

L'EQUIPEMENT

AMPLIFICATEURS DE VISION

Jumelles

Permettent un grossissement Mag x20. Les modèles modernes utilisent des micropuces fournissant à l'utilisateur une image digitalisée haute résolution. Tous les modèles incluent un dispositif anti-éblouissement et l'on peut bien sûr rajouter les options thermographiques ou amplification lumineuse.

COMMUNICATIONS

Micro-Camescope

De dimensions réduites (3x5x2 cm), il accepte des puces optiques vierges, une incrustation de l'affichage indiquant à l'utilisateur le temps d'enregistrement utilisé.

Micro-Emetteur

Un micro espion qui se présente sous la forme d'un disque plat de 2 cm de diamètre pouvant émettre sur une fréquence radio pré-sélectionnée à une distance de 5 kilomètres.

Micro-Enregistreur

De taille réduite (3x3x1 cm), ils fonctionnent avec des puces optiques. Peut être déclenché manuellement ou seulement lorsque quelqu'un parle (l'appareil se met en pause durant les silences dépassant quelques secondes, ce qui donne une plus grande continuité à l'enregistrement et économise la puce).

Communicateurs Portables

Ce terme désigne les appareils de communication à distance les plus courants parmi lesquels on compte le téléphone cellulaire, le bracelet-radio, l'émetteur de poche (talkie-walkie) et l'émetteur/récepteur auriculaire (casque léger ou serre-tête avec micro léger). La plupart des communicateurs portables ont une portée de 5 km. Il existe des modèles militaires pouvant avoir jusqu'à 10 fois cette portée mais le prix est également multiplié par dix, la Dispo chute de 3 points et ils sont assimilés à du matériel militaire sur le plan légal ...

Liaison Laser

Un émetteur-récepteur compact avec une portée suffisante pour envoyer un signal directionnel jusqu'à la Lune. Il suffit de le brancher à votre système de communication pour l'utiliser. Il faut bien évidemment que votre correspondant possède un appareil adapté pour recevoir vos messages.

Parabole Satellite

Il s'agit du modèle de campagne sur trépied que l'on peut replier et transporter facilement. Ce type de parabole est capable de recevoir les signaux des satellites mais aussi d'émettre vers ceux-ci. L'intérêt principal est de passer outre le Réseau de Télécommunications Local ou Régional mais en contrepartie, braquer un satellite est loin d'être une mince affaire, même s'il n'a rien de particulièrement sensible.

Scanner Radio

Il peut être programmé pour scanner une bande de fréquences à la recherche d'un signal ou pour surveiller constamment une seule fréquence. Il permet seulement d'intercepter les communications, pas de les décoder. On peut par contre les enregistrer grâce à son support de puce multimédia ou son connecteur externe. Il est également doté d'un écran ultra-plat repliable pour visionner les appels vidéo interceptés.

MESURES DE SURVEILLANCE

Ces gadgets peuvent être rendus très difficile à repérer si on y met le prix. Leur niveau qui varie de 1 à 10 représente à la fois l'ajustement aux jets pour repérer la présence de l'appareil, son aptitude à déjouer les contremesures et le coefficient du prix de base. La Disponibilité d'un article voit sa difficulté augmenter de un point par deux niveaux.

Décodeur de Données

De la taille d'un attaché-case, cet appareil est prévu pour traiter des données codées reçues par émission radio, un dérivateur de lignes ou une puce enregistrée. Son niveau représente sa puissance de décodage. Le Décodeur de Données est l'équivalent de l'utilitaire Décryptage dont se servent les deckers.

Dérivateur de Lignes

Une fois installé sur une ligne de transfert de données (cable, fibre optique ...) ce dispositif reproduit et envoie vers un récepteur spécifique toute impulsion empruntant la ligne de transfert.

Pour éviter sa détection, ce dispositif est souvent programmé pour ne pas émettre systématiquement lorsque les données le parcourent. On perd ainsi une bonne partie des informations qu'il pourrait intercepter mais on conserve l'accès à la ligne.

Un decker peut utiliser un Dérivateur pour obtenir une connexion (illégal) à une autre ligne. Mais le MSCP de son cyberdeck ne pourra pas dépasser en valeur l'Indice du Dérivateur.

Emetteur de Signaux

Destinés à permettre la localisation du porteur, cet appareil est en général d'une portée d'environ 5 km et utilise une fréquence spéciale. Quand on a les pieds sur terre, on appelle ça un mouchard.

Micro Directionnel

Accroché à un manche de type pistolet, ce micro de forme conique est facilement déjoué par les murs, les vitres de sécurité et autres mais est très pratique afin d'écouter les conversations dans les lieux publics ou dans la nature.

Micro Laser

Il émet un faisceau de faible puissance qui rebondit sur les surfaces solides et retransmet les vibrations de ces surfaces. Ces vibrations sont ensuite travaillées pour reformer les sons d'origine perçus depuis l'autre côté de l'obstacle. Très pratique pour écouter aux portes ou à travers les parois les plus fines, ainsi que les vitres.

Pisteur de Signaux

Il s'agit de l'appareil relié à un Emetteur de Signaux, il se présente comme une malette plate avec un écran dans son couvercle. Non seulement il suit en permanence les émetteurs qui lui sont reliés mais il peut également balayer d'autres fréquences et repérer la présence d'émetteurs placés par autrui dans une zone précise. Son processeur indique la direction et la distance du signal pisté et peut-être relié à un logiciel de navigation urbaine afin de projeter une carte de l'environnement du signal pisté.

CONTREMESURES

Comme les articles auxquels ces appareils s'opposent, ils ont un niveau représentant leur fiabilité (capacité à détecter/bloquer l'émission intruse) et leur discrétion.

Brouilleur

Un transmetteur qui brouille les signaux radio émis sur une bande de fréquences par saturation d'interférences afin de rendre les communications impossibles.

Codeur de Données

Il est branché en série sur une ligne de fibre optique, chacune de ces unités modifiant à son tour le signal d'origine. Il est donc difficile de décoder les données lorsqu'on ne connaît pas la séquence des unités de codage individuelles, ni le code utilisé par chacune d'elles. Un module de contrôle permet de choisir des codes aléatoires (généralement communiqués au destinataire périodiquement par messenger ...) ou une suite de codes précis établis entre l'envoyeur et le destinataire. Existe aussi sous forme de relais radio. Le Codeur de Données est l'équivalent de l'utilitaire Brouillage dont se servent les deckers.

Contre-brouilleur

Le pendant du Brouilleur, destiné à empêcher les interruptions de communications causées par des interférences naturelles ou artificielles.

Détecteur de Dérivation

Ce dispositif émet un signal sur une ligne de communication par fibre et analyse son écho, ce qui permet de détecter la présence d'éventuels dérivateurs de ligne. Il ne permet cependant pas de déterminer leur position exacte sur la ligne. Il ne peut fonctionner durant une transmission de données par la ligne.

Détecteur de Mouchards

Assez compact pour tenir dans une seule main, cet appareil détecte les champs de micro-induction engendrés par les micro-émetteurs, les émetteurs de signaux et autres mouchards, mais uniquement lorsqu'ils sont en train d'émettre. Un écran LCD miniature fournit la direction et la distance des mouchards repérés. Le détecteur a une portée opérationnelle de 5 mètres de rayon.

Disrupteur Ultrasonique

Un petit appareil qui reconnaît les émissions des sonars et visées à ultrasons. Le Disrupteur est alors capable d'émettre des fréquences de résonance identiques, ce qui rend la zone affectée par le Disrupteur "invisible" aux sonars et système de détection par ultrasons. Les émissions du Disrupteur forment une petite bulle d'environ 2 mètres de rayon autour de l'émetteur.

Générateur de Bruit Blanc

Conçu pour empêcher les écoutes indiscrètes par des oreilles attentives, des micro directionnels ou des faisceaux laser. Le générateur produit un champ électromagnétique d'environ 5 mètres de rayon. Tous les sons créés dans ce champ ne peuvent en sortir et ceux créés à l'extérieur ne peuvent y entrer. Les conversations dans l'enceinte du champ sont assez bizarres en raison des phénomènes de résonance mais parfaitement intelligibles, tant qu'on reste dans l'enceinte du champ.

Masque Vocal

C'est un petit disque d'environ 3 cm de diamètre qui crée une distorsion de la voix lorsqu'il est placé contre la gorge du sujet. Le must pour les dénonciations anonymes par téléphone et les attaques à main armée.

Passer Magnétique

C'est une carte spéciale qui permet d'abuser de la plupart des verrous à carte magnétique. Malheureusement, s'il permet le passage, le passe brouille aussi de manière irrémédiable le verrou et laisse ainsi des traces évidentes du passage de l'intrus. Il ne permet pas non plus de neutraliser les alarmes prévues pour se déclencher en cas d'entrée par effraction. Par contre, le passe est un must pour la dite entrée par effraction si vous n'avez pas le temps de découper la porte.

