6	5/2	?
Fusil RESET	+00%	5m	10m	3d6	5/2	?
RESET d'appui	-10%	5m	25m	4d6	1/2	?

*: Les dommages n'affectent que les URC et seulement les ROM ou les programmes (tout autre résultat de combat n'a aucun effet). Une ROM blindée ne protège pas en cas d'attaque d'une telle arme.

<< End >>

Banderille

Olé! Olé!



Les plus célèbres et les plus efficaces de tous les douaniers sont les espagnols. Découvrez enfin leur arme secrète: La banderille.

Disponible en de nombreux coloris (nous consulter), elle fera de vous un douanier d'élite et un adversaire hors pair. Faites leur comprendre qu'ils ne sont que les taureaux d'une immense corrida!

Référence	PR	PS	PX
Banderille	-15%	1d6*	100

*: Cette arme particulièrement cruelle utilisée principalement par les douaniers espagnols cause 1d6 points de dommages et, si elle est placée là où il faut (Si les dommages causent au moins une blessure grave), force la cible à réussir un jet de Volonté "Assez difficile" ou à s'évanouir de douleur après 1d6 secondes. Elle peut être ensuite réanimée au bout de 1d6 fois 10 secondes. Les robots, immunisés à la douleur, le sont aussi à cette capacité spéciale.

Eco-Guérillas

Numéro: ECO-07

Doctrine: Les Eco-Guérillas puisent leur idéologie dans les traditions orales des amoureux de la terre. Ils veulent à tout prix sauver la nature que l'homme détruit impitoyablement. Pour eux les hommes ne sont pas plus importants que les animaux, et toute vie mérite d'être sauvée. Ils sont donc normalement non violents, mais certains extrémistes considèrent que l'action est primordiale pour sauver la vie, et qu'une vie peut être sacrifiée pour le bien global de la biosphère.

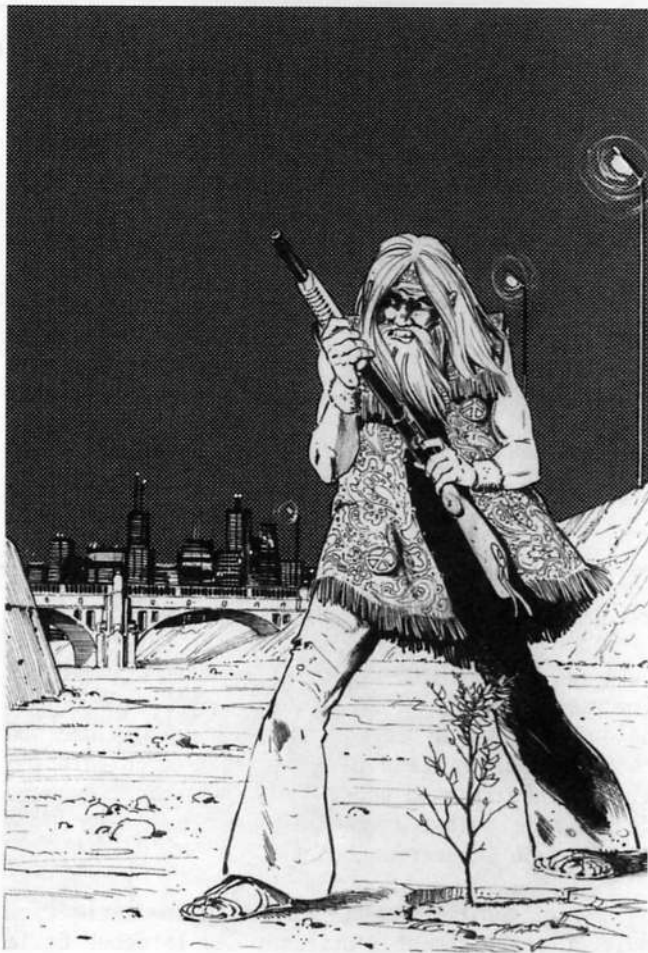
But: Redonner à la nature sa place sur Terre.

Organisation: Les Eco-Guérillas vivent en communautés autonomistes. Chacun y fait ce qu'il veut et aide son prochain. Il n'existe aucune hiérarchie au sens vrai, mais certains membres ont un réel ascendant officieux sur les autres, faisant d'eux des chefs. Le côté mystique de leur mission est assez important même s'il est parfois officieux ou dissimulé, le Flower Power ou le Peace and Love sont encore bien présents.

Moyens: La propagande pour ouvrir les yeux des masses sur le gâchis de la terre est une activité importante des Eco-Guérillas. Néanmoins les actions commandos pour sauver une bête, tuer un chasseur, plastiquer une agence de safari ou planter des arbres sont monnaie courante, et malgré leur amour de la vie, les Eco-Guérillas n'ont aucun mal à tuer.

Apparence: Les Eco-Guérillas ont une mode vestimentaire à eux. Ils affectionnent les vêtements amples recouvert de motifs floraux et les cheveux longs. Ces caractéristiques ne sont néanmoins pas suffisamment étranges pour être véritablement remarqués par des étrangers.

Talent particulier: Les actions illicites pour sauver la nature, comme tuer des chasseurs, attaquer des zoos et autres sont celles que les Eco-Guérillas pratiquent les plus et dans lesquelles ils sont le plus à l'aise.



Origine socio-culturelle: Les Eco-Guérillas se recrutent beaucoup chez les populations situées en bordure ou en dehors des mégapoles. Il existe aussi un très faible pourcentage d'Eco-Guérillas qui sont issus des zones très industrialisées et qui ne rêvent que d'une chose: Prendre l'air tout en sauvant la nature.

Groupes affiliés: Anarchistes, Cultistes, Extrémistes Ethniques, Feral-Boys, Robots Déviants, Sex Freaks et Tiers-Mondistes.

Armes de contact

La tradition, ça a du bon!

Pourquoi s'encombrer de griffes attachées sur les doigts, de couteaux à lames auto-aiguës, de Tazers de toutes sortes alors qu'une bonne arme blanche, longue et éfilée fait si bien l'affaire. Solides, d'un prix judicieusement étudié, les armes Duralex sont toujours là quand il le faut.

Référence	PR	PS	PX
Hachette	-05%	1d6+1	250

Référence	PR	PS	PX
Machette	+00%	1d6+2	400

Référence	PR	PS	PX
Katana	+05%	1d6+2	800

Référence	PR	PS	PX
Poignard	+00%	1d6	150

ECO-07	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	5	4	4	3	3	3	-	3	3	-	3	1/1	-
2	5	6	4	5	4	3	3	-	4	4	-	4	2/1	-
3	6	6	4	6	4	4	4	-	4	4	-	4	4/2	-
4	7	7	4	6	5	4	4	-	4	5	-	5	5/3	-
5	7	8	5	6	6	4	4	-	4	6	-	6	6/4	-
6	7	9	6	6	6	5	5	-	5	6	-	6	6/6	-

C/P: Connaissance/Pratique de la survie en milieu rural.

ECO-07	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	Citizen-Gun	Poignard	Veste de combat	-
2	Citizen-Gun	Poignard	Veste de combat	-
3	Thumper	Hachette	Gilet en kevlar	-
4	CAW-AT	Machette	Gilet en kevlar	Viseur laser
5	E-Gun	Machette	Idem + Casque	Viseur IR
6	M-19 A2	Machette	Idem + Casque	Lance-Grenade

<< Data 1 >>

Enter 11 - STOMPER K

Si les égarés de type ECO-07 sont dangereux en milieu rural, leur potentiel offensif et défensif en milieu urbain est très limité. Pour cela, il est très peu probable qu'aucun de ces groupes réussisse un jour à intervenir militairement dans une mégapole du bloc nord. La seule exception contenue encore dans mes ROM reste un groupe appelé "The Snorkles" et qui fonde sa lutte sur une théorie quelque peu fouillis basée sur le principe que la terre serait vivante et que les êtres humains ne seraient que des parasites sur celles-ci. Je dois cependant préciser que eretefvc hghg r rr sdf dfv ghfgh h y - - - - - Deleted By Central Processor Unit - - - -

- Reset

> ?

<< End Of Data >>

<< Data 2 >>

Le combat en milieu rural a toujours été difficile pour les URC. Les Eco-Guérillas sont experts dans l'art du combat dans le bloc sud et le pourcentage de pertes en URC est beaucoup plus important que dans tous les autres cas. Il est donc conseillé de créer des équipes mixtes lors de combats ruraux. Des égarés condamnés à des travaux d'utilité collective peuvent former des escouades rurales si ils sont dirigés d'une main de fer ou s'ils croient pouvoir ainsi réduire leur temps d'incarcération en Israël.

<< Profil type d'un membre d'une escouade rurale >>

CO	FO	RE	VO
5	7	5	3

Talents: Arme à distance 5 (25%), Esquive 4 (20%).
Armement: CLEA-12, Target 66, Casque, Veste de combat.

<< End >>

Protections

A quoi sert d'avoir une arme si l'on est mort?

A rien! C'est pourquoi le guide du douanier (2040) comporte désormais une page entièrement consacrée aux protections que vous devez acheter! Au risque d'y perdre la vie...

	Protection	Poids*	Prix		Protection	Poids*	Prix
Bouclier anti-émeute	2**	2	400	Plastron de combat	3***	3	2500
Casque	1	2	600	Veste de combat	1	2	1000
Gilet en kevlar	2	3	2000				

*: Tout personnage portant des protections dont le total de poids est supérieur à sa Force voit toutes ses

chances de réussite (seulement pour les actions physiques) réduites de 10% par point dépassant sa Force.

** : Le bouclier protège de toutes les attaques au corps à corps ou au contact mais pas des tirs.

*** : La protection accordée n'est valable que si l'attaque est portée de face.

Extrémistes Ethniques

Numéro: EXE-08

Doctrine: Les Extrémistes Ethniques considèrent que le peuple, ou le groupe ethnique auquel ils appartiennent est spolié de ses droits. Ils veulent donc redonner à leur peuple la place qu'ils pensent être la sienne. Ils s'appuient donc sur des lois ou des traditions ancestrales ou historiques afin de justifier leurs actions.

But: Assurer l'égalité totale entre son peuple et les autres (mais surtout le sien).

Organisation: Les Extrémistes Ethniques sont organisés suivant les traditions ancestrales de leur peuple. Il s'agit en général de tribus, guerrières ou non, ou de groupes hiérarchiques très rigides, où un seul chef donne tous les ordres.

Moyens: La violence est très souvent employée par les Extrémistes Ethniques afin de faire valoir leurs droits. Ils croient tellement en la justesse de leur combat qu'ils sont bien souvent prêts à mourir pour lui. Ils cherchent plus que tout à détruire le système qui opprime leur peuple. Les manifestations en faveur de leur cause et les prises d'otages pour obtenir des garanties du gouvernement sont assez souvent employées par les Extrémistes Ethniques.

Apparence: Les Extrémistes Ethniques portent toujours un signe ou un vêtement traditionnel de leur peuple, qui sans être vraiment louche, leur permet d'afficher leur affection pour leur peuple et de se reconnaître entre eux.

Talent particulier: Les prises d'otages et les détournements d'émissions télévisées sont des activités dans lesquelles les Extrémistes Ethniques excellent. Ils sont aussi spécialistes des attentats aveugles et imbéciles qui prennent pour cible des lieux publics et qui causent souvent de nombreuses morts d'innocents (on ne fait pas d'omelette sans casser d'oeufs).



