

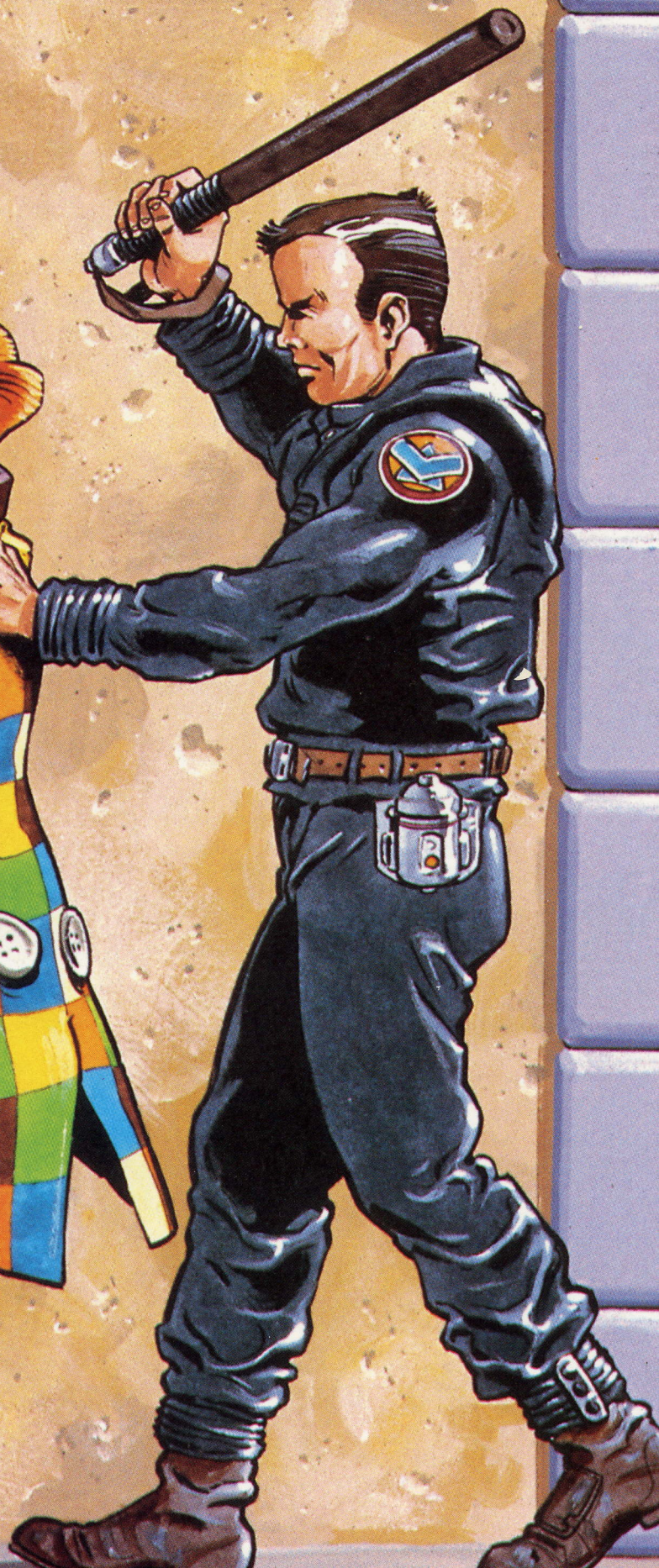






A comic book illustration showing a clown on the left and a man on the right. The clown is wearing a colorful checkered coat and a red nose, holding a sign. The man is wearing a dark uniform with a patch on the shoulder and is holding a baseball bat over his shoulder. The background is a textured wall with a mechanical strip at the top.

UN  
SOURIRE  
C'EST DU BONHEUR  
POUR TOUTE LA  
JOURNÉE









# Résolution des actions

**Réussir une action n'ayant pas de rapport avec un talent ou un programme:** Le maître de jeu devra multiplier la caractéristique qui s'en rapproche le plus par un facteur dépendant de la difficulté de l'action entreprise.

**Réussir une action sans le talent ou le programme approprié:** Pour les robots, ne cherchez pas, c'est impossible. Pour les humains, le maître de jeu devra résoudre l'action comme si elle n'avait pas de rapport avec un talent mais avec un modificateur très bas.

**Jet de d% très bon:** Si un personnage réussit un jet de d% égal à 01, il réussit obligatoirement l'action entreprise, même si son pourcentage de chance final après modificateurs indiquait une chance nulle ou même négative. Un robot qui tente une action sans le programme approprié réussit seulement s'il obtient un 01.

**Jet de d% très mauvais (humain):** Si un humain réussit un jet de d% très haut, il rate lamentablement son action. Le maître de jeu devra alors inventer ce qui arrive au personnage. Le seuil auquel un jet raté devient un "plantage total" est calculé en fonction du tableau ci contre:

\*: Si le pourcentage de réussite est supérieur ou égal à 99, un jet de 00 indique simplement que l'attaque est ratée, mais pas lamentablement.

**Jet de d% très mauvais (robot):** Idem ci-dessus sauf: Le seuil à partir duquel le robot est victime d'une grave erreur est égal à son CB. Les effets d'une grave erreur ne sont pas aussi sympas que pour un humain (voir livret 1 page 4).

Action	Modificateur	Multiplicateur (humain)	Multiplicateur (robot)
Très facile	+50%	15	12
Facile	+25%	12	10
Moyen	+00%	10	8
Assez difficile	-10%	8	6
Difficile	-25%	6	4
Très difficile	-50%	2	2

Chances de réussite	Plantage total
01-20	96 et plus
21-40	97 et plus
41-60	98 et plus
61-80	99 et plus
81 et plus*	00

# Déplacement

La colonne "Différence" indique la différence de vitesse entre les deux poursuivants. La colonne "Gain ou perte" indique la modification à apporter à la distance qui sépare les poursuivants et ce, à chaque seconde. La vitesse de pointe, de croisière et l'accélération de nombreux véhicules est donnée dans la table ci-dessous.

Dès qu'un véhicule risque d'entrer en collision avec un objet assez solide pour lui causer des dommages, il n'est pas rare que le conducteur veuille l'éviter. Un jet de Conduite sera alors nécessaire. S'il est raté, la collision est inévitable (1d6 points de dommages par 25kph de vitesse de choc), sinon, c'est OK!

Différence	Gain ou perte	Différence	Gain ou perte
5	14	55	153
10	28	60	167
15	42	65	180
20	55	70	194
25	69	75	208
30	83	80	222
35	97	85	236
40	111	90	250
45	125	95	264
50	138	100	278

Tout individu peut courir un nombre de mètres par seconde égal sa Force et ceci pendant 10 secondes pour les humains (alors qu'un robot n'est pas limité dans le temps). On peut marcher sans se fatiguer un nombre de mètres par seconde égal à sa Force divisé par 3.

Elément modificateur	Valeur
Manoeuvrabilité du véhicule	Selon véhicule
Par 25kph au dessus de la vitesse de croisière	-10%
Par 25kph en dessous de la vitesse de croisière	+10%

Tous les véhicules sont 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.