Stealthsuit de Morgentek GmbH

Fabriquée à partir de soie d'araignée synthétique (plus résistante que le kevlar) interlacée de fibres de Ruthénium, un nouveau polymère aux propriétés optiques révolutionnaires, cette tenue de protection recouvre le porteur de la tête aux pieds grâce à sa cagoule amovible. Le Ruthénium change de couleur lorsqu'il est soumis à un faible voltage. Très durable, il conserve une efficacité de 90 % après plus de dix millions de changements de teinte. Comme tous les polymères modernes, il peut être appliqué en couche d'une épaisseur avoisinant le micron, ce qui permet d'en recouvrir toutes les surfaces sans diminuer leur flexibilité et le délai de réaction du ruthénium au courant est inférieur à 1/100^{ème} de seconde. La technologie caméléon implique de scanner l'environnement et de transférer les données obtenues dans un processeur optique. Ce processeur convertit les données en impulsions électriques qui amèneront les fibres de Ruthénium à assumer les couleurs et motifs de l'environnement tel qu'il apparaîtrait sans le sujet camouflé. Les changements de motifs sont tellement rapides qu'il n'existe presque aucune restriction à la vitesse du mouvement du sujet.

Effets du Stealthsuit : le sujet camouflé possède un bonus de +4 en Discrétion contre toutes les tentatives de repérage optique et même localisé, il demeure suffisamment flou aux yeux d'un observateur pour ajouter +1 à son Esquive. Le Ruthénium est bien sûr inefficace contre les thermo-imageurs et les systèmes de détection par radar,

variations de pression et ultrasons mais il est parfaitement efficace contre la vision normale, les lampes UV ou la vision par amplification de lumière. Le Stealthsuit offre une protection de 10 PA comme certains vêtements blindés.

NB : le prix considère un porteur humain, les Nains, Elfes et Orks doivent dépenser +25% et les Trolls +200 %.

Plusieurs options peuvent être fournies avec le Stealthsuit mais certaines ne peuvent être ajoutées par la suite et doivent être intégrées durant la fabrication.

Camouflage Olfactif

Ce système doit être inclus au moment de la construction du Stealthsuit où des nanofiltres sont insérés dans l'ensemble des fibres de la combinaison. Grâce à elles, le porteur ajoute +1 à ses jets en Discrétion si et seulement si son odeur corporelle ou celle de son équipement peuvent être repérés par ses adversaires. Tous les systèmes de détection chimique voient leur efficacité diminuée de 10 % grâce à cette option.

Camouflage Sonore

De minuscules générateurs de bruit blanc sont placés à des endroits stratégiques. Le porteur n'est PAS totalement silencieux mais bénéficie d'un bonus de +2 en Discrétion qui peut être cumulé avec le +4 du Stealthsuit si les circonstances s'y prêtent. Il peut toujours parler et entendre les bruits qui l'entourent.

Camouflage Thermique

Le Stealthsuit est pourvu de fibres tissées dans sa structure et conductrices de chaleur qui vont capter la chaleur dégagée par le corps du sujet et aboutir à un petit réfrigérateur chimique. Le réfrigérateur peut fonctionner pendant environ 2 heures avec les modificateurs suivants :

- climat chaud : autonomie divisée par 2
- climat froid : autonomie multipliée par 2
- marche, activité faible : autonomie divisée par 2
- course, combat, activité intense : autonomie divisée par 4

Cette option doit être choisie à l'achat et ne peut être obtenue séparément. Elle permet au porteur de bénéficier du +4 offert par le Stealthsuit contre les systèmes thermographiques ou les détecteurs infrarouges.

Conteneurs en Ruthénium

Pour ce prix, vous obtenez une ceinture multipoches, un sac à dos de type militaire compact et un holster de la taille de votre choix, du pistolet moyen au fusil d'assaut. La version camouflage thermographique coûte le double et celle contre les senseurs olfactifs dix fois le prix de base (les deux ensemble font donc 12 fois le prix de base).

Stealthsuit de Combat

En partenariat avec Securetech Inc., Morgentek a réalisé une version spéciale du Stealthsuit incluant une cuirasse légère et un casque offrant une protection de 18 PA (malus de -1) à la tête et au corps, les membres restant protégés avec une valeur de 10 PA.

Vibreux de Fenêtre

Une simple pastille avec un coté adhésif qui va émettre une vibration infime dans la vitre, le plexiglass ou autre surface analogue sur laquelle elle sera posée. Le vibreur va ainsi empêcher toutes les écoutes par microphone laser ou autre dispositif utilisant les résonances des voix sur le verre. Le vibreur peut fonctionner jusqu'à cinquante heures en continu avant que l'on soit obligé de remplacer sa pile à quartz.

SYSTEMES DE SECURITE DIVERS

Bracelet Cerbère

Généralement, ce dispositif est surnommé "hurleur". Il est conçu pour éviter aux visiteurs d'accéder à certains lieux ou ils n'ont rien à faire. Chaque bracelet cerbère est réglé sur certaines fréquences émises à proximité des zones ou son porteur ne doit pas pénétrer. Lorsqu'il s'en approche, une voix synthétique provenant du bracelet l'avertit poliment mais fermement de ne pas continuer et de quitter le secteur. S'il persiste, le cerbère envoie un signal au central de sécurité et se met à émettre un son discordant pour alerter les gardes à proximité. Tant que le central n'aura pas désactivé le cerbère, il continuera à "hurler" pour signaler sa position et celle de son porteur. Une bonne partie de ces bracelets est piégée afin d'exploser en cas de tentative

d'ouverture sans la clé adéquate (compter le double du prix) et ils sont tous difficiles à neutraliser.

Drones Fixes SENTRY™ d'Ares Arms

Longtemps attendue sur le marché, voici la première plateforme d'armement automatisé portable entièrement modulaire. Grâce à notre concept, vous pouvez customiser votre SENTRY™ selon vos besoins afin d'en faire un système automatique entièrement fiable. Il ne vous reste plus qu'à acheter la version modulaire d'une de nos armes spécialement conçue pour être montée sur le trépied SENTRY™. Toutes les armes Ares actuelles et à venir possèdent une version modulaire pour le SENTRY™ qui coûte seulement 80 % du prix de l'arme normale ! Grâce à son système multisensoriel qui couvre l'ensemble du spectre électromagnétique, vous ne serez jamais pris au dépourvu.

La version standard du SENTRY™ est blindée (15 PA, 10 PDS) et possède les capacités suivantes :

* Senseurs (Base en Perception : 15)

- Détecteur de mouvement (portée 60 m)

- Senseur thermographique (portée 120 m)

La Perception peut être améliorée à raison de 1000 Ny par point supplémentaire.

* Système de Tir (Initiative : 15, Base en Tir : 15)

- Représentation intégrale de la cible, ce qui permet au SENTRY™ de viser une localisation précise (tête, main ...)

Le système de tir peut être amélioré à raison de 1000 Ny par point de compétence et 2000 Ny par point d'initiative.

* Liaison Radio :

- Equivalente à une radio courte portée à émissions codées (Codeur de Données niv.3, cf. l'Équipement). Une télécommande spéciale est fournie avec le SENTRY™ qui accepte aussi les ordres d'une console de Contrôle à Distance standard si elle émet les impulsions correctement codées.

Pour seulement 200 Ny de plus, vous pouvez installer une liaison par fibre optique (50 mètres) avec la possibilité de la protéger selon les règles habituelles.

Bien évidemment, le SENTRY™ peut fonctionner en mode automatique et n'émettre que s'il est alerté par un intrus.

Maillage Astral de Bacteritech

Bacteritech vous offre enfin un moyen fiable et relativement bon marché de protéger vos installations contre l'espionnage astral sans avoir recours à une multitude d'esprits, de paracratures et de barrières magiques. Le maillage astral consiste à pulvériser un enduit spécial dans lequel vivent des micro-organismes structurés sous forme de réseau rappelant celui d'un filet à la trame microscopique. Une surface revêtue de cet enduit bloque avec efficacité le passage des corps astraux et empêche les intrus de profiter des avantages offerts par la reconnaissance astrale. Le maillage astral possède une durée de vie d'environ 1 an avant de devoir être renouvelé. Les micro-organismes qui le composent doivent être nourris environ une fois par mois au moyen de pulvérisations spéciales. Bacteritech est une filiale du conglomérat Ares Macrotechnology Incorporated.

Menottes

Les menottes en métal du siècle précédent ont laissé la place à des modèles en plastique ultra-résistant, dans toutes les tailles et capables de retenir le plus grand troll qui ait jamais vu le jour ...

Système d'Identification

Ce terme générique regroupe tous les systèmes permettant de mémoriser et de reconnaître les empreintes vocales, digitales, rétinienne ... la plupart des gens qui peuvent se le permettre utilisent ce système plus difficile à tromper que les verrous classiques.

Système GATEWAY de Morgentek GmbH

Un portillon de sécurité amovible et démontable afin de poser ses éléments dans le chambranle de portes de tailles différentes (5 mètres de distance maximale), le système Gateway détecte automatiquement tous les objets métalliques, plastiques, céramiques et électroniques passant entre ses capteurs. La seule restriction à son usage est que le sujet doit rester au moins huit secondes dans l'aire d'effet du portique pour qu'il puisse l'examiner avec précision.

Verrou Magnétique

Les verrous Maglock sont conçus pour accepter une clé électronique qui prend généralement la forme d'une clé spéciale, d'une carte magnétique ou d'un créditube d'identité. Dans les zones de haute sécurité, ils sont souvent couplés à un clavier à code et à un dispositif PANICBUTTON™, permettant d'appeler de l'aide rapidement.