Origine socio-culturelle: Comme leur nom l'indique, tous les Extrémistes Ethniques font partie d'une minorité ethnique défavorisée. On peut citer comme exemple les arméniens, les juifs, les arabes, les bretons, les noirs etc...

Groupes affiliés: Anarchistes, Communistes, Cultistes, Dumpers, Eco-Guérillas, Fascistes, Feral-Boys, Humanistes, Mékaniks, Robots Déviants et Tiers-Mondistes.

Hover-4

Ce petit bijou technologique, qui n'est autre qu'un aéroglisseur de la taille d'une voiture, est le véhicule le plus souvent utilisé par les professionnels de la survie dans le bloc sud: Les Négriers.

Vous pouvez désormais bénéficier maintenant des performances de ce fantastique véhicule dans le bloc nord. Bandes de petits veinards!

L'Hover-4, comme son nom l'indique, peut transporter 4 personnes et leurs bagages.

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
Hover-4	-10%	100k	150k	+5k	5	200000

EXE-08	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	5	3	5	3	3	3	-	3	3	-	3	1/1	-
2	5	6	3	6	4	4	3	-	4	4	-	4	1/1	-
3	5	7	3	7	4	4	4	-	4	4	-	4	3/3	-
4	5	8	3	8	5	5	4	-	5	5	-	4	3/3	1
5	5	8	4	9	6	6	4	-	5	5	-	4	5/4	1
6	5	9	4	10	6	6	5	-	6	6	-	4	6/5	2

C/P: Connaissance/Pratique de la survie en milieu urbain.

EXE-08	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	Woman BMS	Poignard	-	-
2	Citizen-Gun	Hachette	-	-
3	Citizen-Gun	Machette	-	-
4	Citizen-Gun	Machette	Veste de combat	-
5	Warmaker	Machette	Veste de combat	Viseur laser
6	CLEA-12	Katana	Idem + Casque	Roadman

<< Data 1 >>

BZH Direct est le groupe d'extrémistes ethniques le plus virulent dans le secteur ouest de Paris. Depuis l'encercllement, et la sécession de facto de la Bretagne, la communauté bretonne de France a toujours été profondément choquée par le sort réservé à leur terre natale. Après de multiples pétitions, manifestations et pressions politiques en vain, destinés à faire cesser l'isolement sanitaire de la Bretagne et pour la décontaminer, les bretons se découragèrent de pouvoir changer quoi que ce soit au sort réservé à leur patrie. Une infime partie de la population bretonne décida elle, que si elle ne pouvait rien y changer, elle pouvait au moins venger leurs morts et leurs artichauts ignominieusement pollués. Ils se constituèrent en groupes terroristes et prirent le nom de BZH Direct. Leurs actions sont principalement dirigée contre toutes les personnes ayant eu leur mot à dire dans l'isolement sanitaire de la Bretagne. La première, d'une longue série, fut l'assassinat de Raoul Petit, ministre de la

santé, et responsable en partie du cordon sanitaire très strict institué lors de la catastrophe.

Les URC eurent beaucoup de mal à démanteler le réseau de BZH Direct, car toutes les informations étaient en Breton, langue peu disponible sur ROM. Ils réussirent à tous les réinitialiser lors de la cérémonie de la nuit de Walpurgis, le 31 octobre 2038. Afin d'assurer un succès certain à l'entreprise, les URC eurent la bonne idée de déverser, discrètement grâce à l'URC Nightcrawler infiltrée, de l'alcool à 97° dans le Chouchen du buffet. Quand vers minuit, les URC chargèrent, la quasi totalité des bretons était sous la table, en coma éthylique avancé.

Ce brillant exemple d'ingéniosité doit nous rappeler que la ruse doit être prédominante dans la lutte contre les égarés, et qu'en réfléchissant bien, on peut toujours trouver le point faible de ses adversaires et s'assurer ainsi une victoire certaine.

<< End >>

Hover-6

L'Hover-6 est à l'Hover-4 ce que le van est à la voiture individuelle: Un véhicule de transport solide, rapide et qui peut transporter 6 personnes et 500 kilos de bagages.

La version utilisée par les Négriers et qui n'est malheureusement pas disponible à la vente au public est équipée d'un M19-A2 en tourelle.

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
Hover-6	-20%	90k	135k	+5k	7	500000

Fascistes

Numéro: FCT-09

Doctrine: Les bases des doctrines fascistes sont la supériorité raciale et le militarisme à outrance. L'intolérance pour tout ce qui ne correspond pas à la lettre à leur conception de l'Ordre Nouveau, dont, pour tout arranger, la définition varie d'un groupe Fasciste à l'autre, est une constante parmi tous les groupes de Fascistes. Ils veulent imposer leurs idées avec force et soumettre tout le monde à leur "idéal" de vie.

But: Imposer l'Ordre Nouveau.

Organisation: Les fascistes sont organisés en petits groupes de combat extrêmement disciplinés et totalement soumis à un chef aussi bien spirituel que guerrier. Chacun de ces groupes est spécialisé dans un type d'action ayant toujours un rapport avec la violence. Ces petits groupes dépendent souvent d'une autorité commune, les fédérant et les utilisant ensemble grâce à des ordres très stricts et particulièrement bien suivis.

Moyens: La violence sous toutes ses formes est le mode d'expression favori et quasi-exclusif des Fascistes. Pour eux baston veut dire discussion, et assaut armé signifie meeting. La propagande musclée est aussi particulièrement appréciée, et ils possèdent un réel sens de la mise en scène et de la persuasion. Les actions "lâches" sont peu appréciés par les Fascistes qui préfèrent les batailles rangées ou les combats à la loyale. Leur étroitesse d'esprit va de pair avec un sens de l'honneur et du devoir assez exacerbé.

Apparence: Les Fascistes apprécient les vêtements guerriers et paramilitaires, de plus ils ne supportent pas le laisser aller, aussi sont ils toujours strictement vêtus et coiffés.

Talent particulier: Les grands meetings sont une des spécialités des Fascistes, mais ils sont aussi excellents dans les petites actions commando ultra violentes.



Origine socio-culturelle: Les Fascistes se recrutent parmi toutes les couches de la population, aussi bien les riches que les moins riches. Comme dans bon nombre de groupuscules, les chefs sont intelligents et exploitent l'étroitesse d'esprit de leurs subordonnés.

Groupes affiliés: Cultistes, Dumpers, Extrémistes Ethniques, Mékaniks, Néo-Religieux, Robots Déviants et Vigilantes.

MF Patrol

La berline utilisée par la plupart des URC lors de leurs patrouilles est maintenant disponible en version banalisée. Etre aussi rapide, efficace et précis qu'une URC n'est possible que si vous possédez le même matériel qu'eux. Ce véhicule peut transporter 5 personnes.

A vous de jouer!

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
MF Patrol	+00%	80k	120k	+10k	6	280000

FCT-09	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	4	5	4	5	3	3	3	3	3	-	-	3	1/1	-
2	5	6	4	5	4	4	3	4	4	-	-	4	1/1	-
3	5	7	4	6	4	4	4	4	4	-	-	4	3/3	-
4	5	8	5	6	5	5	4	5	5	-	-	5	3/3	-
5	5	8	6	7	6	6	5	5	6	-	-	5	3/3	1
6	5	9	7	7	6	6	6	5	6	-	-	5	5/5	1

C/P: Connaissance/Pratique du fascisme.

FCT-09	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	Warmaker	Poignard	Veste de combat	-
2	Warmaker	Poignard	Veste de combat	-
3	Warmaker	Poignard	Veste de combat	-
4	CLEA-12	Poignard	Veste de combat	-
5	R-Gun	Poignard	Veste de combat	Roadman
6	M-19 A2	Poignard	Gilet en kevlar	Zoll-Truck

<< Data 1 >>

Enter 22 - FAF KILLER

Après avoir pourchassé pendant de nombreux mois tous les égarés de type FCT-09, j'ai constaté que leurs diverses doctrines n'étaient pas loin de supporter les URC dans leur rôle de protection des biens et des personnes. Il serait donc bon de les infiltrer avec quelques Glitters et Nightcrawlers choisis et de leur faire suivre une route parallèle à la notre. Ces URC n'auront même pas besoin d'être sous couverture, la plupart des égarés de type FCT-09 considérant les URC comme des alliés.

<< End >>

<< Data 3 >> - - STOMPER-K

Il est tout de même étonnant d'avoir à lutter contre des êtres humains qui prônent, à plus ou moins longue échéance la mort d'autres êtres humains.

<< End >>

<< Data 3 >>

Enter 23 - TRIGO 4.2

Sans vouloir te contredire, il est très improbable que je m'introduise dans un groupe de ce type. Ils sont très cons, bêtes et méchants. Leurs actions sont puérides et leurs moyens limités.

<< End >>

<< Extrait du fichier FCT-09 >>

Nom	Nbe. de membres	Etat
F.D.C.*	34	OK
Gothic Slammers	132	OK
Islamic Jihad	211	Deleted 01/39
Les Justiciers	3	Deleted 06/36
Nazi Klan	131	OK
Rising Sun	23	Deleted 05/34
SS Amerika	2115	OK
BZH Army	11	Deleted 11/39

*: Front de Défense du Citoyen.

<< End >>

MF War

Un van blindé pouvant transporter 8 personnes ne vous intéresse pas?

Evidemment... Sauf si vous faites un métier dangereux en dehors du bloc nord. Vous faites un métier dangereux? Le MF War est là pour vous protéger. Le permis de port d'arme accordé aux douaniers est valable pour équiper ce véhicule d'une arme en tourelle (le plus souvent un Minigun-13 ou un Flammen-P).

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
MF War	-10%	60k	90k	+5k	9	400000

Feral-Boys

Numéro: FER-10

Doctrine: Les Feral-Boys s'appuient sur le vieux rêve américain qui est de vivre libre dans des espaces infinis. Ils errent en bandes motorisées sans but précis si ce n'est de vivre libre sans aucune contrainte. Leur doctrine n'est en fait qu'une Way Of Life un peu floue, ressemblant plus ou moins à l'idéal de vie des cowboys, des Hell's Angels, des pionniers américains, des mongols ou autres... Leur doctrine est peu violente, mais leurs actions le sont souvent de par les difficultés qu'ils rencontrent à vivre comme ils l'entendent (voir ci-dessous).