**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.

Nom	MA	VC	VP	AC	SD	PX
FF50	-20%	50k	75k	+5k	7*	?
Greyhawk	+10%	25k	100k	+10k	2	?
Hover-4	-10%	100k	150k	+5k	5	200000
Hover-6	-20%	90k	135k	+5k	7	500000
MF Patrol	+00%	80k	120k	+10k	6	280000
MF War	-10%	60k	90k	+5k	9	400000
Mosquito	+20%	50k	120k	+20k	0	?
Puma XS	+10%	140k	210k	+20k	3	150000
Roadman	+00%	90k	135k	+10k	2	40000
Roadman CS	+10%	100k	150k	+15k	2	90000
Spider V	+20%	100k	150k	+20k	0	15000
Tachyon 2040	+10%	60k	90k	+15k	1*	25000
Turbo 13	+20%	120k	180k	+25k	3*	40000
Zoll-Truck	-05%	80k	120k	+5k	10	80000



# Armement

Nom	PR	PU	PM	PS	AT	PX
Arbalète	+05%	20m	60m	1d6+3	1/5	?
Arbalète-pistolet	-05%	5m	10m	1d6	1/3	?
Arc	+00%	10m	30m	1d6+1	1/2	?
Arc de compétition	+05%	20m	60m	1d6+2	1/2	?
CAW-AT	-10%	5m	15m	2d6*	12/6	20000
Citizen-Gun	-05%	10m	30m	1d6-2*	2/6*	2500
CLEA-12	-10%	30m	60m	1d6*	5/5	4000
E-Gun	+00%	50m*	100m	2d6+3	1/3	10000
Flammen-P	-15%	5m	10m	3d6*	5/*	40000
Fusil RESET	+00%	5m	10m	3d6*	5/2	?
Greyhawk (FM)	+05%	10m	30m	1d6*	60/*	?
Greyhawk (Fusil)	-10%	5m	15m	1d6-2*	10/*	?
HAN Day	+10%	100m*	800m*	2d6-1	10/2	20000
JB-007	+00%	10m	20m	1d6+1	15/2	3500
Lance-grenade annexe	-20%	15m*	60m	1d6-1*	1/4	3000
Lanceur de tracker	+00%	1m	3m	*	5/*	?
M19-A2	+05%	20m	200m*	1d6+2*	42/2	21000
Minigun-13	+00%*	30m	200m	1d6+3*	120/5	35000
Mousquet*	+00%	10m	20m	1d6+2	1/10	?
R-Gun	-10%	10m	20m	1d6+2*	1/3	11000
RESET d'appui	-10%	5m	25m	4d6*	1/2	?
RESET de poing	+05%	2m	4m	2d6*	5/2	?
Revolver à poudre	-05%	2m	5m	1d6+1	1/10	?
RFuego	+05%	10m	20m	1d6+2*	12/2	8000
RSnake	+00%	20m	40m	1d6*	36/2	10000
T1-Revolver	+05%	5m	10m	1d6+1	6/6	?
T2-Fusil	+00%	20m	40m	1d6+2	4/5	?
T3-Fusil à pompe	-15%	10m	20m	2d6	2/5	?
T4-Pistolet-mitrailleur	-10%	15m	30m	1d6*	12/5	?
Target 66	+00%	10m	20m	1d6+4*	7/5	8000
Thumper	-10%	15m*	60m	1d6-1*	6/5	12000
Tromblon*	-10%	3m	10m	1d6+3	1/10	?
Warmaker	+00%	10m	20m	1d6+2	6/5	3000
Woman BMS	-10%	5m	10m	1d6-1	2/2	500

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.

**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 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.

Nom	PR	PS	PX
Banderille	-15%	1d6*	100
Épée à deux mains*	-05%	2d6	?
Épée courte*	+05%	1d6+1	?
Épée longue	+00%	1d6+2	?
Épieu*	+00%	1d6+2	?
Fléau à deux mains*	-20%	2d6	?
Fléau*	-10%	1d6+3	?
Générateur de choc électrique	+20%	1d6+1*	?
Hache de bataille	-10%	2d6+1	?
Hachette	-05%	1d6+1	250
Hallebarde*	-10%	2d6+2	?
Katana	+05%	1d6+2	800
Machette	+00%	1d6+2	400
Marteau de guerre	-05%	1d6+2	?
Masse	-15%	1d6+1	?
Pic à glace*	-10%	1d6+2	?
Poignard	+00%	1d6	150
Tronçonneuse	-25%	2d6+3	?



# Combat

Avant d'attaquer, il faut savoir dans quel ordre vont se résoudre les actions. Elles se résolvent par ordre décroissant d'initiative. Cette caractéristique utilisée seulement en combat est calculée en additionnant la Fréquence et les Réflexes d'un robot ou la Volonté et les Réflexes d'un être humain.

Le pourcentage de toucher d'une arme à distance dépend du programme ou du talent utilisé et de nombreux modificateurs dont nous dressons une liste succincte ci-contre:

Élément modificateur	Valeur
Précision de l'arme	Selon l'arme
Par 10 mètres au dessus de la portée utile	-10%
Par 10 mètres en dessous de la portée utile	+10%
Cible mobile	-10%
Tireur mobile	-10%
Cible: Voiture	+10%
Cible: Motard	-10%
De nuit	-20%
Dans le noir total	-50%

La procédure de combat au contact est la même que pour les tirs, l'armure du robot protège toujours autant, ainsi que les armures et vêtements. Seuls les modificateurs au combat sont différents et les dommages occasionnés à mains nues sont à définir.

La colonne "Dommages" correspond à la puissance d'une attaque portée par le personnage sans arme. La colonne "Modificateur" correspond au modificateur (d'où le nom) de la puissance de tout coup porté au contact avec une arme par le personnage.

De plus, tout robot possédant un programme de Défense peut tenter d'esquiver une attaque portée au contact par une arme ou une partie du corps de l'adversaire et qu'il voit arriver, en réussissant un jet de Défense. S'il est réussi, l'attaque est entièrement esquivée ou parée et ne cause aucun dommage à la cible. Cependant, le jet de Défense subit un malus de 5% par tranche de 10% au dessus de 50% des chances de réussite de l'attaquant.

Élément modificateur	Valeur
Adversaire plus haut	-10%
Adversaire plus bas	+10%
Adversaire de dos	+20%
Adversaire immobile	+20%

*Protection Robot*

Force	Armure
2-5	0
6-7	1
8-9	2
>10	3

Force (robot)	Force (être humain)	Dommages (robot mains nues)	Modificateur (arme contact)
-	2-3	1d6-5	-2
-	4-5	1d6-4	-1
-	6-7	1d6-3	-
1-5	8-9	1d6-2	-
6-7	10	1d6-1	-
8-9	-	1d6	+1
10 et plus	-	1d6+1	+2

Une fois que le maître de jeu a déterminé si l'attaque est réussie, il faut calculer les dommages subis par la cible. Ces dommages sont déterminés par un ou plusieurs dés (voir la description de chaque arme) auxquels on retranche la protection de la cible. Le tableau ci-contre contient les valeurs de protection de tous les vêtements et armures du jeu. En plus de cela, la structure même du robot lui accorde un potentiel défensif accru et cumulatif avec d'éventuels vêtements et armures. Une cible totalement immobile subit toujours les dommages maximum d'une attaque donnée à bout portant.

Nom	Protection	Poids	Prix
Armure corporelle	1	?	?
Armure réactive	30*	?	?
Bouclier anti-émeute	2*	2	400
Casque	1	2	600
Gilet en kevlar	2	3	2000
Plastron de combat	3	3	2500
Robot (Force 6-7)	1	?	?
Robot (Force 8-9)	2	?	?
Robot (Force 10)	3	?	?
Veste de combat	1	2	1000

Le résultat d'un d6 mis en rapport avec les dommages encaissés donne l'état physique de la cible. Note: Deux blessures légères équivalent à une blessure grave, deux blessures graves équivalent au coma. Une blessure légère et une blessure grave équivalent au coma.