Forfait PANICBUTTON™

Il s'agit en fait d'un signal prioritaire permettant d'alerter rapidement un service de police ou autre (pompiers, DocWagon...) sur simple pression. Le Panicbutton utilise des lignes télécom et des fréquences réservées extrêmement difficiles à neutraliser, ce qui en fait une mesure de sécurité de choix si vous ne comptez pas cacher quelque chose aux gens qui vont rappliquer pour voir ce qui motive l'alerte. Le prix indiqué est celui de l'abonnement mensuel au service PANICBUTTON qui vous relie aux organismes de votre choix. Les prestations éventuellement payantes fournies par les organismes en question restent à votre charge. La plupart du temps, seules les forces de police et les services de pompiers disposent de la licence permettant de les joindre par PANICBUTTON. Nombre de commerçants possèdent ce dispositif mais on peut aussi l'installer sur un téléphone portable ou un bracelet télécom. Notez que les services contactés sont tenus par contrat de répondre sur le champ et au mieux de leurs possibilités à votre appel mais qu'ils ignorent tout de vos problèmes avant d'arriver sur place. Inutile de déranger la grosse cavalerie pour un chat perché dans l'arbre, mieux vaut composer un simple numéro de téléphone et expliquer calmement votre problème. Parce que si jamais vous les dérangez avec un signal prioritaire pour une bricole ...

EQUIPEMENT DE SURVIE

Batterie Portable

A peine plus grosse qu'une brique, résistante et robuste, cette batterie vous permettra de fournir de l'énergie pour environ 6 heures à un appareil en 110 volts. Un adaptateur permet de la recharger sur une prise de courant en deux heures.

Combinaison Protectrice

Autrefois utilisé par les techniciens des centres de recherche bactériologiques ou dans les centrales nucléaires, ces vêtements ignifugés sont maintenant devenus courants dans certaines zones de la planète en raison des conditions locales. La combinaison standard se compose d'une paire de bottes, de moufles et d'un capuchon étanche muni d'une visière découvrant partiellement le visage. Les combinaisons protectrices doivent être alimentées en oxygène ou munies d'un filtre selon le type d'environnement ou l'on compte les utiliser. On peut porter des armures en dessous sans perte en REF supplémentaire.

Enviroscanner

Un appareil compact permettant d'identifier dans un rayon de sept mètres les contaminations bactériologiques, chimiques ou radioactives. Le scanner possède un écran miniature d'affichage et un signal sonore réglable si vous voulez être informé de ce qui se passe sans rester le nez collé sur l'écran

Équipement de Plongée

Une paire de palmes et un masque avec tuba coûtent moins de 200 nuyens. L'équipement complet inclut la combinaison (étanche ou non au choix), les palmes, une bouteille d'air en aluminium et titane (voir plus haut) un détendeur, un masque de plongeur et un gilet gonflable pour le lest.

Filtre à Eau

C'est le genre de dispositif qu'on accroche aux arrivées d'eau dans les cuisines et salles de bain pour éviter les contaminations accidentelles qui surviennent assez souvent dans les zones C ou inférieures. Un filtre à eau classique va fonctionner efficacement pour une personne pendant un mois complet avant de devoir être changé. Si vous êtes plusieurs ou que vous habitez dans une zone vraiment risquée, il faudra juste en changer plus souvent... bien sur, il s'agit du filtre standard, alors parfois son efficacité laisse à désirer... dans les quartiers aisés (B ou A), ils ont des gros filtres bien plus efficaces installés directement dans le réseau de distribution par la compagnie de l'eau.

Fusil lance-grappins

Capable de projeter un grappin ultra-résistant à une distance de 300 mètres. Inclut un système d'enroulage électrique facilitant l'escalade (+2 aux jets applicables) ou la récupération du grappin.

Lance-fusées miniature

Prévu pour projeter jusqu'à 200 mètres des fusées éclairantes miniatures (taille stylo). Il est fourni avec une fusée gratuite et chaque recharge coûte 75 ny. Une mini-fusée éclairante peut éclairer une zone d'environ 30 mètres carré et son utilisation est possible sous l'eau.

Kit de Survie

Un paquetage étanche et résistant comportant plusieurs gadgets utiles dans la nature : couteau multi-usages, briquet, allumettes, boussole, sac de couchage imperméable, une semaine de nourriture en tablettes, un purificateur d'eau électrique (capacité 0.25 litres), des fusées de signalisation ...

Masque Filtrant

Il s'agit d'un article d'usage fortement recommandé dans de nombreuses métropoles de la planète. Le modèle de base que l'on peut trouver dans des distributeurs automatiques est plutôt quelconque mais pour quelques nuyens de plus, on trouve aisément des modèles plus flashy, voire des articles sensiblement plus onéreux et pas forcément plus utiles.

Masque à Gaz

Plus encombrant mais aussi plus efficace pour protéger les voies respiratoires et les yeux de son porteur. Permet de se protéger contre la plupart des vapeurs toxiques mais aussi les gazs de combat et un certain nombre d'armes bactériologiques. De nombreux laboratoires produisent cependant des substances qui déjouent aisément ce genre d'objet.

Masque Respiratoire

Il peut être partiel ou intégral. Un régulateur de pression (250 ny) peut y être adjoint afin de rendre son utilisation sous-marine possible.

Nutripatch

A l'origine développée par la corporation "Genétique", une filiale d'Aztechnology. Un timbre dermal qui renferme des nutriments et oligo-éléments directement assimilables par le système sanguin et associés à des coupe-faims pour neutraliser la sensation d'appétit. Un Nutripatch permet de fournir en moins de 20 minutes une ration alimentaire complète permettant à un humain adulte de tenir une journée d'activité intense. Un troll nécessitera deux patchs et un enfant un seul.

Des études ont montré qu'utiliser des nutripatches plus de dix jours d'affilée peut entraîner des troubles gastro-entériques bénins.

Réserve d'air

Sous cette appellation, on regroupe tous les containers standard, quel que soit le mélange gazeux qu'il contiennent. Une bouteille d'air classique pour la plongée (le cas typique de la réserve d'air) est pressurisée à environ 300 bars. En surface ou à faible profondeur, un individu consomme en moyenne 4 bars de pression/minute, 7 bars s'il est troll. Les bouteilles d'oxygène classiques sont en alliage de titane et aluminium (15 PdS). Recharger une réserve d'air coûte 2 nuyens par bar de pression.

Respirateur Liquide OXSYS

Il s'agit d'un masque compact attaché au visage et muni de filtres spéciaux qui captent l'eau et qui fonctionnent effectivement comme des branchies artificielles. Il permet par osmose forcée d'extraire l'oxygène de l'eau captée tandis que l'osmose inverse permet d'évacuer le dioxyde de carbone. Les respirateurs liquides sont faciles à utiliser et ne nécessitent aucun diplôme de plongée, ce qui en fait des achats de choix pour les plaisanciers. Cependant, ils fonctionnent par extraction d'oxygène pur et leur usage à des profondeurs dépassant les sept mètres peut causer une intoxication à l'oxygène dangereuse, voire fatale. Jusqu'à cette profondeur, la pression de l'oxygène demeure sans danger pour l'utilisateur qui n'a pas non plus besoin d'un palier de décompression.

Système GPS Sony Nav-Dat

C'est avec sa norme Nav-Dat que Sony Dataworks est parvenu à enfoncer une fois pour toutes la concurrence. Le GPS Nav-Dat est le système de localisation portable le plus fiable au monde qui vous permet en collationnant les données reçues par les satellites du réseau GPS de déterminer votre position exacte avec une marge d'erreur de seulement un mètre !!

Pour un abonnement de 200 nuyens/mois à un fournisseur comme Sony, UCAS Data systems, Ares Global Commsat, Factfiles, ATT ou autre, vous pouvez même télécharger une carte tridimensionnelle reconstituée des environs. Ce type de carte est mise à jour chaque mois mais montre vos déplacements en temps réel. Bien que le réseau GPS couvre le monde entier, les conventions internationales interdisent cette dernière fonction pour la plupart des installations militaires et corporatistes.

Plusieurs endroits du Sixième Monde, notamment l'Amazonie et le Yucatan, sont tellement perturbées par l'Éveil que la fonction carte y est considérée comme peu fiable même si votre localisation relative est toujours valable. Vous saurez ainsi au mètre près à quelle distance vous êtes de la ville la plus proche mais n'aurez pas forcément une idée valable du terrain et du relief sur votre route.

Tentes Bulles

En 2050, les anciennes tentes ont laissé la place aux tentes-bulles modernes en matériaux synthétiques et bio-polymères avec filtres à air intégrés. Elles gèrent bien mieux l'humidité et les variations de températures que les anciens modèles. Ceux-ci sont cependant encore disponibles dans les coins reculés ou les pays en voie de développement pour seulement un tiers du prix indiqué pour les versions modernes, elles pèsent de deux à cinq fois le poids des tentes bulles selon les matériaux et modèles employés.