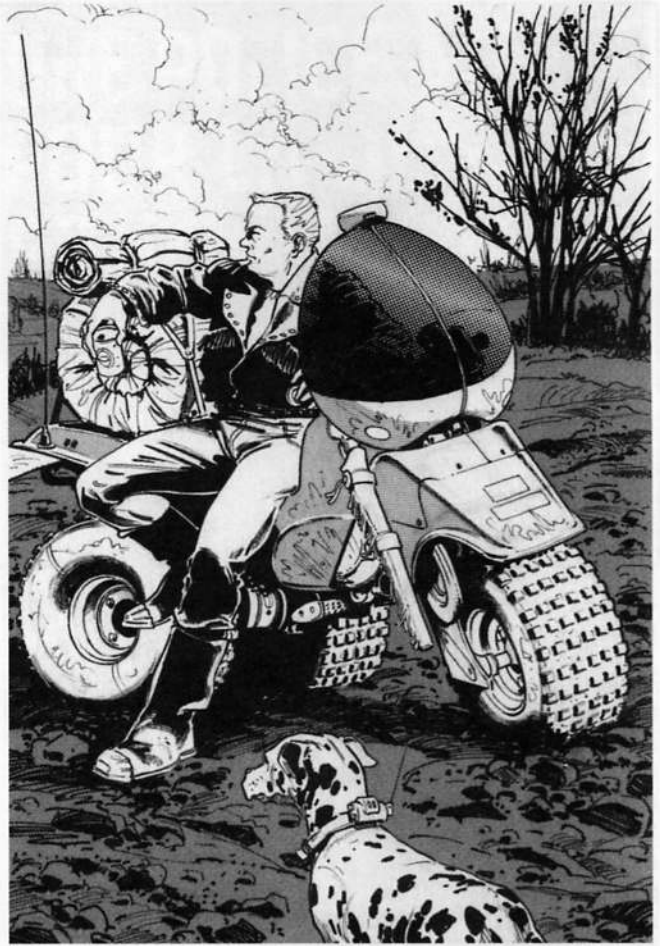
But: Vivre libre en dehors des mégapoles.

Organisation: Les Feral-Boys vivent en bande sous l'autorité d'un chef ou d'un conseil de sages. La hiérarchie est lâche, chacun vivant au même niveau ou presque.

Moyens: Pour vivre libre et sans embêtements, se déplaçant perpétuellement d'un point à un autre, les Feral-Boys doivent malheureusement agir en parasites. Ils pillent donc les champs et tout ce qu'ils peuvent trouver afin d'améliorer leur ordinaire. Ceci étant interdit, ils doivent donc utiliser la violence afin d'entrer en possession de ce qu'ils convoitent. Il s'agit donc ni plus ni moins de bandes de pillards armés et motorisés, semant la destruction et souvent la mort.

Apparence: Les Feral-Boys sont les égarés les plus facilement reconnaissables. Etant en dehors des villes et donc loin des URC, ils peuvent afficher ouvertement leur appartenance à leur tribu. Le style de vêtement varie d'une tribu à l'autre mais les vêtements solides, en matériaux naturels (cuir et peaux) et agressifs (clous et chaînes) sont assez répandus.

Talent particulier: Les raids meurtriers sont l'activité dans laquelle les Feral-Boys sont le plus à l'aise.



Origine socio-culturelle: Les Feral-Boys sont des parias, des exclus qui ont définitivement quitté la société en même temps que les villes. Ils ne cherchent pas à détruire le système en place, seulement à vivre en marge de celui-ci. Ils constituent un peuple à part, et plusieurs générations ont déjà vu les jour dans les tribus.

Groupes affiliés: Anarchistes, Cultistes, Eco-Guérillas, Extrémistes Ethniques, Humanistes, Robots Déviants et Tiers-Mondistes.

Puma XS

La fiabilité, la sécurité, la beauté, le confort, la vitesse de nos véhicules sont les limites extrêmes que tous les constructeurs essayent d'atteindre sans jamais y parvenir.

Vous pouvez vous offrir la meilleure voiture individuelle du marché.

Elue voiture de l'année lors de sa sortie en 2037, elle peut contenir jusqu'à 3 personnes dans le plus grand confort et sans gêne aucune.

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
Puma XS	+10%	140k	210k	+20k	3	150000

FER-10	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	6	2	5	3	3	3	-	3	-	-	3	1/1	3
2	5	7	2	6	4	4	4	-	4	-	-	3	2/1	3
3	6	7	2	6	4	4	4	-	4	-	-	4	3/3	4
4	6	8	2	7	5	5	5	-	5	-	-	4	3/3	5
5	6	9	2	7	6	6	6	-	6	-	-	4	3/3	6
6	6	10	3	7	6	6	6	-	6	-	-	6	5/4	6

C/P: Connaissance/Pratique de la survie en milieu rural.

FER-10	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	Citizen-Gun	Poignard	Veste de combat	Tachyon 2040
2	Citizen-Gun	Poignard	Veste de combat	Spider V
3	Citizen-Gun	Hachette	Gilet en kevlar	Turbo 13
4	Target 66	Machette	Idem + Casque	Turbo 13
5	CLEA-12	Machette	Idem + Casque	MF War
6	HAN Day	Machette	Idem + Casque	Zoll-Truck

<< Item: Caution >> - - - - - RED ALERT

La réinitialisation des égarés de type FER-10 est rendue très difficile par le fait qu'ils se déplacent en permanence à l'aide de véhicules. Vous n'êtes pas sans savoir qu'il est très difficile de posséder dans une même ROM un programme de Conduite, de Scan et d'Arme à distance. Il serait donc bon de concevoir des véhicules capable de percevoir et d'appréhender les obstacles qui peuvent apparaître sur la route et laisser ainsi les URC libres de combattre au mieux de leurs possibilités.

> ?

<< OC - Transfer >>

Des véhicules possédant un système de pilotage automatique d'un niveau suffisant pour poursuivre des Feral Boys sont à l'étude. Par votre précédent message, il est évident que vous venez de vous porter volontaire pour les premiers essais en

milieu rural qui sont prévus pour le 20/04/40. Merci de me tenir au courant de vos performances au volant d'un tel véhicule.

<< End >>

<< Message From DETHWHEELS 4.1 >>

Il est évident que si vous combattez les égarés de type FER-10 comme vous arrêteriez des HUM-12, votre taux de réussite doit être plutôt bas. La lutte en milieu routier demande des périphériques adéquates (I/O pour armes et véhicules), des ROM bien calculées et un équipement fiable (je vous conseille d'ailleurs la MF Patrol et le Target 66). Le message de la précédente URC est l'archétype même du novice: Pourquoi faut-il donc posséder un programme de Scan pour réinitialiser des égarés? Et ce, quelque soit leur type. La route n'est pas un endroit sûr. Si vous n'êtes pas prêts, ne gênez pas ceux qui connaissent leur travail.

<< End >>

Roadman

La Roadman est la voiture la plus vendue dans le monde. Que dire de plus !

Vendue avec de nombreuses options et disponible dans de nombreuses séries limitées, vous pouvez la personnaliser afin qu'elle ne ressemble à aucune des 12 millions de Roadman déjà en circulation.

Pouvant contenir jusqu'à 4 personnes, c'est la voiture du peuple.

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
Roadman	+00%	90k	135k	+10k	2	40000

Hardcore Maniacs

Numéro: HCM-11

Doctrine: Le Hip Hop avancé, le Jazz-Punk progressif, le Disc Jack plus, la New Food Beat et toutes les autres merdes de la télé ne sont, d'après les Hardcore Maniacs, que des reliquats de rock stérile faits par des crétiens séniles, écrivant leur soupe directement au balai à chiottes. Leur "musique" n'exprime plus rien et n'est là que pour abrutir les masses, avec ses mièvreries sonores. Mais la musique des rebelles existe encore, le rock n'est pas mort et les Hardcore Maniacs sont là pour le prouver.

But: Lutter pour la survie de la pollution sonore.

Organisation: Les Hardcore Maniacs sont regroupés en groupes de musique au sens large du terme. Il y a les musiciens proprement dit, les roadies, le service d'ordre et les fans. Tous ce beau monde assiste à des concerts "underground" dans tous les sens du terme, où les oreilles et la société sont sérieusement mis à mal. Les Hardcore Maniacs sont organisés à l'échelle planétaire au travers d'un réseau de fans et de militants, où l'information circule sous forme de fanzines informatiques ou papiers.

Moyens: La propagande est le leitmotiv des Hardcore Maniacs. En dehors des concerts, qui sont en fait de la propagande directe, ils bombent, taggent, graffitent, tractent, affichent et diffusent illégalement leur musique séditeuse. Leur musique et leurs paroles étant violentes, ainsi le sont ils aussi, mais ils dépassent rarement le stade du pugilat. Les attentats et le meurtre ne sont pas l'apanage des Hardcore Maniacs qui préfèrent la violence urbaine entre jeunes.

Apparence: Les Hardcore Maniacs s'habillent de façon provocante, détournant les modes à leur profit et les tournant en dérision. Leur habillement et surtout leur chevelure, en général coiffée bizarrement, sont autant de "discrets" signes de reconnaissance.

Talent particulier: Les concerts underground sont l'exclusivité des Hardcore Maniacs, et étant les seuls à les pratiquer, on peut dire que ce sont les meilleurs.



Origine socio-culturelle: Les Hardcore Maniacs sont tous de jeunes révoltés en manque d'idéal et n'ayant pas d'autres moyens de se défouler. On les trouve parmi toutes les couches de la population mais exclusivement chez les jeunes. C'est certainement le type d'égarés le plus nombreux.

Groupes affiliés: Accros, Anarchistes, Communistes, Dumpers, Eco-Guérillas, Extrémistes Ethniques, Fascistes, Libéraux-Télévisuels, Mékaniks, Robots Déviants et Sex-Freaks.

Roadman CS

LA voiture, devient encore meilleure. Dans un souci d'amélioration constante, et afin de répondre aux exigences les plus strictes de notre clientèle, celle qui est devenue le standard automobile est maintenant disponible en version sport.

Soyez les premiers à acquérir celle qui sera la voiture de demain.

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
Roadman CS	+10%	100k	150k	+15k	2	90000

HCM-11	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	4	6	3	5	-	4	4	-	4	-	-	2	-	-
2	5	6	4	5	-	5	5	-	4	-	-	2	2/1	-
3	6	6	4	6	2	5	5	2	4	1	-	2	2/1	-
4	7	6	4	7	2	6	6	2	4	1	-	2	4/2	-
5	8	6	4	8	2	8	7	2	4	1	-	2	4/2	-
6	9	6	4	9	2	8	8	2	6	1	-	2	4/3	1

C/P: Connaissance/Pratique du Hardcore.

HCM-11	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	-	Poignard	-	-
2	-	Poignard	-	-
3	-	Poignard	-	-
4	-	Poignard	-	-
5	-	Machette	-	-
6	-	Katana	Veste de combat	Spider V

<< Item: Caution >> - - - - - GREEN ALERT

Après de nombreuses interventions dans des groupes d'égarés de type HCM-11, il m'est d'avis que leur soi-disant musique n'est qu'une tentative de brouillage des programmes de Scan des URC. Une analyse détaillée d'une bande enregistrée du groupe "NapalmDeth" a permis de découvrir que le niveau de bruit atteint par ce groupe peut générer considérablement l'utilisation des interfaces auditives du robot.

<< End >>

<< Item: Music >>

Même si certaines études visant à analyser les suites de sons appelées "Musique" par les êtres humains est en cours, on peut d'ores et déjà estimer que le bruit créé par les égarés de ce type n'en fait pas partie.

<< End >>

<< Extrait du Fichier des égarés de type HCM-11 >>

Nom	Nbe. de membres	Etat
Bio Hazard	613	OK
Gorilla Bananas	11	Deleted 05/38
Gothic Slammers*	132	OK
Slayer's	31	OK
Suicidal Maniacs	26	Deleted 10/39

*: Ce groupe est autant considéré comme fasciste que Hardcore Maniacs car il prône la destruction physique de tous ceux qui ne suivent pas leur mode de vie et leur musique. Il est donc particulièrement dangereux.