Ce dé représente non seulement la gravité de la blessure, mais aussi la localisation. On peut donc estimer qu'un jet de 1 à 3 représente une attaque dans un membre, 4 ou 5, une attaque dans le corps et 6 une attaque dans la tête.

Points de dommages	Blessure légère	Blessure grave	Coma
1-3	1-5	6	-
4-6	1-4	5	6
7-9	1-3	4-5	6
10-11	1-2	3-4	5-6
12-13	1	2-3	4-6
14 et plus	-	1-2	3-6



# Dommmages

**Programme hors service:** Le logiciel ne peut plus être utilisé tant qu'un programme de réparation n'a pas été utilisé efficacement sur la ROM contenant le programme. Le programme d'un cerveau biologique ne peut être réparé mais est de nouveau utilisable au bout de 1d6 heure. Le CB du robot baisse d'un par programme mis hors service. Chaque fois qu'un cerveau biologique est touché il faut jeter 1d6. Si le dé indique 6, ce sont tous les programmes du cerveau qui sont hors service.

**Programme effacé:** Le programme a entièrement disparu et ne peut plus être utilisé. Le programme d'un cerveau biologique ne peut être effacé entièrement mais est de nouveau utilisable au bout de 1d6 jours. Chaque fois qu'un cerveau biologique est touché il faut jeter 1d6. Si le dé indique 6, ce sont tous les programmes du cerveau qui sont effacés.

**Membre coincé:** Les malus aux divers programmes sont laissés à la discrétion du maître de jeu mais devront varier entre 5 et 25%.

**Périphérique hors service:** L'accessoire est inutilisable tant que le programme de Réparation du robot n'a pas fait son oeuvre.

**Périphérique détruite:** L'accessoire est définitivement détruit et inutilisable.

**Explosion:** Toutes les cibles situées à moins de 3 mètres du robot subissent 2d6 points de dommages.

Chaque tentative de réparation prend cinq minutes durant lesquelles le robot ne peut absolument rien faire d'autre (comme s'il changeait de ROM). Autant dire qu'il faut mieux qu'il soit au calme. Il existe de nombreux modificateurs selon le type d'objet à réparer. Un jet lamentablement raté (plantage total) lors de n'importe quel jet de réparation indique que non seulement il n'est pas réparé mais qu'en plus, le CB du robot baisse d'un.

\*: Cette réparation prend simplement 5 secondes par essai.

Après la durée indiquée dans le tableau ci-contre, le personnage blessé doit réussir un jet de Force avec un multiplicateur de 5 ou le médecin qui s'en occupe un jet de Médecine sans malus. Un jet réussi implique le passage à l'état indiqué dans la colonne résultat. Un jet raté indique que rien ne s'est passé et qu'il faut recommencer à attendre. Le maître de jeu pourra modifier ces pourcentages si le personnage est particulièrement bien traité ou s'il continue à faire des efforts importants.

## Blessure légère Résultat

01-30	Rien.
31-50	Un Programme dans la ROM utilisée est hors service.
51-70	Un Programme dans une autre ROM est hors service.
71-80	Un Programme dans la ROM utilisée est effacé.
81-90	Un Programme dans une autre ROM est effacé.
91-95	Un membre est coincé pour 1d6 secondes.
96-00	Une périphérique est hors service.

## Blessure grave Résultat

01-20	Rien.
21-30	Un Programme dans la ROM utilisée est effacé.
31-40	Un Programme dans une autre ROM est effacé.
41-50	Un membre est coincé pour 1d6 minutes.
51-60	Une périphérique est hors service.
61-70	Une périphérique est détruite.
71-80	Tous les programmes de la ROM utilisée sont hors service.
81-90	Tous les programmes d'une autre ROM sont hors service.
91-95	Tous les programmes de la ROM utilisée sont effacés.
96-00	Tous les programmes d'une autre ROM sont effacés.

## Coma Résultat

01-10	Rien.
11-20	Toutes les périphériques sont hors service.
21-30	Toutes les périphériques sont détruites.
31-40	Tous les programmes sont hors service.
41-50	Tous les programmes sont détruits.
51-60	Court-circuit localisé. Le robot est inactif pour 1d6 minutes.
61-70	Court-circuit général. Le robot est inactif pour 1d6 heures.
71-80	Court-circuit grave. L'URC est détruite.
81-90	Le générateur du robot implose. L'URC est détruite.
91-00	Le générateur du robot explose. L'URC est détruite.

Type	Modificateur
Programme de niveau 1-2	+10%
Programme de niveau 3-7	+00%
Programme de niveau 8 et plus	-10%
Périphérique	+00%
Débloquer un membre*	+10%

**Blessure légère:** -25% à tous ses jets de dés et diminution de 25% de sa vitesse de course et de marche.

**Blessure grave:** -50% à tous ses jets de dés et diminution de 50% de sa vitesse de course et de marche.

**Coma:** Le personnage perd immédiatement conscience et meurt s'il ne reçoit pas de soins médicaux avant un nombre de minutes égal à sa Force (Tout point de dommage au dessus de 10 réduit ce délai d'une minute). On peut donc passer immédiatement du coma à la mort si les dommages sont trop importants et la Force trop faible. Toute blessure en plus d'un coma équivaut à la mort immédiate. Recevoir des soins médicaux est défini comme être soigné pendant 30 secondes par un personnage ayant au moins un niveau 1 en Médecine (il n'est pas nécessaire que le personnage réussisse un jet de Médecine).

Etat	Durée du traitement	Résultat
Blessure légère	Une heure	OK
Blessure grave	Trois jours	Blessure légère
Coma	Une semaine	Blessure grave



# Larmes de star

"Bonjour, vous désirez une chambre?"

"Heu... oui... Cela me semble un peu évident. J'entre dans un hotel, avec mes bagages à main, et je me dirige vers la réception. Je ne pense pas à ce moment précis vous demander autre chose. Mais c'est peut être trop vous demander?"

"Mais non. Pas du tout monsieur. Vous avez une préférence ? La Nef, le choeur, ou la crypte peut être ? Il nous reste aussi une suite de luxe dans une des deux tours. Comme vous le voyez, nous en avons pour tous les goûts et pour toutes les bourses. C'est notre credo à l'hotel Notre Dame. Satisfaire le plus grand nombre de clients."

"Va pour la suite. Le climat ne se prête pas au bronzing forcené, mais je suis là pour me reposer. Vos ascenceurs ne tombent pas en panne au moins?"

"Oh monsieur, vous pensez bien que notre matériel est de toute première catégorie! Vous ne serez pas importuné. Un dernier détail, signez ici... Jean, les bagages de Monsieur, Suite 33."

On a beau dire, la transformation de toutes les églises en hotel, ça n'est pas une si mauvaise chose que ça. Surtout lorsqu'on occupe une suite dans la tour, avec vue sur les quais. Certes la décoration laissait un peu à désirer, ce crucifix à l'échelle 1, par exemple, mais la vue était vraiment splendide. Tous les monuments de Paris, toutes les superstructures de la capitale s'étaient devant les yeux de Patrick Ropledur. Paris, la plus belle ville du monde. Il décrocha le téléphone.

"La réception? Je pense que vous avez un service de couverture garnie, si vous me comprenez bien? Oui, Mr Ropledur, suite 33. Des préférences? Brune si possible, la peau bronzée. Mais pas de tiers mondiste hein? Merci. Oui, ce soir à 20 Heures."