OUTILLAGE

Par souci de simplification, on considère que tous les outils nécessaires à la plupart des réparations peuvent se présenter sous trois formes :

- **trousse** : portable et permet les réparations de terrain
- **atelier** : indispensable pour les grosses réparations ou les modifications, peut-être transporté dans un camion ou une fourgonette.
- **chaîne de montage** : afin de produire en série

Le prix d'un outillage complet (trousse, atelier ou chaîne ...) s'entend pour les travaux réalisables sur les articles domestiques et la plupart des équipements portables de Shadowrun. On doit acheter séparément les outils nécessaires aux travaux sur les classes d'équipement suivantes : implants cyber, systèmes informatiques, véhicules de sol, véhicules aériens. Ainsi, un atelier complet permettant tous les travaux concevables coûtera : atelier standard + atelier cyber + atelier informatique + atelier véhicules de sol + atelier véhicules aériens = 5 fois le prix du simple atelier nécessaire à réparer une cafetière ou un téléphone. Et il prendra beaucoup plus de place. Une trousse aussi polyvalente que notre super-atelier coûtera donc le prix de 5 trousse à outils et pèsera leur poids combiné. A moins d'être un troll, elle sera donc quasiment intransportable.

ALIMENTATION

Nutrisoja

L'aliment de base du sixième monde, le nutrisoja existe en milliers de variétés différentes : sojasteack, sojcafé, sojapain ... aromatisé et prêt à consommer ou à faire réchauffer. Le goût rappelle très vaguement celui de l'aliment imité à condition de ne jamais pouvoir faire la comparaison ... malgré les apports protéiniques et les qualités nutritives du nutrisoja, inutile de s'attendre à des merveilles d'équilibre diététique. Mais si vous voulez vous remplir le ventre de quelque chose qui soit exploitable par votre système digestif à défaut de vos papilles gustatives, c'est encore ce qu'il y a de moins cher.

Nutrisoja Deluxe

Ben ... pour parler franchement c'est à peu près le même genre de mixture mais il se périmé moins vite et se conserve un peu mieux. Ah, c'est vrai, il ne faut pas oublier que son goût est ... heu ... "meilleur". Dans la mesure où on remplace les arômes synthétiques par des extraits du véritable aliment. Enfin, c'est ce qu'ils disent sur le paquet, hein.

Sorties de Cuve

C'est l'expression argotique qui désigne la plupart des aliments qui proviennent d'élevage industriel par clonage ou de manipulations génétiques. D'ailleurs, dans certains coins du monde, la bestiole ou le légume d'origine n'existe même plus à l'état naturel. La plupart du temps, c'est mangeable et parfois même plutôt bon. Des fois par contre, c'est toxique au dernier degré ou périmé entre le moment où vous sortez du magasin et celui où vous mettez le truc au four ... Enfin, si vous avez les moyens et que votre épicier n'est pas un empoisonneur, autant en profiter.

Aliments Naturels

La crème de la crème. Faut dire que malgré les prix élevés, ce genre de bouffe est encore possible à trouver, en particulier dans les coins ou le milieu écologique est surveillé avec soin, comme les N.A.O et certains états à forte idéologie pro-écologique. Sans parler des bienfaits de la libre entreprise dans le domaine du braconnage ou du vol de bétail. Evidemment, le prix s'entend pour les denrées que l'on peut encore trouver facilement dans ce qui reste de leur milieu d'origine. Par contre, si vous demandez un truc qui était rare au siècle précédent ...

LOGEMENT

Caisson

Le genre de truc empilé par packs de soixante dans des parkings glauques ou à proximité des aéroports. La plupart servent aux voyageurs en transit mais vous seriez surpris de voir les gens qui y vivent en permanence. Il y a même des familles entières qui s'entassent dans deux ou trois boites de 3m x 2m x 2m. Certains caissons sont nettoyés régulièrement, d'autres offrent même des services (payants) comme la radio, la messagerie ou la tridéo. Il y en a aussi qui ne sont pas isolés, sans lumière et où le matelas en mousse héberge une chouette quantité d'hôtes minuscules en plus de l'occupant payant. La plupart des hôtels de caissons sont munis de salles de bains communes, voire d'un service de vigiles ou d'entretien. Mais le caisson de base ne vous laisse même pas assez d'isolation phonique pour inviter votre copine et sa serrure à carte peut être ouverte avec à peu près n'importe quelle carte, et même avec pas mal d'autres trucs d'ailleurs ...

Ce genre de piaule est peu pratique pour la vie en couple ou lorsqu'on a une taille de troll. Inutile de chercher à en trouver dans les zones luxueuses de catégorie A ou supérieures.

Conapt

Un peu mieux dans le genre collectiviste. Un conapt est un groupe de 4 à 8 chambres de style "caisson" avec une cuisine, des sanitaires et une salle commune. Vous dormez à peine mieux mais en général vous avez loué le truc avec des types qui ne vous débectent pas totalement. Au moins, vous avez pu choisir les têtes que vous croiserez tous les jours... la plupart des familles salariées aux revenus très modestes et des étudiants vivent dans ce genre de logement. Dans les quartiers défavorisés, c'est ce qui se fait de mieux comme unité d'habitation.

Appartement

Du 2 au 5 pièces. Votre chambre ressemble effectivement à une chambre et l'espace réservé aux activités communes est un peu moins minimal. Selon vos moyens vous pouvez disposer d'une bonne surface vitale, d'une régulation climatique fiable et même de vigiles à l'entrée ou d'une serrure qui retiendra votre gamin de cinq ans là où il doit rester. A l'époque de vos grands parents, on considérait comme normal de vivre dans un Appartement, même minable. C'est dire le nombre de choses qui ont changé avec le temps.

Penthouse

Non, pas le magazine, la piaule. Ce genre de truc de luxe qui prend tout un étage dans un immeuble ou l'entretien de la moquette coute plus d'argent que le vigile à l'entrée. Balcon ou terrasse obligatoire, sans compter une salle de bains gigantesque, plus de chambres d'amis que vous n'avez d'amis pour les occuper, un salon idéal pour jouer au tennis de table en doublé, une cuisine plus grande que certains conapts et plein d'autres trucs absolument dingues ! Révez, révez mais vous serez toujours surpris par la réalité. Pas la peine de vous dire qui crèche dans ce genre de truc, vous avez dû deviner ça tout seul. Donc, on ne trouve normalement les penthouses que dans les zones codées avec un ou plusieurs A.

LOISIRS

Audio/Tridéo

La plupart des enregistrements sont réalisés sur puces optiques. La qualité est souvent satisfaisante pour l'utilisateur moyen, après tout, on vit dans une société de l'image et du spectacle, non ?

Les lecteurs portables peuvent être accrochés à la ceinture ou portés dans une malette. Ils acceptent aussi facilement les puces musicales que les films. Ils disposent d'un écran en cristaux liquides de 3cm de coté et d'un système de sonorisation. Des hauts parleurs et des écrans tridéo en relief peuvent permettre une meilleure représentation. Pour ceux qui en ont les moyens, les holocuves sont encore ce qui donne les résultats les plus spectaculaires.

Simsens

Les lecteurs simsens sont des appareils spécifiques à ce genre de puces et reliés à des casques simsens bien que beaucoup d'utilisateurs se soient fait directement greffer un datajack dans le crâne. Les versions commercialisées de puces simsens peuvent entraîner une forme d'accoutumance psychologique légère mais les sensations enregistrées tendent à être filtrées depuis la source ou la puce est dotée d'un système de sécurité limitant son usage à des périodes de courte durée. Le simsens existe en format ACT (sensations physiques seulement), FULL (sensations et émotions) et on connaît au moins deux types de simsens illégaux : les BTL (Better Than Life) qui utilisent des intensités ou des durées de lecture anormalement élevées et les Blackjacks qui sont des enregistrements réalisés sur des personnes torturées, violées, assassinées, mutilées... Les BTL et les Blackjacks existent aussi en ACT ou en FULL.

Vidéo Mur

Relié à n'importe quel type de matériel de lecture vidéo ou tridéo, le Vidéo Mur est votre écran de cinéma 2D/3D à la maison. Films, jeux, paysages ou créations personnelles peuvent y figurer. Le prix et le poids du Vidéo Mur sont calculés proportionnellement aux chiffres fournis pour un mur de 1 mètre carré, ce qui est la surface minimale commercialisée. Entre 2 et 5 jours d'attente seront nécessaires à la fabrication du mur selon vos spécifications et il faudra le plus souvent moins d'une heure pour l'installer si votre salon ne dépasse pas la taille d'un terrain de tennis.

ELECTRONIQUE

Notion préliminaire : le Megapulse.

Le Megapulse ou Mp est l'unité de base pour mesurer le stockage des données sous diverses formes : sons, images, textes, simsens, films, tableaux ... On utilise également le Gigapulse qui représente 1000 Mp. Selon leur nature, les données prennent une certaine taille en Mp, comme suit :

Images Vidéo 2D	1 Mp/minute
Images Tridéo 3D	5 Mp/minute
Son standard	1 Mp/minute
Son haute qualité	3 Mp/minute
Simsens - ACT	1 Mp/seconde
Simsens - FULL	3 Mp/seconde
Logiciels de Connaissances	10 Mp/Niveau
Logiciels de Relations	50 Mp/Niveau
Logiciels d'Execution	20 Mp/Niveau

Ainsi, une minute d'un concert filmé en tridéo avec bande sonore de haute qualité prendra 8 Mp. La même minute réalisée en simsens avec quelqu'un sur place prendra par compte 60 Mp. Cela n'est pas possible pour les logiciels mais les données numérisées audio/vidéo/simsens peuvent être enregistrées à une qualité moindre et prendre en contrepartie jusqu'à la moitié de la taille indiquée.