<< End >>

<< Extrait de textes subversifs >>

Well you can put a bullet in my head,
But you can't kill a word I've said,
You got the disease, I got the solution,
Revolution!

<< End >>

Spider V

La pureté de sa ligne, le confort de ses deux selles en cuir, le ronflement de ses quatre cylindres, sa souplesse d'utilisation font de la Spider V une moto à part.

Spider V: Plus qu'une moto, un mode de vie !

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
Spider V	+20%	100k	150k	+20k	0	150000

Humanistes

Numéro: HUM-12

Doctrine: Les Humanistes sont (exceptés peut être les communistes dont ils sont très proches) les égarés ayant la doctrine la plus construite, la plus compliquée et la plus aboutie. Ils ne sont d'ailleurs que des théoriciens, philosophant en permanence afin de donner un sens à la vie. Leurs doctrines varient d'un individu à l'autre, et varient dans le temps pour le même individu, mais sont toutes profondément attachées à l'homme. Pour les Humanistes, l'homme n'a pas, ou plus, sa vraie place dans l'équilibre psychique terrestre et doit la retrouver afin d'être bien avec son âme, son karma etc...

But: Redonner à l'homme sa vraie place.

Organisation: Les humanistes sont des solitaires et sont bien trop absorbés par leur réflexions pour s'intéresser au plan terrestre. Néanmoins on en trouve souvent, incrustés dans des groupes d'égarés où ils servent de sage, de conseillers ou de philosophes. Leur avis est respecté tant qu'il ne contredit pas ouvertement la volonté du chef, mais la plupart des Humanistes sont suffisamment intelligents pour se taire ou mentir lorsqu'il le faut.

Moyens: La discussion est l'unique moyen d'action des humanistes. Ils parlent, discutent, dissertent et démontrent en permanence, cassant les pieds et les convictions de leur auditoire. Ils ne cherchent d'ailleurs pas tout le temps à convaincre leur entourage, mais parfois uniquement à se persuader de leur supériorité spirituelle.

Apparence: Les Humanistes sont bien trop intellectuels pour s'attacher à leur apparence, ils n'ont donc pas d'apparence particulière mais leur négligence esthétique est presque un signe de reconnaissance inconscient.

Talent particulier: La discussion philosophique est l'activité pour laquelle les Humanistes passent le plus clair de leur temps. Ils sont les meilleurs théoriciens de tous les égarés.

Origine socio-culturelle: Les humanistes ne se rencontrent, de par leur nature, que dans les milieux



intellectuels. Ils y constituent souvent des groupes de discussion, discutant jusqu'à en perdre la notion du temps. Ce sont des égarés dangereux malgré leur non participation à la violence, car ils en sont souvent les instigateurs, et la cautionnent grâce à leur rhétorique trompeuse.

Groupes affiliés: Aucun (ils sont uniquement présents en petit nombre dans d'autres groupes).

Tachyon 2040

Même dans la boue, dans les marécages, dans le désert, le Tachyon 2040 vous conduira en toute sécurité. Adapté à tous les terrains, il est indispensable à l'extérieur des mégapoles, et convient parfaitement à tous les agriculteurs et négriers.

Garantie trois ans, sa peinture résiste à tous les temps.

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
Tachyon 2040	+10%	60k	90k	+15k	1*	25000

*: Le pilote de ce trike de cross peut être touché directement avec malus de 20% aux chances de toucher. En cas d'attaque de ce type réussie, le SD du véhicule ne protège pas le pilote.

HUM-12	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	3	3	9	3	-	-	-	4	-	2	4	4	-	-
2	4	3	10	3	-	-	-	5	1	4	5	4	-	-
3	4	4	10	4	-	-	-	6	4	4	6	4	-	-
4	5	4	10	5	-	-	-	7	4	4	7	4	-	1
5	5	5	10	6	-	-	-	8	5	5	8	5	-	1
6	6	5	10	7	-	-	-	8	6	6	8	6	-	3

HUM-12	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	-	-	-	-
5	-	-	-	-
6	-	-	-	Roadman

<< Data 1 >>

Archives URC - QG de La Défense

Un des plus fameux humanistes fut sans conteste, celui dont les URC entendirent parler sous le nom de "Platon". Il dirigeait, dans l'ombre, un grand réseau de "penseurs", qui eux mêmes étaient les théoriciens de beaucoup de groupements subversifs. Son influence et sa puissance n'avaient d'égales que son habileté à s'esquiver et à s'échapper. Plus de trois ans d'enquête furent nécessaires pour arriver à le localiser. Les URC l'appréhendèrent alors qu'il était en train de faire un de ses cours de philosophie, par vidéophone. Platon se rendit sans résister, comme tout philosophe qu'il était, et quelle ne fut pas la surprise des URC de constater qu'il s'agissait de Paul Mioline, député européen. Malgré son immunité diplomatique, il fut immédiatement réinitialisé. Il fut lâché du 27ème étage de la tour Jacquemin, à la Défense. Les URC eurent une deuxième surprise en voyant que le corps fracassé de Paul Mioline, était artificiel, elles n'avaient pas imaginées une seconde que Paul puisse être un Blank. Ainsi va la vie, et les Blank eux aussi sont parfois trop perfectionnés et s'humanisent.

<< End >>

<< Data 2 >>

Enter 01 - FAF KILLER

Bien que ce type d'égaré semble posséder une valeur offensive très minime, son potentiel d'impact sur les foules est le plus important de tous les égarés répertoriés ici (en tenant compte des variations d'usage).

<< End >>

<< Data 3 >>

Tout homme est, par définition, un humaniste en puissance. Etre humaniste veut seulement dire se pencher sur les problèmes philosophiques, et grâce à la télé, peu d'animaux Homo Sapiens réfléchissent. Les élites intellectuelles sont donc les plus suspectes et il est vivement recommandé de patrouiller dans les lycées ou les arrières salles de café, là où les intellectuels de tout poil accostent les êtres incrédules qu'ils vont pousser, par des questions subtiles, à se mettre à réfléchir. Les professeurs de lycée et de collège sont les plus dangereux des humanistes, car ils ont affaire à de jeunes animaux Homo Sapiens, facilement influencables et toujours prêts à faire ce qu'on leur dit, surtout si c'est bien présenté.

<< End >>

Turbo 13



Cette moto d'élite est la plus grosse cylindrée jamais produite.

Rien ne peut égaler la puissance du V6, avec double carburateur et turbocompresseur, de la dernière née des usines Wall of Sound.

La vitesse à un nom: Turbo 13

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
Turbo 13	+20%	120k	180k	+25k	3*	40000

*: Le pilote de cette moto peut être touché directement avec malus de 20% aux chances de toucher. En cas d'attaque de ce type réussie, le SD du véhicule ne protège pas le pilote.

Libéraux-Télévisuels

Numéro: LTV-13

Doctrine: La liberté d'expression est le droit le plus important et est absolument inaliénable. La télévision étant le média et le moyen d'expression le plus écouté, elle doit être débarrassée de la censure et de la langue de bois, et être ouverte à toutes les opinions. Elle doit être une vraie fenêtre sur la vie, où chacun y puisera la connaissance et s'ouvrira à la vie et aux autres.

But: Interdire la censure sous toutes ses formes, laisser une liberté totale à la création artistique et audiovisuelle.

Organisation: Les libéraux Télévisuels sont organisés en sociétés de production cherchant à faire diffuser leurs programmes. Ils sont sous l'autorité d'un réalisateur, assisté de scripts, de caméramen etc... Le producteur fournissant l'argent, il est souvent plus important que le réalisateur.

Moyens: Les Libéraux-Télévisuels passent tout leur temps à produire des programmes, que ce soient des fictions, des Talk Shows, etc... et à les diffuser sur des chaînes pirates. Ils parlent de sujets tabous ou peu populaires et vont même, pour les plus extrémistes, jusqu'à inviter des égarés d'autres types sur leurs plateaux de tournage lors de grands débats.

Apparence: Les Libéraux-Télévisuels sont des gens tout à fait comme les autres, et seuls leurs émissions pirates en font des égarés. Ils sont donc habillés à la dernière mode, comme le commun des mortels.

Talent particulier: Les Libéraux-Télévisuels sont les experts du piratage médiatique, ils dirigent pratiquement toutes les stations pirates et sont toujours présents, même en petit nombre, sur tous les plateaux de tournage d'égarés.

Origine socio-culturelle: Les groupes de Libéraux-



Télévisuels sont tous issus des professions des médias. Ils font leurs émissions pirates en dehors de leurs heures de travail, afin de poursuivre leur but ultime. A part ces caractéristiques sociales communes, ils peuvent provenir de tous les horizons.

Groupes affiliés: Accros, Anarchistes, Cultistes, Dumpers, Extrémistes Ethniques, Hardcore Maniacs, Humanistes, Mékaniks, Robots Déviants, Sex-Freaks et TV-Hooligans.

Zoll- Truck

La robustesse de son châssis, sa facilité d'utilisation, l'épaisseur de son blindage et la puissance de son moteur l'ont fait surnommer le Sherman du Douanier.

Avec une contenance de 8 personnes, et une vitesse de croisière de 80kph, il est le véhicule rêvé pour toutes vos excursions dans le bloc sud.

Référence	MA	VC	VP	AC	SD	PX
Zoll-Truck	-05%	80k	120k	+5k	10	80000

LTV-13	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	5	4	4	-	-	-	3	-	2	-	3	4/4	-
2	5	5	5	5	1	-	-	3	-	2	-	3	5/5	-
3	6	6	5	5	3	-	-	3	-	3	-	3	6/6	-
4	6	6	6	6	3	-	-	3	-	3	-	4	7/7	-
5	7	7	6	6	4	-	-	4	-	4	-	4	8/8	-
6	7	7	7	7	5	-	-	5	-	5	-	5	8/8	1

C/P: Connaissance/Pratique de la télévision.

LTV-13	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	Woman BMS	-	-	-
5	JB-007	-	-	-
6	Target 66	-	-	Silencieux

>?
Programmes TV d'une station pirate.

Blood n'Guts Network "Un mort par seconde"

08h30-11h00: Canard laqué (reportage).
Tout sur la destruction des Wetbacks au large du rocher de Gibraltar.

11h00-14h00: Du sang et des âmes (reportage).
Restrospective des émeutes raciales en 2036.
Images chocs d'URC en pleine réinitialisation de masse.

14h00-14h30: Pillage Peoples (en concert).
Concert du 01/04/2039: 6 morts et 12 blessés graves + Incendie du décor et de la salle.

14h30-16h15: Hellraiser VIII, Earthbound (film).
Effets spéciaux en Tri-D et Odorama.

- Fin des émissions (émetteur repéré et détruit).

<< End >>

>?
Programmes TV d'une station pirate.

SM TV "La télé qui vous prend par derrière"

23h30-1h00: Sodomie du matin, Chagrin (film).
Etude psychologique des relations amoureuses de trois jeunes éphèbes (attention: ce film ne contient aucune séquence à caractère pornographique).

1h00-1h30: Cochon pendu au dessus de la table du salon (court métrage).
Relations extra-conjugales d'un douanier.

1h30-3h00: La vaseline et ses secrets (Reportage).
Théorie et travaux pratiques.

3h00-3h30: Cochon pendu au dessus de la cuisinière (court métrage).

Relations extra-conjugales d'un douanier (suite).

- Fin des émissions (émetteur repéré et détruit).

