

Synopsis

Résumé rapide

Une corpo – Kovaci Dynamics – a pris possession d'un quartier complet de production pour établir ses propres règles via deux IA de contrôle nommées SECURITRON et SIBYL après avoir promis aux autorités de Night City d'assurer une relance économique et industrielle de ces quartiers défavorisés voire carrément en déconfiture. Les moindres faits et gestes des citoyens présents et employés de la corpo qui y vivent sont contrôlés. Les machines font énormément et l'être humain peut vite y être considéré comme obsolète, surveillé et réprimé par des unités comme POLICE STATE 2000 ou le SMASHER/DEVOURER de chez SECURITRON voire les inspecteurs et leurs exécuteurs de SIBYL, et être « écarté » voire « éliminé » à terme.

Cette mission est inspirée de l'album-univers-récit *Obsolete* (1998) de Fear Factory et de la série animée cyberpunk japonaise *Psycho-Pass* (2012) produite par le studio Production I.G, co-réalisée par Katsuyuki Motohiro et Naoyoshi Shiotani et écrite par Gen Urobuchi. Je me suis servi de *Copilot* pour résumer l'album.

Mise en contexte

Les PJ sont a priori extérieurs au quartier. Il faut montrer pattes blanches mais surtout une fois qu'on pénètre l'enceinte du quartier (Halcyon District), il faut se conformer à ses règles propres. Au groupe de personnages d'élaborer une *cover story* (couverture) pour masquer leurs véritables intentions et raisons de leur présence ici. Ils peuvent y accéder de manière illégale mais c'est un risque d'être démasqués et pourchassés.

Cette mission peut aussi se vivre de l'intérieur avec des PJ engagés et rebelles, un peu à l'image de l'univers décrit dans l'album éponyme. Un Rockeur ou Solo peut jouer le rôle de rebelle tandis qu'un Justicier fait office d'ex-agent de Securitron (licencié peut-être) alors qu'enfin, un Nomade ou Medtech assure le rôle d'archiviste/humaniste et qui fait primer le lien entre les gens. Sans oublier le Média qui souhaite dénoncer tout cela et le possible Corporatiste, ex-employé de Kovaci Dynamics. Les PJ y vivent de manière régulière.

Embauche

Le Fixer traditionnel de nos edgerunners leur soumet l'offre de contrat d'un commanditaire quelconque œuvrant pour Militech qui dans la pure tradition de l'espionnage industriel chère aux mégacorpos souhaite en savoir plus au sujet de rumeurs évoquant une sorte de super-soldat (NDA : Smasher/Devourer).

« *oBSOLE+e la Mission* » de pitche [verheve_AT_gmail.com] est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni cautionné par RTG. Ce contenu fait référence à des matériaux qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses licenciés." Visuel provenant de l'album *Obsolete* (1998) de Fear Factory

Objectifs

Objectifs des PJ

Trouver le moyen de s'infiltrer au cœur du district d'Halcyon, y évoluer et enquêter sans se faire repérer ou chasser.

Mission principale

Ils doivent en savoir plus sur ce soit-disant supersoldat et rapporter le fruit de leurs recherches coûte que coûte. « Laissez-vous pas déborder comme des bleus » leur lance-t-il en guise de réplique, en fin d'entrevue.

Objectifs secondaires ou cachés

Les PJ doivent établir une sorte de bilan des mesures et exécutions prises sur place pour en mesurer l'efficacité et tenir un journal régulier à ce sujet avec leurs remarques, notes et annotations personnelles.

Une fois qu'ils s'approchent du lieu et s'apprêtent à l'infiltrer en collaboration avec un Fixer du coin, ce dernier les invite à retrouver la trace d'un certain « Mike » - contestataire bien connu - qui a disparu et que sa famille aimerait retrouver et enterrer à la mode ancienne dans le périmètre des néo-colons.

Ensuite, une fois sur place, la population d'un bloc va requérir leur aide une fois qu'ils ont déduit leur agissement pour diminuer la pression de surveillance qu'ils subissent et qui empoisonnent leur vie.

Enfin, un contestataire et rebelle surnommé Edgecrusher leur fait part de ces doutes quant aux machinations que subissent les esprits réfractaires qui « disparaissent » ici - tel Mike - ou sont neutralisés comme de juste par Sibyl.