Tout ça lui rappelait une bonne blague de potache: Un bon fauteuil, un bon cognac, un bon cigare, et une bonne pipe. Mais surtout, il fallait que la fille ait la tête plate pour pouvoir poser son cognac dessus.

A 20 heures, la porte s'ouvrit. Patrick se retourna. Il fut ébloui. La jeune fille qui attendait sur la pas de la porte était tout ce qu'il désirait. Elle était brune, la peau mate, et son ascendance israélite était évidente. Les juifs avaient raison, ils étaient bien le peuple élu. Du moins pour avoir les plus belles femmes au monde. Pour le reste, c'était discutable. Il était tellement abasourdi qu'il crut que le Christ en croix avait bougé. Il reprit son souffle et la contempla encore. Elle était vêtue d'un petit tailleur très serré, qui ne faisait que mettre ses formes pulpeuses en valeur. Elle parla doucement :

"Vous êtes monsieur Ropledur? Je suis Marie-Madeleine, mais vous pouvez m'appeler Marie si vous le voulez. Je suis envoyée par la réception. Je suis à vous pour la soirée et la nuit, le prix du service sera rajouté directement sur votre note, mais tous les suppléments devront m'être payés, ainsi que le pourboire, si vous êtes satisfait."

"Au diable les règlements, je suis d'ores et déjà pleinement satisfait. Je vous en prie entrez, Marie, et mettez vous à l'aise. Appelez moi Patrick."

"Mais ce que je ne comprends pas, je ne vais pas vous jeter la première pierre, mais pourquoi faites vous donc ce métier ? Vous êtes jeune, très belle, vous n'auriez pas de mal à trouver un emploi, enfin, je pense."

"Bien sur, mais vous savez, je continue mes études à la Sorbonne en même temps. Je fais des études de langue. C'est idiot, mais ça me fait toujours rire. C'est un emploi qui me laisse beaucoup de temps libre. Et c'est très agréable aussi, enfin pas tout le temps, c'est évident, mais des soirs comme celui-ci, j'en veux bien souvent. Je vais vous laisser mes coordonnées personnelles. Si un jour vous avez besoin de moi."

Il ne coucha pas avec elle tout de suite. Il en avait le droit, il pouvait en user, mais ils avaient alterné les plats et les attachements subtils, montant graduellement en plaisir suivant une courbe qui lui paraissait franchement exponentielle. Il devenait fou sous ses doigts, la pièce entière semblait tourner, le mobilier semblait se déplacer, et toujours ce Christ en croix qui semblait suivre le spectacle sans le comprendre. Le contraire eut d'ailleurs été étonnant.

Elle se pencha sur lui, et il se mit à regretter le fauteuil, le cognac et le cigare. Jamais quelqu'un ne lui avait fait cet effet là. Il lui semblait rajeunir de minute en minute à mesure que la pression montait. Il était trop tard, il ferma les yeux.

Il les rouvrit pratiquement aussitôt. Le bruit de verre brisé l'avait fait revenir à lui. Il hallucinait. Le Christ était descendu de sa croix, et se battait avec Marie Madeleine. Cela ne tenait pas debout. Il entendait les cavalcades dans le couloir. Le combat de ces deux personnes quasi nues devant lui avait quelque chose de surréaliste pour le moins. Le combat tourna à l'avantage de Marie-Madeleine. Le Taser avait immobilisé le Christ suffisamment longtemps pour qu'elle empoigne ses affaires, et qu'elle se précipite par la fenêtre, non sans lui avoir adressé un petit signe avant de fuir. Elle était partie, comme un Ange, nue sur les toits de Notre Dame.

" Mais qu'est ce que c'est que ce bordel ! Je ne comprends rien et que fait ce Christ dans ma chambre ? "

" Nous sommes tout à fait navrés. Mais la jeune fille qui devait vous retrouver cette nuit a été retrouvée dans un placard. Cela nous a un peu affolés, nous n'avons pas l'habitude. Je vous présente donc l'URC Jésus 3.3 détachée auprès de l'hotel. "

" Vous avez été victime d'une égarée Sex Freaks, SEX-16. Elle n'était pas dangereuse en elle même, mais quand je vous ai vu vous contracter et gémir, mon SPAC n'a pas compris. Je suis donc intervenu. Elle n'a rien eu le temps de vous faire. "

C'est bien ce qui gênait Patrick. C'était donc une Sex Freaks, SEX-16 avait dit l'URC à la couronne d'épine. Il ne pensait déjà qu'à la revoir, et le plus tôt serait le mieux. Il serra dans son poing la carte où Marie avait griffonné son numéro de téléphone.



Ce scénario est prévu pour 2 à 4 URC débutantes, et les fera entrer de plein pied dans l'univers chatoyant des stars de la télévision. Les joueurs côtoieront les étoiles et s'apercevront que les légendes sont parfois pourries et qu'un être humain reste un être humain, quels que soient ses revenus et la gloire qui l'entourent. Ils ne doivent pas sauver le monde, mais s'ils échouent, les conséquences seront terribles pour le plan.

## Synopsis

Hopson a récemment mis au point, dans sa perpétuelle quête vers la perfection robotique, un tout nouveau type d'URC capable d'exprimer des sentiments avec un réalisme jusqu'alors jamais atteint. Pour ce faire l'URC dispose d'un programme de communication extrêmement complexe, qui est capable de percevoir et d'enregistrer les sentiments ou les réactions profondes de tous les êtres qu'elle rencontre. Ce programme est une version plus simple de celui en service sur les Blanks.

Ce robot a été placé dans le monde extérieur et remplace maintenant Sandra Ashelle, la célèbre présentatrice vedette de l'émission "Cause toujours !". Jusque là, il a parfaitement rempli son rôle, et le public, de même que les intimes de Sandra n'ont rien remarqué. Seuls des égarés, des membres du Plaf, ont remarqué le changement, mais ce sont bien gardés de le faire savoir à quiconque. Hopson croit donc que son nouveau Blank fonctionne sans accroc, mais veut être sûr de sa fiabilité totale et décide d'en profiter pour tester les hausses de SPAC chez les autres robots, moins sophistiqués. C'est pourquoi il va le faire protéger par des URC, les joueurs, afin qu'il enregistre les changements de "sentiments" des URC, qu'il provoquera grâce à ses brusques changements d'humeur aussi rapides qu'insupportables.

Les NLU (pour Nique Les URC), un groupe d'anarchistes particulièrement virulents contre les robots, qu'ils considèrent, je cite "comme le symbole et le bras armé de l'impérialisme décadent des agents subversifs de l'audio visuel petit bourgeois", fin de citation, ont décidé de frapper un grand coup, de préférence là où ça fait mal. Une de leurs sympathisants, Marita Maria, une technicienne de surface originaire de la péninsule ibérique (traduction: une femme de ménage espagnole) était tombée par erreur, il y a deux mois de cela, sur Sandra alors que celle-ci se trouvait dans une fort mauvaise posture. Elle s'était en effet électrocutée avec un sèche cheveux en prenant son bain et la décharge avait quelque peu dérégulé ses circuits.

Elle errait dans donc son appartement en prononçant toujours la même phrase, bloquée dans une boucle sans fin d'actions identiques. Maria, qui était bien au courant des grandes lignes du complot Hopsonien, a tout de suite compris que Sandra était un robot. Elle s'est donc éclipsée rapidement sans demander son reste. Au bout d'une heure, Sandra s'est débloquée, et a agi alors normalement, ne se rappelant plus ce qu'elle avait fait pendant l'heure précédente. Elle n'en a donc rien dit à l'OC et l'affaire, de son côté, s'est arrêtée là.