Analyseur de Stress Vocal

Un boîtier gros comme un paquet de cigarettes avec un micro incorporé. Il faut environ 10 ou 12 minutes de conversation pour avoir un échantillon viable de la voix du sujet interrogé et les variations indiquées par l'analyseur sur son écran donnent +1 aux jets en Interrogatoire.

AVN (Assistance Visuelle Nocturne) de Zeiss Optical

Il s'agit d'une paire de lunettes épaisses ou d'une visière de casque dotée au choix d'un système d'amplification de lumière ou d'un visualisateur thermographique passif.

Bracelet Tridéo

Prévu pour capter jusqu'à vingt chaînes différentes avec un niveau de résolution très correct. Grâce à lui, vous serez toujours au courant des dernières nouvelles. Pour seulement 5 Nuyens de plus, vous pouvez acheter un mini-écouteur et le bruit de votre bracelet ne dérangera personne.

Console de Contrôle à Distance

Elle est nécessaire pour contrôler par liaison radio les véhicules pourvus d'un Module De Contrôle à Distance. Ce type de console est pourvue d'un moniteur vidéo transmettant les images prises par une caméra installée sur le véhicule. La console s'accompagne d'un kit de poignées et volants interchangeable ainsi que de prises pour les connexions cybernétiques par Interface de Véhicule. La même console ne peut contrôler qu'un seul véhicule à la fois ou un nombre de Drones égal à la moitié du niveau de la compétence Contrôle à Distance de son utilisateur.

Créditube

Pour le citoyen du Sixième Monde, le créditube est indispensable : passeport, carte de crédit, clé de son domicile ... il se présente comme un petit cylindre en plastique ultra-résistant un peu plus volumineux qu'une cigarette dont l'une des extrémités contient un microprocesseur qui enregistre toutes les données cruciales : numéro d'identification, mouvements financiers sur les comptes bancaires, codes d'ouverture de l'appartement ... Lorsque vous insérez votre créditube dans une console d'accès pour faire un transfert de fond ou prouver votre identité, le processeur du créditube fournit à la machine une série de paramètres qu'elle compare à ceux du porteur pour vérifier s'il est bien le proprio légitime du bidule. Les créditubes standard permettront à la console ou au réceptionniste de vous demander un code chiffré, les créditubes Argent possèdent en mémoire les empreintes digitales de leur propriétaire, les créditubes Or ont en mémoire une empreinte rétinienne et enfin les Platine sont calibrés sur vos empreintes cellulaires et réservés aux très grosses transactions. Les identités sur créditube sont très difficiles à fabriquer sans un expert. Enfin, les banques peuvent aussi réaliser des créditubes certifiés qui représentent l'équivalent d'un chèque au porteur. Vous ne pouvez pas prouver votre identité avec mais de toute manière, du moment que vous avez le créditube, la machine ou l'employé se moque de savoir si vous en êtes le proprio légitime ou pas. Inutile de dire que les créditubes certifiés par les banques sont indispensables dans les Ombres mais qu'ils ne contiennent que rarement des sommes mirobolantes. Généralement, un établissement bancaire prendra une commission de 5% sur la somme que vous demanderez à faire certifier, en plus de l'achat d'un créditube vierge si vous n'en possédez pas. Cette somme peut venir d'un autre créditube certifié ou d'un compte bancaire normal, voire même être en liquide ou en valeurs précieuses. Dans ce dernier cas, la banque ajoutera également les frais d'expertise sur sa commission. Si vous avez déjà un certificat d'expert, aucune expertise supplémentaire n'est nécessaire mais les shadowrunners ont rarement cette chance.

Flopscreen de UCAS Data Systems

La célèbre corporation de New York vous donne enfin le premier écran extra-plat entièrement flexible ! Ultra-résistant, le flopscreen peut se plier dans tous les sens très facilement et sans conserver la moindre marque lorsqu'il est étalé à plat. Grâce à son revers adhésif, il peut facilement être posé sur un mur ou une surface plane et y rester en attendant que vous n'en ayez plus besoin. Son câble peut être relié à pratiquement tous les systèmes de réception ou de lecture d'informations visuelles : lecteurs de puce, portables, cyberdecks, magnétoscopes, antenne tridéo, parabole satellite ... mais pour seulement 10 % du prix en plus, vous pouvez commander un Flopscreen acceptant les signaux infrarouges et vous n'avez même plus à vous embarrasser du câble. Les prix et poids indiqués s'entendent pour un Flopscreen de 1 mètre carré. Ajuster en fonction de vos spécifications personnelles.

Magic Wand de Securetech

Le Magic Wand est le premier détecteur de métal ou de composés chimiques (on doit choisir quelle version de l'appareil on achète) commercialisé dans le grand public. La baguette scanner est reliée par câble à un processeur-analyseur. Il suffit de promener le Magic Wand à proximité du sujet (20 cm maximum) pour repérer les objets intéressants.

La version détectrice de métal fonctionne avec une fiabilité de 90 % (70 % si l'on procède de manière rapide) et signale tous les objets de taille supérieure à une gélule.

La version renifleur chimique possède une efficacité de 80 % (60 % si l'on procède de manière rapide) et peut détecter tous les types de munitions sauf celles utilisant l'air comprimé comme propulsant. Le renifleur peut également repérer les pains de plastique, les grenades et mêmes les armes qui n'ont pas été soigneusement nettoyées après usage grâce aux traces résiduelles de poudre ou de propulsant chimique.

Memopad de Texas Instruments

Doté d'un mini-écran de visualisation et d'un connecteur de puces optiques, il contient 5 Mp de mémoire de stockage pour vos données sensibles, avec correction orthographique automatique. Il est protégé par mot de passe et peut être relié à un cyberdeck, un ordinateur ou une mémoire interne avec les câbles appropriés. Le mini-clavier permet de prendre des notes improvisées mais il est recommandé de se connecter à une interface plus ergonomique si vous comptez rédiger des rapports. Pour seulement 60 Ny de plus, vous pouvez intégrer les fonctions planning hebdomadaire, calculatrice de poche et agenda téléphonique grâce à la pose d'une puce spéciale.

Ordinateurs

En 2050, les micro-ordinateurs vendus sont entièrement portables et disposent même de batteries de 6 à 8 heures d'autonomie en moyenne. Les logiciels et fichiers peuvent être copiés sur des puces vierges et la compatibilité des machines est quasiment totale. Des ports d'entrée permettent de coupler le mini-ordinateur avec des imprimantes laser-couleur, voire avec un boîtier de contrôle vocal ou une connexion télécom. La mémoire de stockage d'un ordinateur individuel minimaliste tourne autour de 1000 Mp et sa mémoire vive avoisine les 100 Mp, ce qui suffit à la plupart des logiciels de jeu ou de traitement de texte, d'images, de sons ... sans parler des utilitaires comme les logiciels agenda.

Des versions encore plus petites, portables ou sous forme de bracelet avec micro-clavier à aiguilles existent, coûtant respectivement cinq et vingt fois le prix de base. Les ordinateurs-bracelets sont la plupart du temps incapables d'accepter des périphériques comme une imprimante ou un moniteur vidéo.

Puce optique

Il s'agit du moyen standard de stockage des informations dans les années 50. Ce type de puces renferme des données sous forme digitalisée très facilement lisible par les lecteurs de puces de tous les appareils d'usage courant ... tridéo, lecteur musical, ordinateur ...

Les puces ont une capacité allant de 10 à 1000 Megapulses et sont fabriquées en capacités décimales : de 10, 20, 30 jusqu'à 100 Mp. Puis par capacité de centaines de Mp : 200, 300 etc ... jusqu'à 1000 Mp soit un Gigapulse.

Les puces ont une disponibilité totale jusqu'à 100 Mp inclus et elle diminue ensuite de 1 par tranche de 100 Mp supplémentaires.

BIOTECHNOLOGIE

Contrat Doc Wagon

Il vous assure un service médical de première classe sur simple appel, chez vous où dans les rues de la plupart des métropoles américaines et européennes. Lorsque vous souscrivez un contrat avec cette corporation, elle prélève un fragment de votre peau conservé dans une chambre forte puissamment protégée et établit un fichier médical sur vous en vous faisant passer une batterie d'examen inclus dans le forfait du contrat.

Un bracelet émetteur vous est alors remis, bracelet qui peut se déclencher sur simple rupture d'un scellé ou lorsque vos rythmes cardiaques et cérébraux atteignent un seuil prédéfini (généralement, le bracelet est programmé pour se déclencher en cas de perte de connaissance ou de coma). Le contrat vous garantit l'intervention rapide (10 minutes de délai optimal) d'une ambulance ou d'un hélico de la corporation. L'équipe médicale embarquée procédera aux interventions nécessaires pour vous maintenir en vie pendant votre transfert dans un établissement situé à proximité ou spécifié lors de l'établissement du contrat.

Si l'équipe médicale doit vous porter secours dans des circonstances impliquant un danger pour ses membres, votre sauvetage est classé dans les Interventions à Hauts Risques (IHR) et entraîne de votre part (ou de celle de vos héritiers et mandataires) le versement d'une

surprime IHR de 25.000 Ny. Tout décès d'un employé de la corporation pendant une IHR entraîne également la facturation d'une indemnité pouvant aller de 10.000 à 150.000 Ny selon son degré de qualification.