Scènes-clés

Introduction

Un contact de votre Fixer souhaite en savoir d'avantages au sujet d'une sorte de « supersoldat » qui officierait dans le district d'Halcyon. Le contact en question est diffus, il faudra revenir lui faire rapport. C'est voulu car derrière, tout derrière, se cache Militech qui souhaite rester discret. C'est payé 1 000 ED par personne pour un Contrat Habituel comme il se doit.

De même, on a entendu parler du nom de Smasher/Devourer mais on préfère laisser le groupe de PJ se faire sa propre idée, mener sa propre enquête pour rester impartial et le plus efficace possible. De toute façon, très vite, sur place, ils apprendront son nom qui inspire une véritable terreur !

Aux PJ d'en découvrir plus à son sujet soit en favorisant une rencontre pour en découdre (et se faire dézinguer certainement) ou se tenir en arrière, en observateurs, ayant favorisé son intervention.



Leur Fixer les renvoie vers une consœur prénommée Lurline, un brin de fille, combative et rousse - inspirée de *Mouvement* (2025) de *Suzane* - qui zone dans la Zone de loisirs de Pacifica (CF. PAGE 298) en marge d'Heywood (Santo Domingo). On peut la trouver grâce à un jet de Guide local (INT) de SD 17. Petit contrat bonus leur assure-t-il. C'est cadeau !

Il leur a dit d'y aller sans préciser qu'ils ont déjà une mission sur place. Comme si, elle était leur premier client.

Elle les prie d'évaluer, pour le compte d'un potentiel client, l'implantation chez lui de ces deux IA qui œuvrent dans le district d'Halcyon. A eux de jauger, en conditions réelles (au day-to-day), leur fonctionnement, leur utilité et leur efficacité.

Ceci oblige/invite nos PJ à passer un certain temps là-bas et à s'imprégner de l'ambiance.

Elle offre un Contrat Habituel de 1 000 ED/personne. C'est plutôt facile comme boulot même si très vite, au vu des conditions de vie du quartier, les PJ vont vite comprendre que ça n'est pas un contrat Facile.

Les PJ peuvent, avec un jet de Gestion d'affaires (INT) de SD 15 ou de Psychologie (EMP) de SD 15, estimer qu'elle semble indépendante mais rien ne les empêche de revendre l'information à Kovaci Dynamics avec un jet de Négocier (PRES) de SD 17 pour tenter d'empocher une belle commission. Il leur faudrait apprendre le nom de ce « client mystère ».

♪ *Shock (intro explosive) de l'album Obsolete (1998) de Fear Factory*

Développement

Les PJ, une fois qu'ils auront pénétré les lieux, vont devoir y déambuler et s'imprégner de l'ambiance, l'explorer de l'intérieur, l'infiltrer ce qui leur donnera l'occasion de nouer quelques relations et y faire quelques rencontres.

Le Meneur de jeu doit leur **faire vivre** cet état de contrôle et de surveillance quasi-permanent, incessant, carrément intrusif. Ils circulent en rue à pieds et passent le long de vitrines et s'aperçoivent qu'ils sont scannés en temps réel sur l'instant qu'ils ont été happés par un article ou une promo qui leur fait de l'œil.

S'ils circulent en véhicule, ils vont vite se faire arrêter et contrôler par Police State 2000 qui une fois de plus, va s'enquérir de leur présence sur place. Littéralement de leur utilité à être là, maintenant.

A chaque montée d'escalier, glauque, humide et peu éclairée, malfamée dirons-nous, cette impression d'être (pour)suivie ne les lâche pas. Là où les hommes sont moins présents, ce sont les drones pas furtifs pour un sou qui font le boulot d'indic et mouchard sans état d'âme.

A l'intérieur des bâtiments ou des galeries commerciales, ce sont des portiques qui s'ouvrent et se referment sur chaque personnage qui passe dans un bruit à peine perceptible. Il suffit de ne pas s'y plier ou de porter un couvre-chef ou des lunettes qui « dissimulent » les yeux pour que très vite des agents de Police State 2000 ne débarquent toujours en mode « état de guerre ».