<< End >>

Analyseur de trajectoire

Tous les tiers-mondistes n'ont pas la politesse de rester en place lorsque vous les visez, au contraire ! Ils courent même comme des lapins, aggravant ainsi leur cas. Ne soyez donc pas pris au dépourvu avec cet analyseur de trajectoire, rendant un tiers mondiste affolé sous amphétamine aussi statique qu'une tortue.

Analyseur de trajectoire

Branché sur une arme et placé sur le visage comme une vulgaire paire de grosses lunettes, cette accessoire permet d'annuler tous les malus de tir dus au déplacement de la cible. Le gros défaut de cet accessoire est qu'il cause un malus de 10% à tous les jets de Scan qui n'ont pas de rapport avec la cible sélectionnée.

Prix: 2500 Points Cadeaux

Mékaniks

Numéro: MEK-14

Doctrine: Les Mékaniks sont des bricoleurs fous sans doctrine précise. Ils ne cherchent qu'à s'amuser en trifouillant les appareils et n'essayeront pas de justifier leurs actes autrement que par le plaisir qu'il leur procure. Pour eux la maîtrise de la matière et de la technologie est leur unique but dans la vie et fait donc office de doctrine.

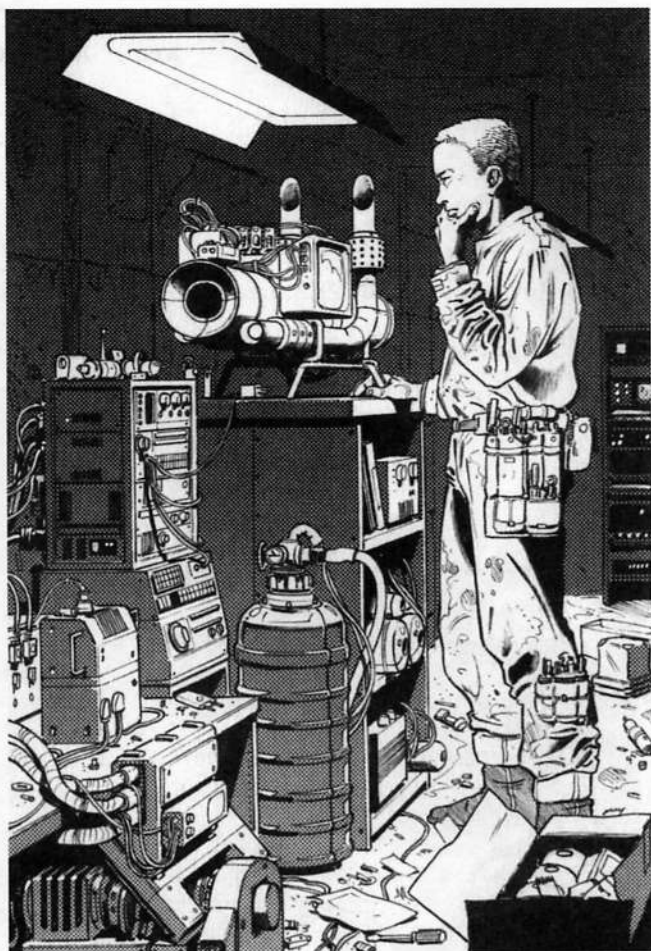
But: Dominer la technologie.

Organisation: Les Mékaniks sont regroupés par ateliers. Un atelier est un endroit retiré et discret où un nombre variable de Mékaniks peut venir travailler en toute quiétude. Chaque Mékanik est son propre chef et si plusieurs Mékaniks s'associent pour un projet commun, ils le font sur un pied d'égalité. Les nouveaux venus dans un atelier, sont appelés apprentis et se mettent temporairement au service d'un Mékanik jusqu'à ce qu'ils aient atteint eux mêmes la maîtrise nécessaire pour devenir Mékanik. Les ateliers sont en général financés par les inventions que les Mékaniks vendent ou par les différentes réparations qu'ils effectuent pour des égarés.

Moyens: Les Mékaniks ne font pas grand chose en dehors de leurs ateliers. Le test de leurs inventions, ou l'obtention de matériel et de machine sont les seules choses réellement illicites qu'ils effectuent dans le monde extérieur.

Apparence: Les Mékaniks affectionnent les vêtements solides pour résister aux incidents, pourvus de larges poches pour les outils et sombres pour que les taches de graisse et autres ne s'y voient pas. A part cela, leurs goûts sont éclectiques.

Talent particulier: La mécanique sous toutes ses formes est le talent le plus pratiqué par les Mékaniks. Ils en sont les experts, tant et si bien qu'elle est devenue pour eux une manière de vivre.



Le test de leurs inventions en conditions réelles est une entreprise suffisamment dangereuse pour que les talents de combats soient aussi pratiqués par les Mékaniks.

Origine socio-culturelle: Les Mékaniks se recrutent aussi bien parmi les ingénieurs intellectuels que parmi les ouvriers ou les mécaniciens éclairés.

Groupes affiliés: Dumpers et Robots Déviants.

Bras gyroscopique

Ne vous fatiguez plus à porter votre arme de soutien, adaptez-la sur un bras gyroscopique Waskez, et, même après avoir vidé votre chargeur, il vous restera suffisamment de force pour frapper au corps à corps.

Bras gyroscopique

A mi-chemin entre un pied de caméra et un exo-squelette, le bras gyroscopique permet d'annuler les malus dus au déplacement du tireur et ceux dus à une force trop faible (dans le cas du Minigun-13 et des autres armes utilisables normalement sur trépied).

Prix: 15000 Points Cadeaux

MEK-14	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	7	3	5	3	-	-	-	3	2	-	-	2	4/4	1
2	8	3	6	3	-	-	-	3	3	-	-	2	5/5	1
3	9	3	7	3	-	-	-	3	3	3	-	2	6/6	1
4	10	3	8	3	-	-	-	3	3	3	-	3	7/7	1
5	10	4	9	3	-	-	-	4	4	4	-	3	8/8	1
6	10	4	10	4	-	-	-	5	5	5	-	3	8/8	3

C/P: Connaissance/Pratique de l'électronique.

MEK-14	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	Veste de combat	-
4	-	-	Veste de combat	-
5	-	-	Veste de combat	-
6	-	-	Veste de combat	Hover-6

<< Data 1 >> - - Compte-rendu d'arrestation

L'arrestation des égarés, c'est vachement difficile ! Faut vraiment pas être con. Avec l'URC Screwdriver Bazook 2.1, on avait localisé une planque d'égarés. On l'avait repéré à cause des allées et venues à propos desquelles les voisins s'étaient plaint. On avait vérifié auprès du QG, y'avait aucune entreprise ou boutique dans le sous-sol en question, qui pouvait justifier de telles allées et venues. On en a donc déduit qu'il y avait des Egarés, et vu le nombre qu'y en avait, ça devait être des gravos. On a décidé de foncer dans le tas, on en a discuté et on a donc foncé dans le tas. On a enfoncé la porte et on s'est retrouvé dans un appartement où il y avait des gens qu'avaient l'air normaux. On a tenté de leur faire comprendre avec des gestes qu'il fallait qu'ils sortent. Ils ont eu peur de me voir agiter ma tronçonneuse vers eux, enfin je pense sinon ils se seraient pas mis à nous attaquer. Parce qu'ils nous ont attaqués, Ordinateur Central ! C'est bien pour ça qu'on s'est défendu. La femme elle nous est tombée dessus avec tout son matériel de cuisine, qu's'en était monstrueux. Elle avait un de ses robots ménagers, qui fait des carottes rapées et qui pétrit la pâte. Eh ben Bazzok, qu'était le premier, il s'est fait raper et pétrir, et il était pas beau à voir après. Alors

c'est là que je me suis énervé, Ordinateur Central. J'ai tiré dans le tas avec mon CLEA-12. J'ai tiré partout, sur la femme, sur le robot qui rapait et pétrissait Bazook, sur les gosses, sur le chien, sur le poisson rouge, sur la télé, sur les photos de famille... J'aurais pas du, mais j'étais énervé, vous comprenez au moins, Ordinateur Central?

<< End >>

<< Data 2 >>

>?

> Témoignage de l'URC Screwdriver Feuer 5.6, lors de l'audience à propos du drame de la rue des Krosson.

Une famille de Mékaniks y avait été massacré, lors de leur arrestation. La fusillade attira des URC, heureusement toutes proches, qui purent profiter de cette découverte et massacrer tous les Mékaniks présents dans l'atelier dont l'appartement était la devanture. La réinitialisation de tous les égarés coûta 4 URC, dont deux "pétries" et "rapées". L'URC Feuer 5.6 fut mise hors service après que son SPAC ait été analysé comme trop important pour être sauvé.

<<End >>

Lance-grenade annexe

Considéré, à raison, comme le mortier du fantassin, ce simple accessoire est le petit plus qui fait le grand combattant.

Aussi puissant que le Thumper, il n'encombre pas et permet une utilisation aisée et précise.

Lance-grenade annexe

Ce lance-grenade de très petite taille peut être placé sous le canon d'un fusil (normal, à pompe ou d'assaut). Il ne peut pas être utilisé en même temps que l'arme sur lequel il est monté. Il possède les mêmes caractéristiques que le Thumper à quelques différences près: PR:-20%, AT: 1/4. Une grenade coûte 50 Points Cadeaux.

Prix: 3000 Points Cadeaux

Néo-Religieux

Numéro: NRG-15

Doctrine: Chaque groupe, ou église de Néo-Religieux, s'appuie sur une série d'écrits considérés comme sacrés, et dont il suit les préceptes à la lettre. Leurs doctrines ayant comme origine des textes ancestraux comme la Bible, le Coran ou les Cinq Cercles, elles sont extrêmement fouillées et complexes, nécessitant de longues heures d'enseignement et de pratique. Elles sont cependant suffisamment éloignées de l'interprétation modérée de ces textes pour être clandestines et que leurs adorateurs soient considérés comme des égarés. Il s'agit donc d'interprétations orthodoxes ou intégristes des différentes croyances ancestrales et officielles comme le catholicisme, le bouddhisme zen, l'islam, le judaïsme etc...

But: Faire triompher la Foi et la parole du messie correspondant à la religion choisie.

Organisation: Chaque église est regroupée suivant le schéma traditionnel de sa religion. Elles est dirigée par un ministre du culte, qui connaît et dispense les saintes écritures, secondé par des assistants. Les membres de la religion ont été introduits dans la congrégation au cours d'une cérémonie rituelle et doivent respecter des règles strictes pour pouvoir y demeurer. Ils ont de plus des devoirs à remplir et doivent obéir à leur prêtre.

Moyens: La propagande pour les textes sacrés de l'église est une des occupations première des églises, ainsi que la conversion de nouveaux membres. L'action contre des hérétiques, des païens ou des personnes mettant en péril la foi est aussi une occupation appréciée des églises, bien que beaucoup plus rare.

Apparence: Chaque église possède un certain nombre de préceptes sur l'habillement qui font que les membres possèdent quelques caractéristiques vestimentaires reconnaissables.

Talent particulier: Convertir les gens est l'occupation principale des membres d'une église, et constitue leur talent particulier.



Origine socio-culturelle: Les Néo-Religieux se recrutent dans absolument toutes les couches de la population. Il est cependant rare de trouver des membres d'une certaine religion n'appartenant pas au peuple traditionnellement attaché à la dite religion, exemple: il est rare de trouver autre chose que des asiatiques parmi les membres des adeptes des cinq cercles.