Les NLU, eux, y voient l'occasion rêvée de porter un sérieux coup au complot cybernético-robotique. Ils projettent de déprogrammer l'URC, afin qu'à une heure de grande écoute dans une émission nationale, elle donne la parole à un invité surprise qui dévoilera le plan. Elle apportera la preuve de l'existence des blanks en se démontant devant les caméras, effet garanti. La présence des joueurs devrait, on l'espère pour eux, les gêner dans leur plan diabolique.

## Le briefing pour les joueurs

25 avril 2040 - 08:00 Les joueurs sont prévenus dans leur QG qu'ils ont été désignés pour une mission de la plus haute importance. Ils doivent protéger une star de la télé, Sandra Ashelle, menacée par des égarés.

Ce n'est bien sûr qu'un prétexte afin que les joueurs côtoient pendant un certain temps le nouveau robot, mais en inventant cela, Hopson a sans le savoir deviné juste et les joueurs devront réellement protéger Sandra contre des égarés.

Ils doivent de toute urgence se rendre dans le building de Canal 19, la chaîne de Sandra Ashelle, et prendre contact avec elle, puis la protéger et, normalement, ne la quitter sous aucun prétexte.



## Emploi du temps de Sandra et des NLU

25 avril	09:00	lever, petit déjeuner
	10:00	gymnastique, sauna, piscine
	13:00	déjeuner d'affaires avec les autres membres de la chaîne dans l'appartement
	14:00	DY-FEEL IT 2.1 regarde la télé en grignotant
	17:00	DY-FEEL IT 2.1 va au cinéma
	20:00	DY-FEEL IT 2.1 dine avec des collègues de travail
	22:00	DY-FEEL IT 2.1 sort en boîte
26 avril	01:00	DY-FEEL IT 2.1 sort de la boîte et rentre dans son appartement avec un ami
	07:00	attaque de l'Accro des Anarchistes, DY-FEEL IT 2.1 est enlevée, Lucie la remplace
	08:00	Lucie se recouche, prétextant être choquée
	09:00	Elle reste au lit le plus longtemps possible pour ne pas que les joueurs se rendent compte de quoi que ce soit
	12:00	déjeuner
	15:00	deuxième attaque, DY-FEEL IT 2.1, reprogrammée, est remise en action
	16:00	réunion de travail avec ses collègues pour l'émission du soir
	16:30	DY-FEEL IT 2.1 sort donner son passe au chef des NLU
	17:00	réunion de travail avec ses collègues pour l'émission du soir
	18:00	maquillage et habillement
	19:00	derniers préparatifs de l'émission dans les studios
	20:00	début de l'émission
	20:30	début du speech du chef des NLU

## Canal 19

La chaîne de télévision occupe un building entier à Montigny le Bretonneux, et toutes les installations nécessaires à sa bonne marche y sont centralisées, des studios aux bureaux en passant par les ateliers et les régies techniques. L'accès y est bien sûr réservé aux seuls membres du personnel, mais les URC sont toujours les bienvenues. Sandra Ashelle, comme toutes les stars de la chaîne, y vit en permanence. Elle possède un appartement immense en haut du building, dont l'accès est encore plus difficile que le reste de l'immeuble. L'appartement comprend une piscine, un sauna, un Jacuzzi, une salle de télévision, un salon, une salle de gymnastique, une salle à manger de banquet, trois chambres dont une avec un gigantesque lit rose en forme de cœur et trois salles de bain. La nourriture est préparée par les cuisines du building, et des serveurs sont en permanence à la disposition des stars ou de ses invités. L'aménagement électronique de l'appartement est ultra moderne, toutes les commandes sont vocales, et le matériel audio visuel est ce qui se fait de mieux.

Sandra Ashelle est enchantée de voir les URC et les remercie d'avoir répondu à ses appels. Questionnée sur ses mystérieux appels, elle reste très vague, disant que des inconnus l'ont menacée de mort à plusieurs reprises. Elle ne sait bien sûr pas qui ils sont ni ce qu'ils veulent. Ceci dit, elle déclenche son générateur d'émotion (voir matériel). Elle reste sur chaque émotion durant une heure, ou jusqu'à ce que les joueurs le remarquent ♥. Une fois que des effets sont visibles, elle reste une heure tranquille, discutant avec les joueurs le plus naturellement du monde, ou préparant sa prochaine émission pour le lendemain soir. Une fois ce délai passé, elle enclenche une nouvelle émotion et le cycle infernal recommence ♥. Les joueurs devraient avoir beaucoup de mal à comprendre les actions et les attitudes de Sandra, les jets de SPAC devraient donc pleuvoir, comme Hopson l'a prévu. C'est même, si vous avez suivi, le but de la manoeuvre, Sandra

enregistrant tous les changements d'attitude des joueurs afin qu'ils soient analysés ultérieurement. Les joueurs travaillent donc sans le savoir pour l'avancement et l'amélioration de la cybernétique.

Si les joueurs réagissent violemment, et que Sandra se sent menacée, elle avouera être un robot, donnera son code de référence (DY-FEEL IT 2.1) et son ordre de mission (237-42). Elle insistera pour que les joueurs vérifient auprès de leur QG. S'ils le font, on leur ordonnera de poursuivre la mission, après tout ils sont chargés de protéger Sandra, qu'elle soit un robot ne la rend que plus précieuse aux yeux de l'Ordinateur Central. L'emploi du temps de Sandra est donné ici à titre indicatif, afin d'aider le maître de jeu à rendre ces longues heures de planque les plus distrayantes possibles, et à endormir la méfiance des joueurs afin que les actions des Anarchistes soient les plus efficaces possibles. Les moments non répertoriés sont laissés à l'entière appréciation du maître de jeu.

Les événements décrits dans l'emploi du temps parlent d'eux même, dans leur ensemble. Les quelques uns pouvant prêter à confusion, sont décrits ci dessus. Le 25 au soir, DY-FEEL IT 2.1 sort en boîte avec un ami, Georges Malville, un speaker de la chaîne. Elle ne rentre, avec lui, qu'à 1 heure du matin. Elle refuse catégoriquement que quiconque la dérange pendant toute la nuit et, si les joueurs savent qu'elle est un robot, elle affirmera, à raison, que ce genre d'activité est indispensable à sa couverture.

## La première couche

Le 26 à 7 heures du matin, les joueurs sont appelés d'urgence à l'accueil. Des terroristes ont massacré tous les gardes et cherchent à gagner les étages. La vérité est en fait assez différente, les Anarchistes ont abattu au fusil à lunette



7 des 10 gardes du corps depuis un véhicule banalisé, et ont envoyé un pauvre hère semer le trouble et faire diversion. Il s'agit d'un Accro au dernier degré, ayant avalé un mélange explosif, et en pleine forme pour faire un carton. Il est retranché derrière un bureau du hall, et arrose tout, même ce qui ne bouge pas, avec un CLEA-12. Il est trop camé (au Grave-Digger) pour pouvoir se rendre, et s'est de toute façon porté volontaire pour cette mission suicide. Il cherche par tous les moyens à gagner du temps et compte bien vendre chèrement sa vie.