Il n'est pas rare de voir intervenir des **Inspecteurs et leurs Exécuteurs** qui bouclent tout le quartier en interdisent l'accès avec des banderoles ou des drones terrestres à chenilles. Ils sortent de fourgons et s'équipent de leurs Dominators. Le Meneur de jeu peut spécialement faire intervenir cette séquence dans un lieu que les PJ doivent absolument visiter. A eux de trouver le moyen ou la solution pour se faire.

Les PJ vont pouvoir se rendre compte que **les habitants** sont plutôt évasifs, polis, courtois mais peu enclin à divulguer ou discuter du moindre sujet qui pourrait faire ternir leur psycho-pass. Ils s'offusquent parfois bruyamment des questions ou attitudes des PJ qui vont très vite se faire repérer et courser par un drone ou une patrouille volante de Police State 2000.

Les seules personnes qui restent « cool » et « chill » et ça ne se perd pas ici, ce sont les **Fixers** même s'ils ne courent pas les rues. Dans un barber

shop, un peu vintage, ils vont tomber sur un Latino nommé Chester (le prénom de son grand-père en hommage au chanteur décédé de Linkin Park). Tatoué sur le bras, un soldat aux ailes de libellule. Il peut les rencarder sur toute une série de trucs.

Mais avant cela, il souhaite savoir **ce qu'est devenu un type « porté disparu »** (clin d'œil). Un bon ami dit-il. Il s'agit d'un certain Mike typé asiatique, barbe en collier et moustache légère. Le regard vif et pétillant. C'est un grapheur (tagueur) de rue, souvent des bombes à sa ceinture, comme des guns prêts à dégainer. C'est avec ça qu'il plante ses balles en graines de contestation et de rébellion sur les murs. Il zone dans une aire très surveillée à l'est dénommée Silmarils.

Conflit

Les PJ sont témoins ou confrontés au fur et à mesure du temps qu'ils passent dans le quartier à la milice privée de sécurité qui semble être plus efficace et mieux équipée. Le meneur de jeu peut ajouter d'office au moins un lieutenant en plus à chaque patrouille rencontrée ou opposée. Ils tirent tous avec des munitions expansives (CF. PAGE 346). Une sacrée complication pour nos PJ. Bienvenue à la (nouvelle) Police State... 3000 !

Les PJ pénètrent le bloc ultra-dense de Silmarils. Ce dernier se révèle être une zone archi-surveillée dédiée à pousser le système à son paroxysme, dans ses retranchements. Les habitants vivent un enfer sur place. Ces derniers sont prêts à payer 1 000 ED (par personne) comme pour un Contrat habituel.



Une Nomade prénommée Frah. Superbe femme d'origine africaine reconnaissable à son ruban rouge qui barre son visage à hauteur de ses yeux décidés. C'est elle qui assure le lien avec le comité de quartier. C'est leur émissaire. Prête à fournir s'il faut un coup de main. Son arme de prédilection ? Le cocktail Molotov qui occasionne 4 points de dégâts directement sur vos PS (CF. PAGE 180). Nécessite une action d'allumage et d'être lancé via un jet d'Athlétisme (DEX) au SD variable.

C'est là que Mike se trouve. Aux PJ de remettre la main sur lui et le sortir de ce pétrin hyper surveillé par les caméras, quadrillé par les drones et sillonné par des tandems inspecteur/exécuteur.

Les PJ vont devoir faire face à un Affrontement de taille face à toutes ces oppositions. Le Meneur de jeu peut considérer le contrat rempli s'ils diminuent deux aspects ou à moitié (500 ED/PJ), pour un seul.

♪ *Cours vite (1995) de Silmarils*

Rebondissement. Edgecrusher en personne requiert leur aide car les dissidents ou rebelles sont taxés de déviants latents et sont sujets à la désintégration facile par Sibyl. Il leur demande leur aide citoyenne et fait à appel à (ce qui leur reste de) leur Humanité. Il a appris qu'une « descente » se ferait et prévoit une embuscade urbaine pour neutraliser un maximum d'agents de Police State 2000 et sauvegarder ses camarades. Il y a un rassemblement d'une sorte d'AG d'immeuble qui est en fait le prétexte à réunir les membres contestataires face à Kovaci Dynamics et sa mainmise sur le quartier au détriment des gens. Le réseau d'Edgecrusher peut apporter une aide logistique et de soins aux PJ.