Bien évidemment, les soins administrés par votre établissement hôte après votre transfert demeurent à votre charge.

Quatre types de contrat peuvent être établis avec Doc Wagon :

- Contrat de Base : vous payez votre forfait et toutes les surprimes. Si votre état est critique, les soins intensifs ou une réanimation effectués pendant votre transfert demeurent à votre charge.

- Contrat Or : vous bénéficiez d'une réanimation gratuite par an et de réductions intéressantes : 50% sur les primes IHR (soit 12.500 Ny) et 10% sur les soins intensifs et autres réanimations au delà de la première. Les indemnités de décès parmi vos sauveteurs demeurent à votre charge.

- Contrat Platine : vous avez droit à quatre réanimations gratuites et 50% de réduction sur les soins intensifs. Les surprimes d'IHR sont entièrement prises en charge par la corporation mais vous devez toujours vous acquitter d'éventuelles indemnités de décès.

- Contrat Super Platine : tous les soins réalisés pendant votre transfert sont pris en charge par la corporation, ainsi que les surprimes IHR. Doc Wagon prend également en charge une partie des frais occasionnés durant votre séjour hospitalier consécutif à l'intervention, à concurrence de 10.000 Ny et sur présentation de la facture. Seules les indemnités de décès sont pour votre poche mais des facilités de paiement sont possibles.

OPERATIONS CHIRURGICALES

Une intervention Négligeable demande simplement une personne compétente et quelques minutes avec au grand maximum une cicatrice éphémère, un peu de sang ou un petit break d'un quart d'heure à une demi-heure.

Une intervention Mineure correspond à des blessures qui n'entraînent pas l'inconscience ou qui ont des conséquences relativement bénignes : entorses, foulures, membre cassé ... dans les cas où cela est concevable, elle occasionne environ 1d6+1 points de dégâts.

Une intervention Majeure est réalisée lorsque vous souffrez de lésions internes, qu'un de vos membres a été arraché ou que vous êtes dans un état inconscient ou un coma léger. Si cela est concevable, elle occasionne environ 2d6+2 points de dégâts.

Enfin, une intervention Critique est nécessaire lorsque vous êtes dans un état critique (coma profond, hémorragie fatale, arrêt cardiaque prolongé ...) et que des soins intensifs sont nécessaires immédiatement sous peine de devoir vous emmener à la morgue. Dans certains cas, elle cause 3d6+3 points de dégâts et il vaut mieux pour vous ne pas être dans un état trop critique..

Une réanimation peut être également réalisée dans certaines interventions majeures et elle est systématique dans les cas d'interventions critiques. Une réa coûte 1500 Ny si elle n'est pas réalisée dans une Opération Critique mais son prix est inclus dans ce genre d'opérations.

Remplacements Organiques

Si vous en avez les moyens, ils sont quand même préférable aux implants cybernétiques si vous voulez récupérer vos capacités normales à la suite d'une mutilation . Bien sûr, vous ne serez jamais un superman mais d'un autre côté, vous n'aurez pas à souffrir des effets secondaires sur l'ESSence et l'EMPathie.

Il existe quatre types de greffes au degré de compatibilité variable. Leur disponibilité et leur prix s'en ressentent. Les problèmes d'incompatibilité peuvent se manifester dès la greffe ou lors d'une activité physique intense, voire lorsque le sujet est soumis à certains sortilèges ...

Clonage : l'organe ou le membre est élevé en cuve à partir du code génétique et de l'ARN du donneur. La reproduction est entièrement conforme à l'original, y compris les cicatrices antérieures au prélèvement de l'échantillon !

Type O : le greffon est prélevé sur un donneur dont la compatibilité est la plus élevée avec le système immunitaire de l'hôte. C'est moins cher que le clonage mais il est difficile de trouver un bon donneur.

Type G : le greffon est compatible dans une certaine mesure : le code génétique du donneur est proche du votre et les médecins vont tenter des merveilles pour arranger le reste ...

Seconde Main : le membre ou l'organe est du même type racial que celui qui vous manque. Pour le reste, le prélèvement s'est effectué sur

un donneur souvent involontaire ou un cadavre récent. Pas la peine donc de demander un pédigree ou de poser des questions indiscrètes. Les organes clonés ne sont généralement pas disponibles immédiatement car il faut leur laisser le temps de croître en cuve. La vitesse de croissance standard est de 3 semaine pour un oeil, un doigt ou une oreille, de 5 semaines pour un foie ou un poumon, de 6 semaines pour une main ou un pied et enfin de 8 semaines pour un membre complet. On peut accélérer ce processus en divisant par deux, voire quatre le délai nécessaire. Les inconvénients de cette croissance forcée en sont un prix plus élevé (double à quadruple) et une compatibilité légèrement diminuée (10 à 20 %). On peut également demander la conservation d'organes clonés à l'avance en cas de besoin et cela ne coûte que 200 Ny par mois et par organe.

Biosculpture

Elle se divise en deux catégories d'intervention : l'Amélioration Esthétique et la Modification Esthétique.

L'Amélioration Esthétique porte bien son nom. Elle consiste à effacer vos défauts physiques les plus voyants mais vous restez quand même reconnaissable. Le type d'opération nécessaire dépend du nombre de point d'APP que vous voulez gagner : 1 point correspond à une opération Mineure. Deux points correspondent à une opération MAjeure et trois points correspondent à une opération Critique. On ne peut réaliser plus d'une opération à la fois, tout au moins tant que vous n'avez pas guéri des opérations précédentes.

La Modification Esthétique vous donne les traits et/ou la morphologie de quelqu'un d'autre. Une modification Mineure vous permettra d'avoir des oreilles pointues ou des yeux bleus, une modification Majeure vous permettra de changer de sexe ou d'avoir l'air d'un jeune homme alors que vous avez dépassé 70 ans et une opération Critique vous donnera l'apparence d'une personne d'un autre type racial ou d'un autre métatype, mais seulement son apparence ...

Ces deux types de chirurgie ne sont pas mutuellement exclusifs : si vous avez une APP de 2 et que vous voulez devenir un Elfe grâce à la Modification Esthétique, vous serez alors un Elfe avec une APP de 2, à moins de payer pour une opération d'Amélioration Esthétique en plus. Votre APParence ne peut dépasser la valeur maximale de votre métatype (10 avec la variation appropriée) à moins que vous n'adoptiez le look d'un autre métatype via la Modification Esthétique.

RECONSTRUCTION CORPORELLE

Il s'agit à la fois de Biosculpture Critique et aussi de modifications intensives de votre système hormonal, musculaire, sanguin, voire même de l'usage de nanotechnologie. Une fois la reconstruction terminée, vous serez la personne souhaitée à tous points de vue et seule des analyses médicales poussées feront la différence.

Les prix indiqués incluent les frais de séjour en milieu hospitalier mais pas ceux de la convalescence... vous pouvez toujours décider de rentrer vous reposer à la maison après tout, à vos risques et périls et après avoir signé la décharge... compter 100 nuyens/jour pour une convalescence en chambre collective ou 250ny/jour en chambre individuelle.

Bien évidemment, la plupart des reconstructions corporelles à l'exception du changement de sexe ou de la Léonisation sont illégales dans la plupart des pays. En dehors de certaines nations comme Taïwan, la Californie ou certains états hollandais et germaniques, les hermaphrodites et asexués n'ont même pas d'existence légale.

De plus, la reconstruction corporelle est suffisamment intensive sur un plan psycho-physiologique pour entraîner une perte d'Humanité puisqu'il ne s'agit plus d'avoir l'air d'une autre personne mais de le DEVENIR dans sa chair même.

Les reconstructions sur des Trolls et Nains qui souhaiteraient changer de métatypes (ou sur un humain qui souhaiterait devenir un Nain ou un Troll) ne sont pas encore possibles.

Si la plupart des changements à caractère sexuel sont assez onéreux mais accessibles dans les pays développés, la Léonisation demeure encore peu pratiquée car elle demande un personnel ultra-qualifié, de même que les reconstructions Alter Ego.

Enfin, les pertes d'humanité sont cumulatives. Si vous êtes un humain de sexe masculin et souhaitez devenir une elfe, comptez 2d6 de perte d'humanité. Ajoutez encore 3d6 si vous avez 80 ans et souhaitez une léonisation dans la foulée... ces pertes d'humanité affectent l'EMPathie et l'ESSence comme à l'accoutumée.

Changement de Sexe

Convalescence : 48 heures

Vous pourrez même avoir des enfants avec un/une partenaire de votre ancien sexe.

Hermaphrodite

Convalescence : 72 heures

Parfaitement opérationnel(le) à tout point de vue. Cependant, attendez vous à quelques complications légales (monsieur ? madame ?) à moins que les lois locales permettent un sexe "neutre" ou vous imposent un sexe "légal". En Hollande par exemple, le terme "Sirra" est utilisé pour les hermaphrodites au lieu de monsieur/madame.

Asexualisation

Convalescence : 72 heures

Plus de menstruation, plus de barbe, plus de désir sexuel... Toutes vos hormones sexuelles sont purgées définitivement de votre organisme qui ne pourra plus les produire. Deux complications minimes sont prévisibles :

- les problèmes légaux dus aux changements de sexe, analogues à ceux des hermaphrodites
- vous devez choisir votre apparence avec soin parce qu'elle ne sera plus jamais influencée par vos hormones...