Profitant de cette diversion, cinq commandos pénètrent par l'aération grâce à la complicité de Marita Maria (la femme de ménage précédemment citée). Ils débouchent directement dans la chambre de Sandra, dont elle a interdit l'accès aux URC et, alors qu'elle dort avec son amant, les endorment tous deux avec des bombes aérosols fabriquées maison. Ils emmènent alors DY-FEEL IT 2.1 par l'aération pendant que Lucie, une membre du groupe suffisamment ressemblante pour pouvoir passer pour Sandra, se met à sa place. Une partie du commando se débarrasse du superflu imprévu, alias le pauvre Georges Malville, en le faisant passer à travers le vide ordures à broyeur. Si une URC est présente dans la pièce, ou découvre une partie du stratagème, les Anarchistes essaieront de la tuer et de faire disparaître son corps par le même moyen que celui employé pour l'amant.

A partir de ce moment là, Lucie jouera le rôle de Sandra, néanmoins, sachant qu'elle ne lui ressemble pas totalement, et que surtout, elle connaît peu le personnage qu'elle doit incarner, elle restera le plus possible dans son lit ou sa baignoire, parlant peu, jouant les traumatisés par cette attaque qui "bien que ne m'ayant pas touchée, m'a beaucoup perturbée". Elle veut jouer la comédie jusqu'à ce que ses petits camarades aient fini de déprogrammer DY-FEEL IT 2.1. Elle va donc tout faire pour endormir les joueurs, jusqu'à la seconde attaque de 15 heures. Elle prétend que Georges est parti en courant, effrayé. Elle sait bien sûr que Sandra est un robot, mais ne connaît pas son numéro de référence ni les détails du Plan Hopson. Si les joueurs cherchent un peu, ils pourront tout à fait trouver quelques petits indices:

Près du vide-ordures à broyeurs, un jet de Scan permet de voir des traces de sang, vestiges de l'amant maudit, et d'éventuelles traces d'huile si une ou plusieurs URC l'ont suivi. Si un des joueurs vous annonce ouvertement qu'il trouve Lucie louche, alors qu'il se trouve en face d'elle, et qu'elle est à visage découvert, un jet de Scan réussi permet de voir qu'elle a changé depuis la veille. Une inspection des conduites d'aération permet de constater que des gens y ont circulé récemment. S'ils vérifient auprès du service de sécurité à propos de Georges, ils ne trouveront aucune trace de lui, et personne ne l'aura vu sortir. S'ils demandent à la sécurité de voir les films des caméras de surveillance situées dans le hall d'entrée devant l'appartement, ils ne verront pas Georges sortir, et pour cause.

## Ah ! Encore vous !

Le 26 à 15:00 la deuxième attaque de la part des Anarchistes a lieu. Elle a pour but d'effectuer à nouveau l'échange entre Lucie et DY-FEEL IT 2.1. L'attaque est beaucoup plus sérieuse que la première car ils ne veulent surtout pas que les

joueurs se doutent de quoi que ce soit. L'attaque est divisée, comme la précédente, en deux temps. Une première vague fait diversion, pendant qu'une autre fait l'échange. Huit Anarchistes, armés jusqu'aux dents atterrissent donc sur la terrasse jouxtant la piscine, transportés là par hélicoptère, pendant que la même équipe refait le chemin inverse dans les conduites d'aération pour déboucher dans la chambre de Sandra, où Lucie fait tout pour se trouver, et seule de préférence. Les joueurs, trop occupés à se défendre, ne devraient pas pouvoir s'occuper de ce qui se passe dans la chambre. Les attaquants de la terrasse font tout pour retenir les joueurs, se barricadant derrière tout ce qu'ils peuvent afin de les empêcher de bouger vers la chambre. Une fois que la seconde équipe a procédé à l'échange, elle contacte la première par radio, et tout le monde se replie, ou tout du moins essaye.

## On prend les mêmes, et on recommence !

DY-FEEL IT 2.1 deuxième version est beaucoup plus calme que la première. Le Dumper des Anarchistes a en effet été obligé de débrancher le générateur auquel il ne comprenait absolument rien. Elle a été programmée pour agir normalement jusqu'au milieu de l'émission, à 20 heures 30, où elle donnera la parole à un invité surprise, le chef des NLU. D'ici là, elle va se comporter comme d'habitude, le générateur d'émotions en moins, effectuant son travail normalement. Les joueurs pourront s'apercevoir de la supercherie en la questionnant. Elle a en effet un blanc total depuis son enlèvement, et ne le cache pas si on lui demande. Elle dit qu'elle a du avoir une rechute. Questionnée sur cette rechute, elle raconte l'épisode du sèche cheveux, sans mentionner Maria, qu'elle n'a pas vue. Elle peut situer cet incident au 22 mars à 17h15.

Si les joueurs interrogent la sécurité à propos des emplois du temps des employés, ou regardent les films des caméras de surveillance situées dans le hall d'entrée devant l'appartement de Sandra, ils verront Maria Marita. Ils peuvent facilement obtenir son adresse et son emploi du temps dans la chaîne. Elle travaille à nettoyer les studios toute l'après midi, et les joueurs peuvent facilement la localiser. Elle essaiera de fuir, mais ne devrait pas aller loin. Seul un interrogatoire particulièrement musclé réussira à la faire trahir ses petits camarades. Elle ne racontera le plan que sous une pression extrêmement forte. Le plan exact des NLU est décrit ci dessus, mais tous les renseignements sur leurs autres activités sont laissés à l'entière discrétion du maître de jeu. Il devra quand même tenir compte du fait que si les joueurs ont tué les troupes aéroportées, l'Accro, le Dumper, Maria Marita et l'équipe d'échange, les NLU ne sont plus vraiment nombreux et plus du tout puissants. La destruction totale des NLU peut constituer une excellente suite à cette aventure.

Le seul moment dans l'après midi où Sandra sera anormale se situe exactement à 16:30. A ce moment précis, un sous programme implanté par le Dumper des NLU se déclenche. Sandra se lève et après s'être excusée, sort de l'appartement et, après avoir pris un passe à la réception, elle va le donner au chef des NLU, qui attend dans une ruelle sou-



terrain. Elle ne répond à aucune question, ni ne réagit à aucun stimuli externe à son but. Si les joueurs la suivent, elle ne s'apercevra de rien et ils arriveront sans problème jusqu'au chef des NLU. Dans l'emploi du temps, il est dit que Sandra est en réunion au moment du sous programme. Elle sort donc brusquement de la salle de réunion de son appartement où elle se trouve avec tous ses collaborateurs, et accomplit ce qui est décrit plus haut. Si les joueurs sont en train de l'interroger à ce moment, elle fait de toute façon comme son sous programme très primaire le lui ordonne, et doit être physiquement retenue pour l'empêcher d'effectuer cette tâche. Si elle est retenue plus de 10 minutes, le sous programme se met en boucle, et détruit complètement les circuits de DY-FEEL IT 2.1, la transformant en légume ne cherchant plus qu'à effectuer encore et toujours les actions commandées par le sous programme.

## Cause toujours !

Si les joueurs ne se sont rendus compte de rien, et que le chef des NLU a bien reçu son passe, l'émission du 26 avril se déroulera comme suit. Tout se passe comme prévu jusqu'à 20:30, moment où Sandra donne subitement la parole à un

invité surprise, Mr Hénèllehu. Il s'agit bien sur du chef des NLU. Il commence à lire son texte de façon très poignante, révélant au public les grandes lignes du Plan Hopson et, après 10 minutes de speech, Sandra se démontrera devant les caméras afin d'appuyer les dires de son chef. Tout le monde est trop ahuri dans le studio pour faire quoi que ce soit. Les joueurs peuvent bien sûr intervenir s'ils sont suffisamment proches. A 20:45, quoi qu'il arrive, un hélicoptère des URC détruit l'émetteur de Canal 19, coupant ainsi l'émission. A ce moment, le chef des NLU s'échappera à toutes jambes, si aucun des joueurs ne l'en empêche.