♪ *Securitron - Police State 2000 (embuscade urbaine) de l'album Obsolete (1998) de Fear Factory*

Le Meneur de jeu doit exposer ses joueurs au dilemme suivant : est-ce que ce sont les machines qui sont mauvaises ou sont-elles corrompues par les hommes car c'est finalement à partir d'eux qu'elles se forment ? Voyez le « Bon sauvage » de Rousseau.

Climax

Une rafle prend de court Edgecrusher qui voit ses camarades emportés dans les fourgons de Sibyl et il exhorte population et PJ à lui prêter main forte pour forcer leur arrêt avec des barricades improvisées et les faire s'échapper des fourgons avant qu'ils ne « disparaissent » comme tant d'autres dans les centres de réhabilitation.

♪ *Ressurrection (espoir et renversement) de l'album Obsolete (1998) de Fear Factory*

Ce climax fait apparaître, en paroxysme, la terreur de ce système en l'intervention en personne du Smasher/Devourer. Ça va chauffer.

Résolution

Les PJ vont finir par s'échapper, on l'espère en le plus de morceaux possibles, de cet univers et quartier hyper-policé. Ils vont pouvoir établir leur compte-rendu auprès de leurs employeurs, premiers et subsidiaires. Ils vont empocher les ED promis et peuvent se diriger, après avoir soufflé un peu et pris du bon temps, vers leur prochaine mission.

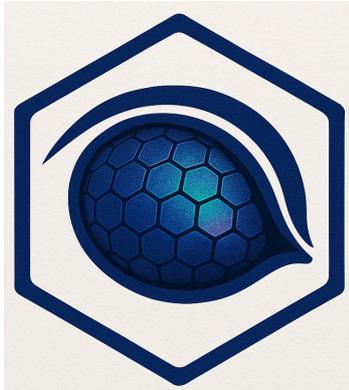
Après, il y a fort parier qu'ils ne s(er)ont plus en odeur de sainteté dans ce quartier ayant sûrement été catalogué comme personne à « neutraliser/désintégrer ».

Par la suite, les PJ peuvent être à nouveau missionnés pour parcourir ce quartier en sous-marin, discrètement et efficacement, ayant une bonne connaissance des lieux et de ce qui s'y passe. L'exfiltration d'un individu pourrait être une mission tout à fait envisageable dans le futur pour un contrat plutôt juteux du type Dangereux (cf. PAGE 381).

PNJ et factions

Kovaci Dynamics

Kovaci - NDA : qui veut dire forge ou lieu fortifié - *Dynamics*



est une corporation qui développe des IA qui servent à la rénovation technologique et à la pacification sociale. Ayant comme slogan « Forger la Société de demain ». Elle fait de cette enclave son labo et sa vitrine.

(image générée par Copilote suivant le descriptif *infra*)

Son PDG est Dimitri KOVACI, discret voire mystérieux anciennement connu et reconnu comme Techie tandis que le Visage de l'entreprise se trouve être Miss Tamika DAYARANI, une jeune Corporatiste énergique et déterminée d'origine indo-slave.

Il s'agit d'une corpo indépendante et de taille moyenne.

Le logo de la corpo est un œil composé (comme celui d'un insecte) bleu profond (outremer et de Prusse) et reflets irisés entouré d'un hexagone bleu cobalt.

Exécuteur

Il accompagne un ou plusieurs inspecteurs de Sibyl. Le Meneur de jeu est invité à user de profils d'Edgerunners en n'hésitant pas à user d'alter-egos proches des PJ en servant de leurs propres feuilles de personnages des joueurs.

N'hésitez pas, si vous le pouvez, à faire interpréter ces PNJ par des joueurs tiers que vous connaissez, possédant leurs propres PJ *edgerunner*. A coup sûr, vous allez surprendre vos joueurs.

Smasher/Devourer

C'est un hybride (humain/cyber) militaire ultra lourd, conçu pour écraser toute forme de dissidence humaine. Il ne parle pas - il anéantit. Il peut être déployé sur le terrain avec parcimonie par le Meneur de jeu car c'est un véritable TPK (NDA : Total Party Killer).