Reconstruction - Elfe

Convalescence : une semaine

L'idéal pour tous les adorateurs des elfes. Généralement, seuls des humains y font appel mais si vous êtes un ork, vous pourrez y parvenir en deux étapes en devenant d'abord un humain (voir ci-dessous).

Vous modifiez vos caractéristiques *physiques* comme si vous étiez un Elfe et gagnez sa vision nocturne mais pas sa longévité.

Reconstruction –Humain

Convalescence : une semaine

Conçue pour les orks qui souhaitent devenir humains. Inclut l'extraction des canines et leur remplacement par des dents moins proéminentes. Le sujet passera pour un humain sans problème mais perdra tous les ajustements dus aux caractéristiques *physiques* des orks. Vous pouvez choisir de conserver ou non votre vision nocturne. Certaines rumeurs font état d'un procédé analogue utilisé par certaines nations elfiques pour infiltrer des agents à l'étranger...

Reconstruction – Alter Ego

Convalescence : dix jours

La forme ultime de reconstruction corporelle : vous spécifiez qui vous voulez devenir et vous pouvez considérer que c'est fait. Seuls vos souvenirs, vos chromosomes et votre âge physiologique ne changent pas (et la Léonisation décrite plus bas permet aussi de remédier à ce dernier détail).

Comme on peut s'en douter, la reconstruction Alter Ego est encore plus difficile à obtenir que les autres.

Leonisation

Convalescence : un mois

La Léonisation (le nom vient de Ponce de Leon, un personnage des légendes grecques qui cherchait la fontaine de jouvence) est sans doute la forme de Reconstruction la plus désirable puisqu'elle va vous rendre un corps de vingt ans en parfaite santé à tous points de vue. Il faudra cependant rester environ 6 mois dans une cuve spéciale pour que la reconstruction soit faite. Par la suite, une fois la cure de jouvence terminée, le sujet devra se soumettre une fois par semestre à un traitement de "maintenance" qui coûtera 100.000 nuyens (tous frais payés). Ce traitement de maintenance prendra quelques jours par session et il faudra s'y soumettre pendant quatre ans (le coût total de la Léonisation et des maintenances atteint donc 2.800.000 nuyens, sans compter les frais de convalescence). La maintenance est en fait une batterie de tests et de réglages qui permettent de corriger les derniers détails et de garantir au client une parfaite adaptation à sa nouvelle vie. La plupart des complications à résoudre en maintenance sont comprises dans le prix de la session mais dans certains cas, il faudra peut-être sortir à nouveau le créditube...

De même, pendant la cure de rajeunissement le sujet est par défaut mis en coma profond. Certains pontes corporatistes préfèrent cependant conserver un lien avec leur compagnie par le biais d'une connexion neurale et d'un accès à la matrice, histoire d'éviter qu'un collègue ou un concurrent profite de leur absence... les frais de

communication et les abonnements éventuels à des simulations virtuelles ou des programmes de divertissement demeurent bien évidemment à leur charge.

Outre la perte d'humanité, la Léonisation ne peut être accomplie indéfiniment sur un sujet donné. Les expériences sur les animaux ont montré qu'au delà de la deuxième cure de jouvence, les sujets risquaient à chaque nouvelle cure de développer un syndrome d'effondrement organique et psychologique total qui cause la mort en six heures dans des souffrances terribles. Mais les principaux clients espèrent bien gagner quelques décennies le temps que ce dernier obstacle soit définitivement écarté...

La Léonisation peut être accomplie à n'importe quel moment de la vie du sujet et l'on parle même d'expérience de croissance accélérée réalisées grâce à elle sur des sujets adolescents. Les handicaps dus à l'âge disparaissent totalement et les caractéristiques physiques sont restaurées à leur valeur d'origine si elles avaient diminuées à moins que la source de cette diminution soit encore active.

Cas Particulier : Biosculptures et Reconstruction au rabais

Pour ceux qui ont les bons contacts et pas trop d'argent, toutes les formes de biosculpture ou de Reconstruction Corporelle peuvent être obtenues à moitié prix. Mais l'apparence "artificielle" du sujet sera plus visible et il courra le risque de complications "minimes" du genre tumeurs, troubles psychotiques, problèmes hormonaux, problèmes immunitaires etc...

Dans tous les cas, les pertes d'Humanité sont doublées.

Cas Particulier : Biosculpture et Reconstruction Exotiques

Technologiquement, elles sont possibles et l'on pourrait créer des hommes-tigres ou autres. Mais les corporations en biotechnologies ont depuis longtemps calculé que l'intolérance raciale qui règne partout sur la planète empêcherait la création d'un véritable marché dans ce domaine. Elles gardent donc ce genre de services pour une poignée de gens riches qui peuvent se permettre de vivre à l'abri des préjugés et haines du reste de la planète.

EQUIPEMENTS MEDICAUX

Medikit

Il comprend un petit système expert qui vous aidera à établir un diagnostic si vous entrez les données concernant votre patient sur son clavier miniature : +1 à votre jet en Diagnostic ou l'équivalent d'un niveau 2 si vous n'avez pas la compétence.

Le Medikit est également fourni en antiseptiques divers, pansements, bandages, seringue à air comprimé, petit matériel chirurgical et il comprend même deux timbres Tranquillisants et Antidotes de Puissance 1.

Unité Cryogénique de Survie

C'est un caisson portable utilisé pour amener aux environs de -5 degrés un patient afin de préserver ses chances de survie. Le modèle standard qui équipe aujourd'hui beaucoup d'ambulances et de services hospitaliers est capable de maintenir le patient dans un état stable pendant deux heures. Le modèle de luxe peut préserver le patient pendant six heures.

MEDICAMENTS

La plupart des médicaments ont une Puissance variant de 1 à 5 qui se répercute sur leur prix. Ils peuvent tous être achetées sous une des formes suivantes :

Timbres Dermoactifs (patches)

Ce type d'adhésif est prévu pour délivrer de manière progressive une dose de la substance dont ils sont imprégnés.

Avantages : le timbre dermoactif ne nécessite aucune piqure ni transfusion et sa facilité d'emploi donne un bonus de +1 aux compétences médicales utilisées.

Inconvénient : le médicament filtre lentement jusqu'au sang, ce qui double le délai avant qu'il fasse effet. De plus, les armures naturelles (fourrures, peau de troll, écailles ...) ainsi que les armures implantées sur ou sous la peau réduisent l'indice de puissance du timbre par leur valeur en PA.

Injections

Il s'agit des produits administrés par une perfusion ou une seringue.

Avantage : aucun en particulier, sauf que l'on peut utiliser des aiguilles spéciales afin d'injecter dans les endroits mal protégés par une armure naturelle ou implantée.

Inconvénient : tous les systèmes de type Filtre Sanguin réduisent l'Indice de la substance par leur propre Indice.

Gelules

Pour administration par voie orale

Avantage : facile d'emploi, +1 aux jets nécessaires

Inconvénient : le délai avant que le médicament fasse effet est multiplié par 5. Les systèmes de Filtre Ingestif réduisent l'Indice de la gelule par leur propre Indice.

DESCRIPTION DES MEDICAMENTS.

Antidote

Il s'agit d'un contrepoison standard valable sur une grande variété de toxines naturelles et artificielles répandues. Il ajoute sa Puissance au jet en CON de la victime de l'empoisonnement. Un antidote ne peut être administré de manière préventive et doit donc servir sur des personnes déjà empoisonnées.

Délai : 1d6 rounds

Durée : (1d10 + Puissance) heures

Dernière Chance

Comme son nom l'indique, il doit être réservé aux extrêmes urgences. Généralement, ce produit est utilisé sur des gens qui viennent de tomber dans un coma fatal et qui sont cliniquement morts. Il ne peut pas être utilisé s'il s'est écoulé depuis le "décès" un nombre de rounds supérieur à sa Puissance. Le Dernière Chance donne droit à un jet de CON (Diff = 20) ajusté par la Puissance de la dose, jet qui permettra de sauver la vie du cadavre potentiel s'il est réussi (dans le cas contraire, la mort est définitive). Son utilisation n'est pas sans conséquences facheuses :

- la Constitution du rescapé sera à l'avenir réduite de 1 point, et ce **définitivement**.

- les mages ont 50% de chances de perdre définitivement un point de la caractéristique ESSence.

Délai : instantané

Durée : 1 round, et puis s'en va ...

P4MO

Le P4MO (Perfluoro-4-méthyl-octahydroquinalidine) n'est que la dernière génération de substituts sanguins artificiels. Entièrement compatibles avec tous les types sanguins, le P4MO peut remplacer le sang perdu de manière efficace, sa durée de vie effective atteignant les 15 jours en moyenne. On peut également s'en servir sur des sujets sains parce que les fluorocarbones oxygénés qui composent le P4MO facilitent la fixation de l'oxygène : chaque litre de P4MO administré à la place du sang permet au sujet de retenir sa respiration un round (10 secondes) de plus que d'habitude. A titre indicatif, les humains et nains adultes ont environ 5 litres de sang, les elfes et les orks 6 litres et les trolls entre 8 et 11 litres selon leur masse.