Si le chef des NLU arrive à faire son discours jusqu'au bout, la situation sera grave pour Hopson, néanmoins il ne remettra pas tout le plan en question. Le nombre d'égarés sera juste multiplié par 10 dans les prochains mois. Les joueurs seront désactivés pour incompétence totale.

Si le chef des NLU est interrompu avant que Sandra ne se démonte, ce ne sera qu'une petite bavure, comme il en arrive plusieurs fois par an, et qui, bien que vite démontée par les autres télés, entretiendra le doute chez de nombreux téléspectateurs. Les joueurs seront donc envoyés directement en révision de SPAC, sans autres possibilités.

Tous les hommes se retournaient sur son passage. Tous les hommes et une bonne partie des femmes. Il semblait que même les chiens la regardaient. Elle aurait très bien pu être une grande star de Hollywood, ou un Top Model. Elle était un peu tout cela. Si on lui demandait d'être Star, elle était Star, si on lui demandait d'être mannequin, elle était mannequin. Si le client avait des désirs plus tordus, si il voulait une boulangère ou une éboueuse, elle augmentait ses tarifs et se forgeait une personnalité adéquate. Elle aimait ça, et c'était la meilleure.

Elle se rapprochait du 33 de l'avenue George V, ses talons aiguilles écrivant une petite musique sautillante mais monotone sur le revêtement du trottoir. L'ouverture du réseau des Eglises-Hotels n'avait pas porté de coup mortel à la catégorie des hôtels de luxe dont le Prince de Galles défendait le flambeau. Les véhicules garés devant les hautes portes pouvaient en témoigner. A côté des dernières berlines Peunaultroën, reposaient de luxueuses limousines de marques anglaises et allemandes qui avaient depuis longtemps dépassé l'âge de la retraite, mais qui étaient en meilleur état que les toutes nouvelles Roadman CS. Le prix d'une seule de ces automobiles équivalait à lui seul au PNB d'un pays du Bloc Sud. Il n'y avait plus de problèmes d'égalité à ce niveau, surtout que les immatriculations venaient précisément de ces pays du Bloc Sud.

Alexandra entra dans l'hôtel, répondant par un petit sourire à la courbette du portier. Il ne s'en remettrait pas de la journée. Elle ne s'arrêta pas à la réception, sachant exactement où et comment y aller. Elle monta l'escalier jusqu'à l'entresol, ce premier étage auquel les ascenseurs de l'hôtel ne pouvaient accéder. Les gardes l'attendaient devant la porte. C'étaient des Screwdrivers. Ils avaient pour ordre de la fouiller entièrement, ce qu'ils firent. Ils avaient une notion intéressante du "entièrement", d'ailleurs. Elle eut juste le temps de se rhabiller, avant que la porte ne s'ouvre. La journée commençait bien.

Alexandra avait déjà vu l'homme qui était en train de l'accueillir. Pas personnellement, bien sur, mais en première page des magazines, et à la télévision, comme par exemple il y a quelques jours, lors des bons vœux du nouvel an. Elle se demandait vraiment ce que le Président de la République Française allait lui demander. Elle ne se résolvait pas à penser qu'il était là juste pour la sauter. Il n'avait pas le regard qu'ont les hommes quand ils la regardaient en tant qu'objet sexuel de luxe. Non, il avait plutôt un air débonnaire et amusé, comme détaché des choses de ce monde. Elle en fut d'autant plus surprise.

"Bonjour Mademoiselle, enchanté de faire votre connaissance. Veuillez vous déshabiller, s'il vous plaît, et assez rapidement, nous n'avons pas toute la journée."

Elle s'exécuta, effectuant par là même un strip tease à faire blémir Gilda, et qui mit le conseiller du Président dans un état proche de la crise d'épilepsie. Le Président, lui par contre, restait de marbre. Le conseiller réussit enfin à reprendre le dessus et il lui tendit un peignoir.

"Tenez mon enfant, couvrez vous, cela risque d'être un peu long. Je vais tout vous expliquer."

La situation tenait un peu du gag, Alexandra était là, nue sous un peignoir d'éponge, dans la même pièce que Jean Bouin, Président de tous les Français, enfin de presque tous les Français. Et ce conseiller lubrique qui lui racontait une histoire à dormir debout.

"Alors donc, vous savez que depuis longtemps, les français aiment bien les histoires de fesses. Vous vous rappelez peut être les démêlés du sapin de Noël Le Pen avec sa femme il y a près de 60 ans. Au lieu de détruire sa carrière, les gens se sont régalez en regardant les gros seins de son épouse. Nous n'y pouvons rien, c'est comme ça. Une indiscretion a indiqué aux journalistes que M. Bouin avait une liaison avec une Call Girl. Cela ne vous dérange



pas que l'on vous appelle ainsi, j'espère. Des paparazzis vont donc incessamment venir prendre des photos. Les Unités qui sont aux alentours maltraiteront certains des journalistes pour faire vrai, et une conférence de presse improvisée du fond du lit est même prévue. Comme vous voyez, rien n'a été laissé au hasard. Vous êtes prêt, Monsieur le Président? Préférez vous être surpris en pleine action, après l'effort, ou dans la salle de bain peut être? Quant à vous douce enfant, ne vous inquiétez pas, tous vos frais vous seront réglés, ainsi que le manque à gagner que pourrait entraîner une certaine publicité autour de votre personne. Nous pouvons même mettre un escadron de sécurité à votre disposition si vous le désirez. Allons, allons, en place, les premiers ne devraient pas tarder."

Quelques minutes plus tard, le premier journaliste s'écrasa au pied du lit. Pour faire vrai, cela faisait vrai. L'angle que faisait sa nuque avec son dos ne trompait pas. Des bruits de rixe dans les escaliers. Les vitres qui explosent, et un commando qui apparaît en battledress et caméra au poing alors qu'Alexandra était en train de gâter Monsieur le Président.

Les images passeraient en Prime Time dans tous les journaux télévisés. Sa mission était effectuée. Elle fit un grand sourire aux journalistes. Un sourire magnifique aux dents blanches, humides et encore collantes.

## Les termes techniques

### DY-FEEL IT 2.1, URC Glitter

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
3	6	10	5	9	29	98	1

ROM 1: Générateur d'émotion 5, Communication 4 (40%).

ROM 2: Communication 9 (90%).

ROM 3: Scan 3 (30%), Arme à distance 6 (18%).

ROM 4: Réparation 9 (54%).

ROM 5: Conduite 6 (18%), Scan 3 (30%).

ROM 6: Connaissance (Show business) 9 (90%).

Options: Générateur d'émotions, I/O pour accessoires, I/O pour véhicules, Châssis en carbure d'aluminium, Brouilleur de détecteurs de métaux, Changement de corps (Sandra Ashelle).

Équipement: Woman BMS.

DY-FEEL IT 2.1 est une Glitter particulièrement douée pour les relations avec les humains. Hopson l'a remarquée, et l'utilise pour tester sa nouvelle génération d'URC.

Elle est, lorsque son générateur d'émotions n'est pas en marche, aimable et polie mais assez distante. Elle mesure 1m73, est rousse aux yeux verts, et est belle et élégante. Elle possède de nombreux fans qui n'ont pour l'instant pas remarqué la substitution.