♪ *Smasher/Devourer* (à son apparition) de l'album *Obsolete* (1998) de Fear Factory

Ce monstre ne vient pas juste là pour tuer - il vient pour *réaffirmer la suprématie de la machine sur la chair*. Inspiré par les paroles de Fear Factory, ce serait l'incarnation de l'idéologie de *Obsolete*. "Man is obsolete" devient son credo affiché - via la propagande - en lettres de sang (littéralement ?) sur les murs derrière lui, tagué comme un avertissement.

Sa fiche technique complète et détaillée se trouve reprise en fin de rédaction en Annexe(s). Techniquement, il a été élaboré à partir du Cyberpsycho (CF. PAGE 416) - Boss - revu et complété.

Inspecteur de Sibyl



On attend d'un inspecteur qu'il ait une certaine assise psychologique et qu'il reste maître de ses émotions et ne s'emporte pas. Il doit pouvoir jauger la situation et la percevoir au mieux. Des compétences élevées de Perception et Psychologie sont nécessaires. Pour ce qui sont des actions

plus musclées ou engagées, les Exécuteurs, à ses côtés, vont prendre le relais. Ils ont une allure proche d'un Corporatiste. Stricte et classe, en toutes circonstances.

Lieux

Ambiance et sécurité

Le Halcyon District - ainsi rebaptisé (district Halcyon) - dans le quartier d'Heywood (Santa Domingo) (cf. PAGE 299) détenu et géré par la corpo Kovaci Dynamics. L'oppression est constante avec les tests et les scans biométriques. Comme décor visuel, c'est une ville monochrome qu'on arpente avec ces drones hurlants qui sillonnent le ciel avec des lieux de vies déshumanisés et abandonnés. La sécurité et l'ordre sont assurés conjointement par la Police 2000 et les binômes inspecteur-exécuteur armés de Dominators.

Le Meneur de jeu décide, à chaque fois qu'il juge nécessaire au vu des circonstances factuelles, scénaristiques, dramatiques ou narratives, de procéder à un jet de compétences en opposition.

Les caméras pullulent, comme les vitres sans-teint. Il y a également de miroirs-scanners ou des contrôles rétiniens auxquels il faut se soumettre pour pénétrer certains lieux sans compter les injonctions des Inspecteurs de Sibyl notamment ou de la Police State 2000.

Qui pénètre les lieux sciemment ou illégalement va devoir se plier aux règles en vigueur avec toutes les conséquences possibles. Le Meneur de jeu va devoir régulièrement actualiser le score d'EMP et d'Humanité du groupe des PJ.

Il y vit tant une classe sociale pauvre et laborieuse en plus du personnel de la corpo en question. Des engagements contractuels très stricts mais lucratifs amènent de nouveaux contingents d'habitants au besoin.

Quand on est jugé « obsolète », on est jeté dehors du quartier sans le moindre ménagement et sans aucune autre forme de procès de même que si on devient un « criminel ou déviant latent ». Ici pas question de soins ; si on n'est pas proprement et littéralement éliminé.

Dans ce quartier, les gens sont jaugés quant à leur utilité dans l'environnement et son système sans être jugé comme « déviant latent ». S'ils ne respectent plus le niveau exigé, ils deviennent obsolètes ou déviants. Ils doivent alors être neutralisés ou expulsés voire carrément désintégrés. Bref être apte au travail et travailler et ne pas être socio/psychopathe dénué d'EMP et sans Humanité.

Descriptions des zones importantes

Le Meneur de jeu trouver ci-dessous les trois lieux particuliers et stratégiques de ce scénario. D'autres, peuvent être facilement créés de toutes pièces ou inspirés d'autres tels qu'un bar ou entrepôt. Il va par contre lui falloir préparer la description des rues du district Halcyon à partir des notes reprises auparavant dans la section « Ambiance et sécurité ». Ces lieux seront décrits de manière narrative (pas de plans et cartes à l'infini pour plus de souplesse et de clarté/lisibilité du scénario). (Re)prenez ceux que vous possédez et adaptez-les au besoin.



Siège de **Kovaci Dynamics**. Bâtiment massif avec des saillies défensifs et de surveillance comme dans les citadelles type Vauban. Brutalisme soviétique présent en Croatie.