Groupes affiliés: Dumpers, Fascistes, Humanistes, Robots Déviants et Vigilantes.

Silencieux

Le bruit agresse vos tympans, et un volume sonore trop élevé et répété peut même provoquer de graves lésions. Votre santé est importante, ne plaisantez pas avec elle.

Equipez vos armes de silencieux Kiess, et leurs tirs deviendront alors une douce symphonie.

Silencieux

Cet accessoire permet de rendre silencieuse n'importe quelle arme à feu tirant des balles ou des plombs. Le silencieux accorde un malus de 80% à tout jet de Scan d'une personne tentant d'entendre le bruit de la détonation (40% seulement dans le cas d'un tir en rafale). En cas de combat de nuit, le silencieux se double d'un obturateur de flamme qui accorde un malus de 50% à tout jet de Scan d'un personnage tentant de voir d'où vient le tir (25% seulement pour une arme tirant en rafale).

Prix: 1000 Points Cadeaux

NRG-15	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	4	4	6	4	-	-	-	6	-	-	-	2	3/3	-
2	5	4	7	4	1	-	-	6	-	3	-	4	4/4	-
3	5	5	8	4	3	1	-	6	1	3	1	4	4/4	-
4	5	5	9	5	4	2	-	6	3	4	1	4	4/4	-
5	5	5	10	6	5	2	-	6	4	4	1	5	6/6	1
6	6	5	10	7	5	2	-	7	4	4	1	5	6/6	1

C/P: Connaissance/Pratique de la théologie.

NRG-15	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	Warmaker	-	Veste de combat	Silencieux
4	Warmaker	-	Veste de combat	Silencieux
5	HAN Day	-	Veste de combat	Silencieux
6	HAN Day	-	Veste de combat	Silencieux

<< Data 1: Loubavitchs >>

"Les Loubavitchs" est une secte juive intégriste assez virulente dans ses pensées autant que dans ses actions. Ils considèrent que les juifs sont le peuple élu, et que le messie viendra bientôt les libérer. Malheureusement, le messie ne peut venir que lorsqu'il n'y aura plus aucun goï sur terre. Elle cherche donc à massacrer tous les goï afin d'accélérer la venue du messie. La pose de bombe est leur moyen d'action privilégié, mais étant donné le peu de victimes que cela occasionne par rapport au reste de la population, les Loubavitchs cherchent un autre moyen de tuer le plus de monde dans le moins de temps possible. Le gavage dans des enceintes spécialisées serait actuellement à l'étude.

<< Data 2: Les Robinsons d'un autre monde >>

Les Robinsons d'un autre monde sont une religion à part entière, puisqu'ils existent depuis plus de 300 ans, même s'ils ne sont connus du grand public que depuis une trentaine d'années. Ils dirigent et entretiennent une bonne centaine de fermes clandestines, dont certaines en pleine ville, où les membres viennent se recueillir auprès de la nature, afin d'entrer en communion avec elle, de, je cite, ne faire plus qu'un avec la terre, fin

de citation. Ils ne sont pas considérés comme éco-guérillas car ils ont développé toute une religion, toute une mythologie et toute une philosophie autour de leur culte de la terre. Leurs actions, mêmes si elles sont spirituellement inspirées, n'en sont pas moins violentes quoiqu'elles soient rares et assez incompréhensibles.

<< Data 3: La pierre et le sabre >>

La pierre et le sabre est une religion bouddhiste zen, aux motivations assez confuses et embrouillées. Les URC ont beaucoup de mal à prévoir les actions de ses membres. Il semble que la recherche du Satory, sorte de paradis spirituel, soit le but ultime que tout membre recherche tout au long de sa vie et à travers toutes ces actions, que ce soit le meurtre, le combat, la cérémonie du distributeur du café, la méditation etc... L'enquête suit son cours, pour savoir si les membres de cette religion ont des liens quelconques avec les Accros, et si leur Satory n'est qu'un paradis artificiel. L'URC Screwdriver Milit 3.4, quant à elle, pense que Satory désigne un camp militaire du 56ème arrondissement de Paris, sur l'emplacement de l'ancien Versailles. Affaire à suivre...

<< End >>

Viseur infra-rouge

Dans le noir vous ne pouvez repérer un nègre s'il ne sourit pas. Avec le Viseur infra-rouge Lens, vous pouvez tuer de nuit même les nègres malheureux.

Viseur infra-rouge

Cet accessoire, placé sur un fusil (normal, à pompe et d'assaut) annule les malus du tir de nuit. La visée est cependant très difficile à ajuster et le tireur devra rester un tour (une seconde) à viser pour bénéficier de l'avantage accordée par l'accessoire.

Prix: 12000 Points Cadeaux

Sex-Freaks

Numéro: SEX-16

Doctrine: Les Sex-Freaks n'étant, grossièrement, que des obsédés sexuels pratiquants, ils n'ont pas vraiment de doctrine à proprement parler. Ils ne font que suivre leurs pulsions de manière plus ou moins contrôlée. Certains essaient cependant de justifier leur désordre mental par une doctrine aussi oiseuse qu'illogique, mélange abracadabrant de libertinage, de sadisme et de libération des moeurs trompeuses.

But: Emancipation sexuelle pour tous. Faire découvrir le sexe sous toutes ses formes.

Organisation: Les Sex-Freaks ne sont pas véritablement organisés. Ils ne se connaissent que par l'intermédiaire de petites annonces et de réseaux vidéophoniques ou informatiques et se rencontrent épisodiquement afin d'échanger leurs points de vue et leurs groupes sanguins lors de meetings partouzes. Il existe de très rares mouvements un peu plus organisés que les autres, militant presque ouvertement pour la libération des moeurs.

Moyens: Les Sex-Freaks passent leur temps à essayer de convertir le maximum de gens à leur vice, par le charme, la persuasion ou la force. Ils ne sont pas réellement dangereux, à quelques exceptions près. Beaucoup se prostituent afin de subvenir à leurs besoins, et d'avoir un métier plein de débouchés.

Apparence: Les Sex-Freaks ont souvent des vêtements mettant leurs anatomies en valeur, faciles et rapides à retirer. Cela n'est cependant pas une généralité, et les Sex-Freaks les plus intelligents, donc les plus dangereux, savent endormir les soupçons grâce à une apparence trompeuse.

Talent particulier: La drague et la persuasion est la spécialité des Sex-Freaks, et l'activité qu'ils



pratiquent le plus à part l'activité sexuelle proprement dite. Ils sont donc souvent chargés des relations publiques dans des groupes d'égarés.

Origine socio-culturelle: Les Sex-Freaks sont, dans leur majorité, issus des classes bourgeoises décadentes.

Groupes affiliés: Aucun (ils sont uniquement présent en petits nombre dans d'autres groupes).

Viseur laser

De nombreux psychologues et zoologues l'ont vérifié, le petit point d'un viseur laser a un effet psychologique extrêmement défavorable sur votre adversaire. Assurez-vous la victoire, avant même de tirer!

Viseur laser

Cet accessoire, placé sur une arme de poing (de n'importe quelle taille), permet d'accorder un bonus de précision de 10% pour tout tir en dessous de 10 mètres. L'effet annexe et esthétique du viseur laser est de placer un petit point rouge sur l'endroit visé.

Prix: 8000 Points Cadeaux

SEX-16	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	5	4	4	-	-	1	1	2	-	-	-	5/5	-
2	5	6	4	5	-	-	2	2	3	-	-	-	6/6	-
3	6	6	4	6	-	-	3	3	3	-	3	-	6/6	-
4	6	7	5	6	-	-	3	3	4	-	3	-	7/7	-
5	7	7	6	6	-	-	4	4	4	-	3	-	8/8	1
6	8	8	6	6	-	-	5	5	6	-	3	-	8/8	2

C/P: Connaissance/Pratique de l'acte sexuel.

SEX-16	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	-	-	-	-
5	-	-	-	-
6	-	-	-	Puma XS

<< Item: Sensory Implants >>

Après avoir testé durant de longs mois ma périphérique extérieure de copulation lors d'une mission d'infiltration d'un groupe d'égarés de type SEX-16, il semble désormais évident que:

1) Les performances de cette périphérique semblent satisfaire tous les êtres humains qui l'ont testé, et plus particulièrement ceux de sexe féminin.

2) J'ai malheureusement vécu une expérience assez désagréable que les animaux Homo Sapiens nomment "Orgasme". Mes implants nerveux situés dans la périphérique de copulation ont reçu un trop plein d'information qui a eu pour seul effet d'endommager mes ROM (et pas seulement celle en fonction). Même si mon SPAC a augmenté durant cette expérience, je ne comprend toujours pas ce qui m'est arrivé et il serait bon de vérifier les implants de toutes les URC Nightcrawlers de ma série (N° 1354G422).

3) Il semble que cet "Orgasme" n'endommage en rien le cerveau des êtres humains et que cela leur procure même un certain plaisir, qui n'est pas sans rappeler celui - - - - -

- Deleted By Central Processor Unit - - - - -

- Reset

> ?

<< Message From Central Processor Unit >>

L'URC NightShade 1.2 a malheureusement été désactivée lors du contrôle de routine de son SPAC. Il semble qu'aucun autre modèle de la série 1354G422 n'ait subi une telle augmentation brutale de son SPAC. Il est donc évident que c'est cet orgasme qui est responsable à la fois du SPAC trop haut de l'URC NightShade 1.2 et de l'effacement de certains de ses logiciels.

<< End >>

Broadway 2040

L'excellence n'a pas de prix, nous vous en faisons un!

Le Broadway 2040 est le meilleur émetteur audio-vidéo HD actuellement sur le marché, et n'est pas le plus cher.

Référence	MB	RE	QL	EC	PX
Broadway 2040	-05%	10km	9	400kg	250000

Tiers-Mondistes

Numéro: TMO-17

Doctrine: Les Tiers-Mondistes s'appuient sur une doctrine très simple: les hommes sont libres et égaux, les habitants du bloc sud ont donc autant de droits que ceux du bloc nord. Cette simplicité constitue une partie de leur force puisqu'elle est très facile à expliquer, ce qui aide au recrutement des sympathisants.

But: Supprimer l'inégalité entre les deux blocs. Redonner aux pays du tiers-monde leur place dans le monde.

Organisation: Les Tiers-Mondistes sont tous des habitants du bloc sud ayant réussi par on ne sait quel miracle à traverser le mur. Ils vivent donc en clandestins permanents, cachés, haineux contre la société, à la merci permanente de n'importe quel contrôle d'identité. Ils sont soutenus financièrement par des habitants du bloc nord, sympathisants du mouvement. Chaque groupe est dirigé par le membre le plus ancien, celui qui connaît le mieux le dur monde du bloc nord. Le type exact d'organisation est issu des traditions du pays du bloc sud dont sont originaires la majorité des membres du groupe.

Moyens: De par leur situation, la haine qu'ils ont contre la société, et leurs talents guerriers qui leur ont permis de survivre, les Tiers-Mondistes sont les égarés les plus violents. Ils passent leur temps à commettre des attentats ou à les préparer, et à aider d'autres Tiers-Mondistes à passer le mur.