### Michel Bleuc, Accro membre des NLU

Né le 22 avril 2022 à Paris 1er Arrondissement.

1m55, 48 Kg, châtain aux yeux bleus injectés de sang.

CO	FO	RE	VO
9	3	8	4

Talents: Arme à distance 6 (54%), Scan 8 (64%), Connaissance de la musique 6 (24%).

Matériel: CLEA-12, Warmaker.

Michel est un camé au dernier degré. Il travaille pour les NLU plus parce qu'ils lui procurent de la drogue que par attachement politique. Il est toujours volontaire pour les missions suicides, car il sait très bien qu'il ne lui reste plus longtemps à vivre, vu le rythme avec lequel il se fait des mélanges de toutes sortes.

### Groupe d'échange des NLU, 3 hommes de main

CO	FO	RE	VO
4	8	7	3

Talents: Combat 6 (42%), Arme de contact 6 (42%), Arme à distance 6 (24%).

Matériel: Menottes, baillon, filet, lasso.

Ils sont là pour s'emparer discrètement de DY-FEEL IT 2.1. Pour ce faire, ils vont utiliser leurs baillons, leurs lasso, leurs menottes. Ils sont accompagnés à l'aller comme au retour par Alex qui doit s'occuper de l'URC. Ils vont tout faire pour ne pas abimer l'enveloppe corporelle de l'URC, afin de ne pas avoir à perdre de temps à la rendre présentable.

### Alex Fexib, Dumper

CO	FO	RE	VO
7	5	2	8

Talents: Connaissance de la robotique 9 (72%), Pratique de la robotique 7 (49%).

Matériel: Boîte à outils.

Alex est un fanatique de robotique, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle il a tenu à venir assister à l'enlèvement de son robot. Il fera tout pour que son bébé ne soit pas abimé, afin qu'il n'ait pas à le réparer en plus de le déprogrammer.

### Lucie, Sosie

CO	FO	RE	VO
5	2	7	4

Talents: Communication 5 (20%), Scan 6 (24%).

Lucie ressemble beaucoup à Sandra Ashelle et a donc été choisie pour le travail malgré son inexpérience quasi totale. Elle est tellement effrayée à l'idée d'être découverte qu'elle va passer tout son temps dans son lit ou sa salle de bains, refusant de voir les joueurs.

### Groupe aéroporté des NLU (8)

CO	FO	RE	VO
7	5	6	2

Talents: Arme à distance 6 (42%), Scan 4 (8%), Arme de contact 6 (36%).



## Pourquoi cette sympathique famille semble-t-elle si heureuse ?



**Parce qu'ils viennent de s'abonner à Plasma pour 6 numéros et pour la modique somme de 175 Francs**

(alors que 6 numéros coûtent 210 Francs)

En échange d'un chèque à l'ordre d'Idéojeux et du bon de commande ci-dessous dûment rempli (Découpé, photocopié ou simplement recopié), le tout expédié à Idéojeux, Bâtiment A, 7 rue Jean Mermoz, 78000 Versailles.

Comme cette sympathique famille, je m'abonne pour 6 numéros (1 an) à Plasma, le journal qui les rend fous de joie. Ci-joint mon chèque de 175 Francs à l'ordre d'Idéojeux. Voici mon adresse:

Nom: ..... Prénom .....  
 Age (facultatif): .....  
 Adresse: ..... Code Postal / Ville: .....

Idéojeux, 7 rue Jean Mermoz, Bâtiment A, 78000 Versailles



Matériel: CLEA-12 (x8), RSnake (x3).

Ils sont là pour servir de diversion, et sans être fanatiques sont bien conscients que leur sacrifice peut être très utile à leur cause. Ils essayeront donc de tenir jusqu'à ce que la

deuxième équipe les prévienne qu'ils peuvent décrocher. Adorant la violence et casser de l'URC, ils seront enchantés, au moins au début, si les joueurs résistent.

## Matériel

**Générateur d'émotions:** Ce système expérimental est un programme placé dans une ROM normale et qui occupe autant de place qu'un programme de niveau 5. Chaque fois que le robot souhaite s'en servir, il jette un d6 et consulte la table suivante. L'effet est immédiat et dure jusqu'à ce que le robot enclenche une autre ROM ou qu'il décide d'arrêter entièrement le générateur.

d6 Résultat

- 1 Colère contre un des joueurs ou n'importe qui pour une brouille.
- 2 Pulsions sexuelles envers l'un des joueurs.
- 3 Mégalomanie "je suis la plus belle, la plus grande présentatrice télé".
- 4 Crise de nerfs: trop fatiguée, fond en larmes dans les bras d'un joueur.
- 5 Humour (humeur guillerette, taquine, raconte des blagues, fait des farces).
- 6 Grave erreur (folie furieuse, actions inconsidérées).

# Dénoncez c'est gagné !

sur HN du lundi au vendredi de 19h00 à 0h00

Cette émission est, depuis sa création en 2035, l'émission pro-robot la plus populaire. Il faut dire qu'elle fut la première créée avec des robots comme héros, et que sa formule a influencé toutes les autres émissions de ce genre. Son présentateur, le souriant Paul Rondin, découvert dans cette émission, a d'ailleurs été élu meilleur présentateur pour la 3ème année consécutive en 2040. Mais voyons un peu, pour ceux qui ne connaîtraient pas, le principe de fonctionnement de "Dénoncez c'est gagné !".

Tout le monde peut appeler le studio où Paul Rondin, accompagné de nombreux invités surprise, les reçoit. Les gens appellent pour dénoncer quelqu'un, de préférence de leur entourage, et dont ils sont certains qu'il appartient bien à une organisation subversive. Le délateur raconte ce qui le pousse à penser de la sorte, et donne le type d'organisation subversive à laquelle il pense que le terroriste appartient. Il précise aussi le moyen avec lequel il voudrait que le terroriste soit tué. L'invité parle lui aussi sur le type d'organisation et l'URC est lâchée. Jusqu'à il y a 6 mois, l'URC vedette de l'émission était Tréma, mais elle a été retirée de la circulation pour être révisée. L'URC se met donc en chasse et cherche à interpellier la personne dénoncée. Pendant qu'elle pourchasse sa proie, des variétés sont diffusées à l'antenne, et Paul Rondin interviewe ses invités.

Une fois la cible localisée, l'URC cherche à lui faire avouer son appartenance à une société subversive. Dans le rare cas, où elle est innocente (les appels de dénonciation étant extrêmement bien filtrés) l'URC se retourne contre le délateur et le jette en prison. Si, comme c'est heureusement souvent le cas, la proie est bien un terroriste à la solde des sous gouvernements du tiers monde, l'URC lui fait avouer le nom de son organisation. Si le délateur avait deviné juste, il gagne une forte somme d'argent et peut revenir en finale.

S'il reste du temps, l'émission continue avec un autre délateur et une autre proie. Certains terroristes, particulièrement haineux envers l'émission qui a aidé à en éliminer tant, ont osé prétendre, lors d'une émission pirate, que, je cite, "toute cette émission était entièrement truquée, et ne servait qu'à rassurer les foules en leur faisant croire que les URC sont toutes puissantes et que les terroristes ne sont que des crétins incompetents". Fin de citation.

Ce délire paranoïaque ne fait que confirmer le vaste complot tiers-mondiste dont les agents terroristes cherchent à déstabiliser le monde. Remercions le gouvernement de nous avoir donné les URC et "Dénoncez c'est gagné !". Aussi, rendez-vous Vendredi prochain sur HN pour "Dénoncez c'est gagné !".