Stimulant

Ce produit donne un bonus de +1 par point de Puissance aux jets contre l'évanouissement et avec la compétence Endurance. Une fois leur effet terminé, ces mêmes jets sont pénalisés à -1 par point de puissance. Chaque nuit de sommeil complète réduit ce malus de un point (donc, 4 nuits pour passer d'un malus -4 à un malus de zéro).

Les stimulants de Puissance supérieure à +2 ont souvent des effets particuliers sur les mages, parfois ils peuvent même causer une perte définitive en ESSence.

Délai : 1d6 minutes

Durée : (20 - CON + Puissance) heures

Tranquillisant

Conçus à l'origine pour les anesthésies chirurgicales, on peut également s'en servir pour endormir les personnes trop agitées ... le jet contre l'empoisonnement du sujet se fait sous CON (Diff=20 + Puissance du Tranquillisant).

Délai : 1d6 rounds

Durée : (20 - CON + Puissance) Heures

COMPOSES CHIMIQUES

Agonadine Delta

Administration : injection

Durée : jusqu'à traitement ou décès du sujet

Effets : Une des toxines les plus vicieuses du marché. Lorsqu'elle est injectée à la victime, celle-ci doit tirer un jet de CON (Diff = 18) ou subir un choc nerveux majeur : elle tombe instantanément au sol et se tord de douleur jusqu'à ce qu'elle soit traitée convenablement avec l'antidote spécifique. Durant la période où l'Agonadine fait effet, la victime encaisse 1 PDV par round et elle a 3 chances sur 10 de perdre définitivement un point de REF. Un jet de résistance réussit ne protège pas totalement la victime qui souffre d'une pénalité de -2 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'elle soit traitée.

Amorce

Cette substance focalise la concentration de l'utilisateur et atténue ses émotions, le rendant terriblement froid et rationnel.

Type d'administration : gélules ou patchs

Effets : +2 en VOLonté, +3 en Perception, -1 en EMP

Durée : 1d6+1 heures

Effets Secondaires : lorsque Amorce cesse d'agir, l'utilisateur doit tirer un jet en VOLonté (sans l'ajustement dû à la drogue) contre une Diff de 20. Si ce jet échoue, le sujet a des difficultés à revenir à un état normal et souffre de problèmes de concentration et d'absences pendant 1d6/2 heures. Ces troubles pénalisent tous ses jets de compétences et de caractéristiques à -3.

Dikote™

Le procédé connu sous le nom de Dikote permet de déposer un film de diamant monomoléculaire sur une surface solide.

Si l'on dikote une arme de contact ou un projectile, l'objet en question infligera +2 points de dégâts.

Une surface solide gagnera automatiquement 5 PA de protection supplémentaire grâce au Dikote.

Le procédé Dikote coûte 1000 Ny pour couvrir une surface de 100 cm². Avec 100 cm² de Dikote, on peut recouvrir environ 200 balles, ou une épée, ou six couteaux de combat alors qu'une armure personnelle complète de taille humaine représente 3000 cm² d'application. Il faut environ une demi-heure à un technicien pour dikoter une surface de 100 cm².

A l'origine, le Dikote a été conçu pour permettre une plus grande miniaturisation des équipements électroniques en appliquant le traitement aux semi-conducteurs ou en remplaçant le silicium par des fibres dikotées, ce qui permet une dissipation plus rapide de la chaleur. On essaie même de réaliser des lubrifiants spécialement modifiés par le Dikote, donc moins susceptibles de faire faux bond à hautes températures et permettant ainsi un meilleur rendement des moteurs, réacteurs et turbines.

Dimethyl Sulfoxide (DMSO)

Soluble dans l'eau et incapable d'interaction avec la plupart des composés chimiques existants, le DMSO est utilisée pour administrer à travers la peau diverses substances médicamenteuses ou autres sous forme liquide, il est d'ailleurs couramment utilisé dans les timbres dermoactifs à doses très minimes (environ 15 % d'une dose normale). Si le mélange substance X/DMSO touche la peau nue, il prend effet immédiatement. Les armures dermales ainsi que toutes les fashionarmors n'offrent AUCUNE protection réelle contre le DMSO si ce n'est un léger délai (un round) avant que le mélange fasse effet. Par contre, les tenues de protection chimique/bactériologique, les armures imperméables et les armures en métal, céramique ou plastiques immunisent totalement leur porteur tant que le DMSO n'entre pas en contact avec la peau ou des vêtements poreux.

Kamikaze

Une super-amphétamine spécialement conçue pour servir de drogue de combat, Kamikaze n'est que le dernier né d'une longue série "d'agents d'accroissement chimiques" en vogue depuis les années 1990. Malgré ses nombreux effets secondaires, elle est couramment utilisée pour optimiser les performances de forces armées qui doivent faire face à des opposants cybernétisés ou lourdement équipés.

Type d'administration : gélules (délai 1d6 rounds)

Effets : +1 en FOR, REF, CON, MV et VOL. (L'augmentation en CON affecte également le nombre de PDV et les seuils de blessures du sujet)

Durée : (10d6-CON) minutes

Effets Secondaires :

- chaque dose prise a 1 chance sur 10 de causer la perte PERMANENTE de 1 PDV

- chaque dose prise a 1 chance sur 10 de causer un phénomène d'accoutumance. En cas d'accoutumance, une dose double doit être

prise pour que la Kamikaze fasse effet. L'accoutumance et les risques de lésions sont cumulatifs, ce qui signifie qu'une personne devant prendre des doses doubles à 2 chances sur 10 à chaque usage de perdre 1 PDV ou de développer une accoutumance accrue nécessitant des doses triples, puis 3 chances sur 10 de devoir prendre des doses quadruples ou de perdre un nouveau PDV et ainsi de suite. A partir d'une accoutumance élevée (5 fois la dose normale ou plus), le sujet commence à manifester des hallucinations, des tendances paranoïaques ou des poussées de violence incontrôlables. Aucun sujet-test n'a jamais survécu longtemps à une accoutumance dépassant 7 fois la dose normale.

MACE XII

Le dernier en date d'une longue lignée de gaz utilisés dans les bombes anti-agression depuis près d'un siècle. Une dose permet cinq pulvérisations avec une bombe ou remplit une grenade à gaz.

Type d'administration : pulvérisation gazeuse

Durée : 1d6 minutes

Effets du Mace XII : jet en CON (Diff = 15) ou la victime est temporairement aveuglée et ses sinus sont irrités pendant 1d6 minutes (-4 à toutes les actions dans l'intervalle). Les personnes possédant des cyberoptiques ou des lunettes de protection tirent leur jet de résistance à +2 et celles qui portent un masque à gaz ou un filtre à air également. Les personnes qui protègent efficacement leurs yeux **et** leurs narines ne sont pas affectées.

NARCOS

Le célèbre composé des munitions Narcoject™ enfin en vente !

Type d'administration : injection ou par contact

Effets : inconscience prolongée par simple contact

Durée : 3d10 minutes

NIREF D

Type d'administration : contact ou gaz

Durée : 3d10 minutes

Cette substance disponible à la fois sous forme gazeuse ou liquide (une dose correspond à 1 grenade ou 2 décharges liquides comme celles du SQUIRT™) provoque un accroissement démesuré de la sensibilité tactile et douloureuse du sujet. Celui-ci ressent le moindre contact comme un frottement ou un choc douloureux au point qu'une poignée de main un peu trop ferme suffit à le faire hurler. Tous les dégâts encaissés par le sujet sont doublés en raison de la douleur et tous les jets impliquant un effort ou une souffrance physique sont ajustés à -2 pour les mêmes raisons. De même, les jets de Constitution les traumatismes et évanouissements sont pénalisés de -2 durant toute la durée d'effet à partir du moment où la douleur entre en jeu.

Pugnacine Beta

Un composé utilisé pendant les euroguerres et probablement conçu à l'origine pour les Forces Spéciales de l'armée russe, la Pugnacine Beta s'est petit à petit répandue sur les autres continents.

Type d'administration : gélules (délai 1d6 rounds)

Effets : +2 en FOR, +3 en CON

Durée : (3d10-CON) heures

Effets Secondaires cardiovasculaires : au moment où la Pugnacine cesse d'agir, le sujet a 95 % de chances de subir un traumatisme cérébral majeur (10d10 points de dégâts !).

NB : en raison de ses effets secondaires, la Pugnacine demeure peu utilisée. Les principaux utilisateurs sont les divers services secrets ou les groupes d'opérations spéciales qui considèrent que dans certaines missions les agents de terrain sont "consommables" ou que leur éventuelle capture peut s'avérer problématique.

TimeWarp

Aiguise de manière démesurée les réflexes de l'utilisateur et lui donne un temps de réaction inhumain. TimeWarp n'est pas compatible avec les implants comme les Réflexes Cablés ou les autres prothèses accélérant les réactions.

Type d'administration : gélules ou inhalateur

Effets : +3 à l'initiative

Durée : (3d10 - CON) minutes

Effets Secondaires : lorsque TimeWarp cesse d'agir, l'utilisateur souffre d'une pénalité de -1 à tous ses Jets de Sauvegarde et doit tirer un jet en CON Diff = 20 (tenir compte du malus) ou encaisser 2d6 points de dommages pour avoir trop sollicité son organisme. Si le jet

en CON est un Echec Critique, l'utilisateur perd définitivement un point dans cette caractéristique.