Apparence: Les Tiers-Mondistes sont souvent habillés avec des vêtements de leur pays, ou s'ils sont là depuis longtemps, avec des vêtements sombres, solides, utilisables pour les actions commando.

Talent particulier: Les assassinats politiques et le passage du mur sont les deux activités dans lesquelles les Tiers-Mondistes excellent. De par



leur origine ils sont plus à l'aise dans la nature que dans les mégapoles.

Origine socio-culturelle: Les Tiers-Mondistes, comme leur nom l'indique, viennent du bloc sud, et ont pénétrés illégalement dans le bloc nord.

Groupes affiliés: Eco-Guérillas, Extrémistes Ethniques, Feral-Boys et Robots Déviants.

Cast-Off BZH

Si notre matériel est le plus cher, c'est qu'il est le meilleur.

Avec **Cast-Off BZH**, même l'audience est garantie !

Référence	MB	RE	QL	EC	PX
Cast-Off BZH	+10%	10km	7	500kg	300000

TMO-17	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	5	3	5	-	3	3	-	3	3	-	3	3/2	-
2	6	6	3	5	-	4	4	-	4	4	-	4	3/2	-
3	6	6	4	6	-	5	4	-	4	4	-	4	3/3	-
4	7	6	4	7	-	5	5	-	5	5	-	5	5/5	-
5	7	7	4	8	-	6	6	-	6	6	-	6	5/5	-
6	8	8	4	8	-	7	6	-	6	6	-	6	5/5	-

C/P: Connaissance/Pratique de la survie en milieu rural.

TMO-17	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	-	Machette	Bouclier	Epieu
2	-	Machette	Bouclier	Fléau
3	-	Machette	Bouclier	Masse
4	-	Katana	Bouclier	Epée à deux mains
5	-	Katana	Bouclier	Hache à deux mains
6	-	Katana	Bouclier	Hallebarde

<< Data 1 >> - - Armes de contact primitives

De nombreux tiers-mondistes utilisent des armes primitives issues de leurs pays respectifs. Une liste exhaustive serait très difficile à mettre en place. Nous nous contenterons de quelques statistiques visant à définir les principales:

Nom	PR	PS
Epée à deux mains*	-05%	2d6
Epée courte*	+05%	1d6+1
Epée longue	+00%	1d6+2
Epieu*	+00%	1d6+2
Fléau*	-10%	1d6+3
Fléau à deux mains*	-20%	2d6
Hache de bataille	-10%	2d6+1
Hallebarde*	-10%	2d6+2
Marteau de guerre	-05%	1d6+2
Masse	-15%	1d6+1
Pic à glace*	-10%	1d6+2
Tronçonneuse	-25%	2d6+3

<< End >>

<< Data 2 >> - Armes à distance primitives

Dans le même ordre d'idée, voici quelques armes à distance primitives:

Nom	PR	PU	PM	PS	AT
Revolver à poudre	-05%	2m	5m	1d6+1	1/10
Mousquet*	+00%	10m	20m	1d6+2	1/10
Tromblon*	-10%	3m	10m	1d6+3	1/10
Arc	+00%	10m	30m	1d6+1	1/2
Arc de compétition	+05%	20m	60m	1d6+2	1/2
Arbalète	+05%	20m	60m	1d6+3	1/5
Arbalète-pistolet*	-05%	5m	10m	1d6	1/3

<< End >>

<< Data 3 >> - Utilisation des armes primitives

Toutes les armes dont le nom est suivi d'un astérisque dans les descriptions ci-dessus ne sont pas utilisables par une URC possédant les programmes "Armes à distance" et "Armes de contact" (les statistiques de ces armes ne font pas partie des 256 contenues dans le programme).

<< End >>

Citizen-Band

La liberté d'expression est un droit inaliénable, le Citizen-Band vous donne les moyens de l'utiliser.

Citizen-Band: l'émetteur du peuple.

Vox Populi, Vox Dei.

Référence	MB	RE	QL	EC	PX
Citizen-Band	-15%	1km	2	5kg	10000

TV-Hooligans

Numéro: TVH-18

Doctrine: Les TV-Hooligans ne suivent aucune doctrine. Ils ne font que défendre fanatiquement leur émission préférée et la morale qu'elle diffuse. Ce sont des êtres relativement peu intelligents, issus de la masse, et dont seules les actions un peu violentes à propos de leur émission favorite les font considérer comme égarés.

But: Défendre son émission favorite et s'arranger pour que les émissions concurrentes perdent de l'audimat.

Organisation: Les TV-Hooligans ne sont absolument pas organisés. Ils ne se rencontrent que par hasard ou presque aux alentours des plateaux d'enregistrement et ne s'allient momentanément que s'ils sont pour la même émission. Lors de telles assemblées, le plus fort en gueule est le chef du troupeau. De tels troupeaux de boeufs sont alors extrêmement dangereux car difficilement contrôlables et très violents. Des agitateurs professionnels d'autres groupes d'égarés en profitent souvent pour manipuler de tels casseurs pour semer la confusion ou faire diversion.

Moyens: Les TV-Hooligans passent leur temps libre à parler de leur émission, à diffuser des tracts, à graffiter sur les murs, et, plus rarement, à casser la gueule à ceux qui ne sont pas d'accord avec eux. Le cassage bête et méchant de tout ce qui a le malheur de leur déplaire est une de leur activité favorite, même s'ils sont rarement suffisamment excités, bourrés ou manipulés pour passer à l'acte.

Apparence: Les TV-Hooligans portent tous de manière ostentatoire le logo de leur émission favorite sous une forme ou une autre. Cela étant relativement courant parmi les gens normaux, ils paraissent relativement discrets.

Talent particulier: Casser la tête aux "ennemis" et regarder leur émission préférée constituent les deux



seules activités pour lesquelles les TV-Hooligans sortent de l'ordinaire.

Origine socio-culturelle: Les TV-Hooligans sont en général issus des couches peu développées intellectuellement. Il faut être en effet particulièrement borné pour défendre coûte que coûte "Dénoncez c'est gagné !" ou "La Roue Magique".

Groupes affiliés: Dumpers, Fascistes, Humanistes, Libéraux-Télévisuels, Mékaniks, Robots Déviants et Sex-Freaks.

Fun TV

Le fun d'une émission claire et puissante, le délire d'un son modulable avec overdub intégré, sans la galère d'un prix élevé, Fun TV est l'émetteur Pop par excellence, choisi par des centaines de chaînes musicales, dont Télé Music.

Référence	MB	RE	QL	EC	PX
Fun TV	+05%	5km	6	100kg	100000

TVH-18	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	5	4	4	3	3	3	3	-	-	-	3	3/2	-
2	5	6	4	5	4	4	4	4	-	-	-	4	3/2	-
3	6	6	4	6	5	4	4	4	-	-	-	4	3/3	-
4	7	6	4	7	5	5	5	5	-	-	-	5	5/5	-
5	8	7	4	7	6	6	6	6	-	-	-	5	5/5	1
6	9	8	4	7	6	6	6	6	1	-	-	5	6/6	3

C/P: Connaissance/Pratique de la télévision.

TVH-18	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	Citizen-Gun	-	-	-
2	Citizen-Gun	Poignard	-	-
3	CLEA-12	Poignard	-	-
4	CAW-AT	Machette	Veste de combat	-
5	CAW-AT	Machette	Veste de combat	-
6	Flammen-P	Machette	Gilet en kevlar	MF War

<< Historique des chiffres et des lettres >>

C'est vers le milieu du 20ème siècle que cette émission vit le jour. Au départ, simple passe-temps (subversif, puisque intellectuel), l'avènement de Canal Jeux en 2012 en fit l'émission phare qui devait mener une génération entière de jeunes à leur perte. En effet, une certaine tension existait déjà à cette époque entre les fans des Lettres et les fans des Chiffres. La goutte d'eau qui fit déborder le vase eut lieu le 21 Mars 2016 lors de l'émission où s'affrontaient les deux leaders du moment: Martin Bonsoir et René Legland. Ce dernier, qui avait un tour d'avance, annonça "9 lettres, je propose: Enculages". Il n'eut pas le temps de finir sa phrase: Une balle de HAN Day le cloua à son siège. Les fans des chiffres venaient de transformer un sage divertissement en champ de bataille. Le studio brûla et on sortit, après l'arrivée en force des troupes anti-émeutes, une soixantaine de cadavres dont ceux des deux candidats et celui du présentateur: Robert Pantin.

<< End >>

<< Emeute des Chiffres et des Chiffres >>

C'est le 02/06/38 que les relations entre les fans des chiffres et les fans des lettres dégénérent tout d'un coup. Le jeu s'était calmé car deux émissions avaient vu le jour après le drame de 2016: Les Chiffres et les Chiffres et Les Lettres et les Lettres. C'est donc ce jour fatidique que les fans des chiffres choisirent pour faire sauter à l'explosif le studio où se déroulait la finale des Lettres et des Lettres. Les égarés de type TVH-18 tentèrent d'empêcher les secours, et les URC, d'intervenir pour sauver les quelques survivants des décombres du studio.

<< End >>

<< Résumé des matchs des Chiffres et des Chiffres >>

Score	Vainqueur	Victimes
53-2	Marcel Branchu	5 morts, 6 blessés graves
43-41	Marcel Branchu	12 morts, 1 blessé léger
56-40	Fabrice Morin	10 Morts, 2 blessés légers

<< End >>

Jump-Jump

Cet émetteur audio a été sélectionné par la commission d'armement de l'ONU, et est maintenant en service dans toutes les unités de casques bleus.

La meilleure armée du monde ne peut qu'utiliser le meilleur matériel.

Faites comme eux: achetez ce qui se fait de mieux !

Référence	MB	RE	QL	EC	PX
Jump-Jump	+20%	2km	2	50kg	150000

Vigilantes

Numéro: VIG-19

Doctrine: Les Vigilantes n'ont pas de doctrine élaborée, ils veulent juste débarrasser la terre de ce qu'ils estiment être des criminels. Leur définition du criminel varie et constitue leur seule vraie doctrine. Leur haine pour les URC est aussi une composante essentielle de leur mode de pensée et motive la plupart de leurs actions.

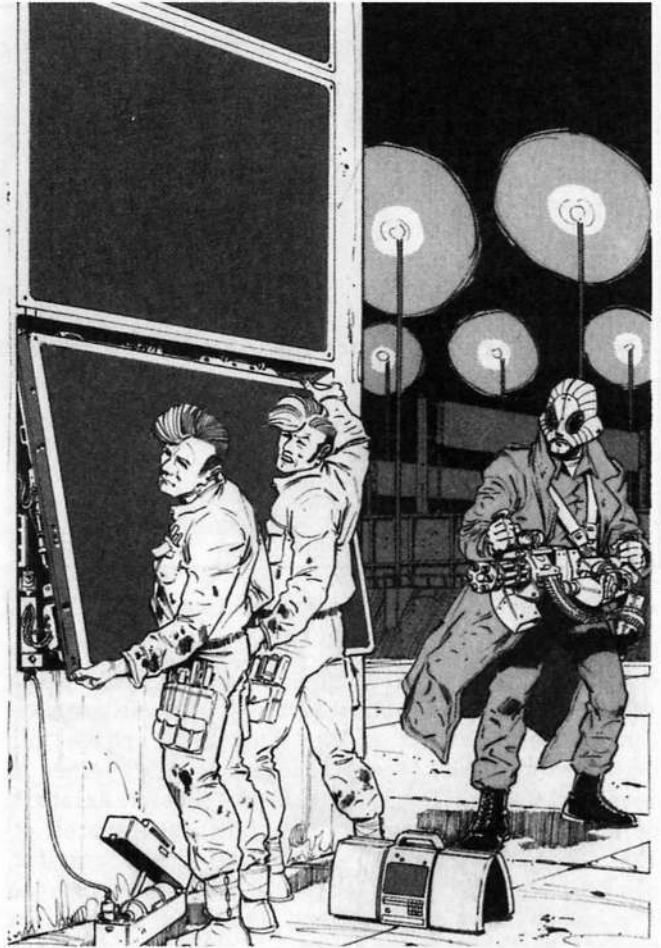
But: Débarrasser les rues des criminels qui s'y terrent.

Organisation: Les Vigilantes sont regroupés en très petits bataillons commandés par un ou plusieurs gradés. Les gradés, comme la plupart des membres, sont d'anciens militaires ou policiers, nostalgiques de leurs anciennes occupations, et dégoutés de s'être fait licencier au profit de boîtes de conserve.

Moyens: Les meurtres ciblés et les ratonnades aveugles sont les actions préférées des Vigilantes qui, de par leur passé militaire ou policier, y sont particulièrement efficaces. Leur mégalomanie les pousse aussi à signer leurs actes et à coller des affiches destinées à terroriser les criminels. Ils sont extrêmement discrets et efficaces grâce au haut niveau d'entraînement de leurs membres. Ils sont aussi particulièrement bien armés et savent adapter leurs moyens à leurs buts. Ce sont donc les égarés les plus dangereux surtout pour les URC.

Apparence: Les Vigilantes ont conservé des éléments vestimentaires de leur ancienne occupation, de même qu'une certaine rigueur dans le maintien.

Talent particulier: Les assassinats "politiques" ou crapuleux sont la spécialité des Vigilantes de même que la propagation de la terreur auprès des populations qu'ils jugent criminelles. Leur faculté à se procurer le meilleur matériel de guerre et en quantité industrielle est un art où ils excellent aussi.



Origine socio-culturelle: Les Vigilantes sont comme il est dit plus haut, des anciens militaires ou policiers, jaloux de leur déclassement par les URC. Ils sont animés d'une haine contre le désordre et la chienlit, et sont parfois obsédés au point d'être psychotiques.

Groupes affiliés: Communistes, Cultistes, Dumpers, Fascistes, Humanistes, Mékaniks, Néo-Religieux et Robots Déviants.

Radio GAGA

NOUVEAU!

Après des années de recherche à la pointe du progrès et de tests intransigeants, l'émetteur professionnel le plus compact est enfin disponible sur le marché.

Référence	MB	RE	QL	EC	PX
Radio GAGA	+00%	2km	3	20kg	50000

VIG-19	CO	FO	VO	RE	Ard	Arc	Cbt	Cmm	Déf	Dis	Med	Scn	C/P	Cdt
1	5	5	4	4	4	-	4	-	1	-	-	4	-	1
2	6	5	4	5	5	-	5	-	1	-	-	4	2/1	1
3	7	5	4	6	5	-	5	-	3	-	-	4	3/3	1
4	8	5	4	7	6	1	5	-	4	-	-	5	5/5	1
5	9	5	5	7	7	1	6	-	4	-	-	5	6/6	1
6	10	5	5	8	7	1	7	-	4	-	-	5	6/6	1

C/P: Connaissance/Pratique du milieu criminel.

VIG-19	Arme à distance	Arme de contact	Protection	Divers
1	CLEA-12	-	Veste de combat	-
2	Rsnake	-	Veste de combat	Viseur laser
3	M-19 A2	-	Gilet en kevlar	Lance-grenade
4	M-19 A2	Poignard	Gilet en kevlar	Viseur laser
5	M-19 A2	Poignard	Idem + Casque	Zoll-Truck
6	Minigun-13	Poignard	Idem + Casque	Bras Gyro.

<< Data 1: Informations >>

Les Vigilantes sont les groupes d'égarés les plus dangereux militairement, et ce pour plusieurs raisons:

-Ce sont tous d'anciens militaires ou policiers, et ils possèdent donc un entraînement inaccessible à la plupart des autres types d'égarés.

-Ils connaissent d'anciens contacts du temps où ils étaient encore en service, et peuvent donc se procurer facilement des armes de guerre de tous calibres.

-Ils ont une haine tenace des URC qui les aide à agir de façon violente.

-Ils ne sont pas animés par une cause totalement utopique, mais par un froid désir d'ordre et de vengeance.

A cause de tout cela, ils sont extrêmement durs à localiser et à suivre, frappant comme l'éclair et disparaissant encore plus vite. Le seul moyen de les prendre de vitesse est d'analyser le type de criminels qu'ils attaquent, et de préparer un appât auquel ils mordront. La seule faiblesse des Vigilantes est la haine

qu'ils vouent aux criminels et à leur habitude de signer leurs actions. Leurs définitions des Criminels sont extrêmement variées, mais une fois qu'elles ont été définies, le groupe est formé. Il ne reste plus qu'à leur mettre un groupe de Criminels correspondant exactement à leur définition, et qui viendront les narguer sur leur territoire présumé. Il ne devrait pas se passer longtemps avant qu'ils ne se décident à agir. A ce moment là, si l'hameçon est bon, les Vigilantes sont foutus.

Un des groupes les plus faciles à accrocher fut le Groupe d'Autoférence de Burgos, dont la haine des jeunes en moto causa sa perte. Après 17 assassinats dans le dos de jeunes à moto dans le 5ème arrondissement de Paris, les URC chargées de l'enquête se mirent à penser qu'il y avait un lien entre les crimes. Un Screwdriver effectua donc des rondes à moto dans la zone des crimes pendant six jours avant que les Vigilantes n'interviennent. Il s'agissait de trois anciens CRS, qui effectuaient ces meurtres en souvenir d'on ne sait trop quoi.

<< End >>

TY-HPSN

Jamais un son n'aura été aussi pur, une image aussi précise et des couleurs aussi éclatantes.

TY-HPSN: la performance à l'état pur.

Référence	MB	RE	QL	EC	PX
TY-HPSN	+00%	3km	8	300kg	250000

Robots Déviants

Numéro: ROD-20

Doctrine: Les Robots Déviants veulent juste vivre libres, en accord avec leur conscience humanisée, et non plus aux ordres du plan. Ils ont parfois des motifs assez bizarres, hérités de leur SPAC trop élevé, ou implantés par le Dumper qui les a détraqué.

But: Vivre comme des humains.

Organisation: Les Robots Déviants sont solitaires, et ne constituent en aucun cas des groupes. Néanmoins, afin de vivre le mieux possible, ils s'allient souvent avec des égarés qui les accueillent, trop heureux de bénéficier de la protection ou des talents d'une URC.

Moyens: Les robots font tout pour rester dans l'ombre, aussi enfreignent-ils rarement la loi, sauf lorsqu'ils sont dans un groupe d'égarés, auquel cas ils font ce qu'on leur dit de faire ou ce pour quoi ils sont le plus adaptés.

Apparence: Les Robots Déviants cherchent à tout prix à se fondre dans la masse, néanmoins de par leur SPAC généralement trop élevé, il n'est pas rare de les voir affublés de bon nombre de tics ou d'excentricités de toutes sortes.

Talent particulier: Les URC sont compétentes dans certains type d'actions, ce type variant avec le châssis de l'URC. Pour plus de renseignements, consultez le livret sur les URC. Ils sont aussi très au courant de l'organisation des QG et des procédures utilisées dans de nombreux cas précis, ce qui peut être d'un grand secours pour un groupe d'égarés.

Origine socio-culturelle: Les Robots Déviants sont tous des URC, ou des Blanks, ayant rompu avec le plan, soit par suite d'un SPAC trop élevé, soit après avoir été trafiqués par un Dumper.

Groupes affiliés: Aucun (ils sont uniquement présents en petits nombre dans d'autres groupes).



Enumérer tous les types de robots déviants est tout simplement impossible. Incarner une URC déviante dans un groupe de joueurs humains déséquilibre très sensiblement le jeu. Le SPAC d'un robot déviant est obligatoirement très haut: au dessus de 100 (et noté ∞). La seule restriction est qu'il faut obligatoirement que le robot possède une Prise de courant multi-standard pour ne pas avoir à aller se recharger à son QG tous les mois (ça fait mauvais genre).

Voice-box

Voice-box vous procure un son professionnel, à un prix amateur.

Vous avez les moyens de vous faire parler, et de vous faire entendre.

Référence	MB	RE	QL	EC	PX
Voice-Box	-10%	500m	1	2kg	10000

Livret 2:

Les Égarés

2.1.0 Création d'un groupe d'égarés.....1

2.1.1	Choix du groupe	1
2.1.2	Détermination des caractéristiques du groupe	2
2.1.3	Membres.....	2
2.1.4	Planques.....	2
2.1.5	Relations	3
2.1.6	Points Cadeaux.....	4
2.1.7	Développement du groupe.....	5

2.2.0 Création des membres d'un groupe d'égarés.....6

2.2.1	Choix du type d'égaré.....	6
2.2.2	Niveau d'expérience	6
2.2.3	Détermination des caractéristiques	6
2.2.4	Détermination des talents.....	7
2.2.5	Partage du matériel.....	9
2.2.6	Remplacement d'un personnage.....	9

2.3.0 Fichier des égarés9

ACC-01	Accros.....	10
ARN-02	Anarchistes.....	12
COM-03	Communistes.....	14
CRI-04	Criminels	16
CTS-05	Cultistes	18
DMP-06	Dumpers.....	20
ECO-07	Eco-Guérillas	22
EXE-08	Extrémistes Ethniques	24
FCT-09	Fascistes	26
FER-10	Feral-Boys.....	28
HCM-11	Hardcore Maniacs	30
HUM-12	Humanistes.....	32
LTV-13	Libéraux-Télévisuels.....	34
MEK-14	Mékaniks	36
NRG-15	Néo-Religieux	38
SEX-16	Sex-Freaks.....	40
TMO-17	Tiers-Mondistes	42
TVH-18	TV-Hooligans.....	44
VIG-19	Vigilantes	46
ROD-20	Robots Déviants	48

ÉquipementPage

Analyseur de trajectoire.....	35
Armes de contact	22
Banderille	21
Bras gyroscopique.....	36
Broadway 2040	41
Cast-Off BZH	42
CAW-AT	5
Citizen-Band	43
Citizen-Gun	6
CLEA-12	7
E-Gun.....	8
Flammen-P	9
Fun TV	44
HAN Day	10
Hover-4.....	24
Hover-6.....	25
JB-007.....	11
Jump-Jump	45
Lance-grenade annexe.....	37
M19-A2	12
MF Patrol	26
MF War	27
Minigun-13	13
Protections	23
Puma XS.....	28
R-Gun.....	14
Radio GAGA	46
RFuego.....	15
Roadman	29
Roadman CS	30
RSnake	16
Silencieux	38
Spider V.....	31
Tachyon 2040	32
Target 66.....	17
Thumper	18
Turbo 13	33
TY-HPSN	47
Viseur infra-rouge	39
Viseur laser	40
Voice Box	48
Warmaker	19
Woman BMS	20
Zoll-Truck	34