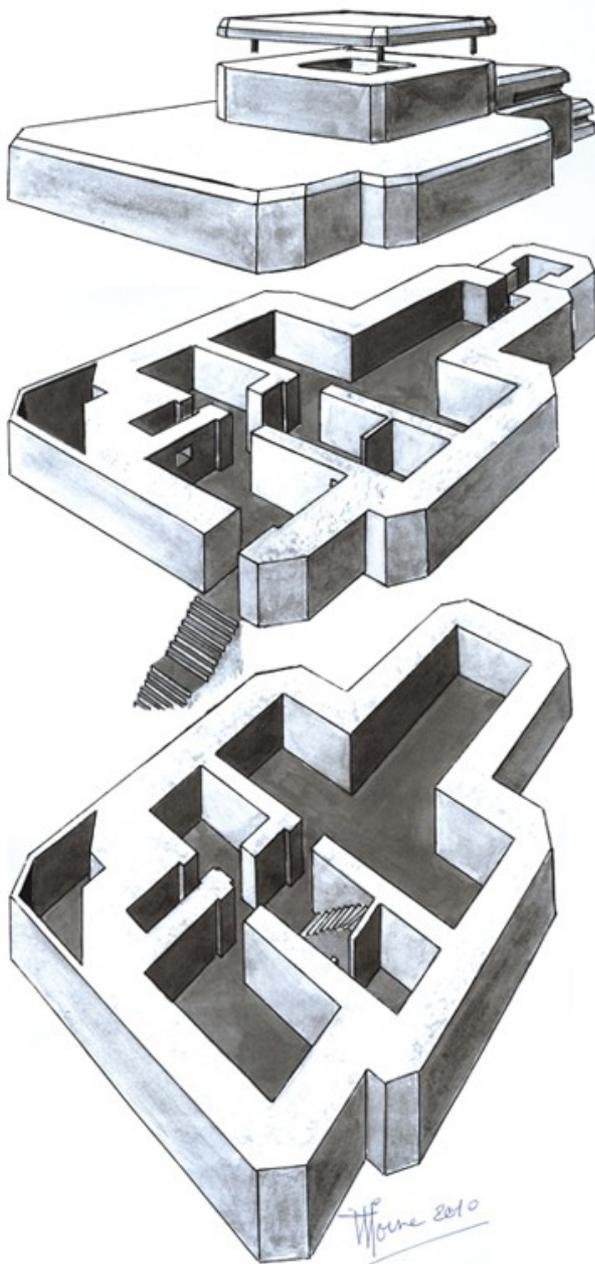
Des ouvertures semblables à des meurtrières. A l'intérieur tout y est condensé et fonctionnel. Des agents de Police State 2000 en assurent la sécurité. Ça s'apparente plus à une place-forte qu'au siège d'une société. Régularité, austérité, contrôle et ponctualité sont les maîtres mots de la conduite et tenue de ses employés.

Commissariat de Police State 2000. Déjà pour offrir la meilleure et plus efficace protection à sa société-mère, il se situe à côté. Il s'agit d'une succursale, une sorte de siège d'exploitation et non un poste de police même s'il en a le nom. Car c'est la loi de la Corpo qui règne ici.

Trapu, massif et austère. Il ressemble plus à un blockhaus. A partir du plan, le Meneur de jeu développe ce complexe.



Inspiré du grand Blockhaus à Batz-sur-Mer (F).



Bureaux de **Sibyl**. Bâtiment moderne, post art Déco qui en impose par son impressionnante façade.



Inspiré du 84, av. Winston Churchill à Uccle (B)

Accès sécurisé à l'extérieur anti-intrusion et contrôle des accès. A l'intérieur, ambiance spartiate, calme voire feutrée. Chacun et chaque chose à sa place. Se trouver dans un couloir est presque déjà une anomalie et suspect. Mur gris anthracite, plafond noir, moquette gris souris, vitres teintées et portes assourdies. Nombreux portiques ou tourniquets de Scan mental jalonnent les embranchements stratégiques et les accès aux zones sensibles.

Il y a l'accès à l'armurerie et zone d'équipement avec fourgons d'intervention (garages) donnant sur l'extérieur. Des bureaux par équipe d'inspecteurs et exécuteurs (au rez). Des labos techniques et scientifiques, une morgue avec plusieurs médecins légistes à l'étage (1er) avec un dernier étage (2ème) consacré à l'administration, gestion et direction. Les serveurs et data centers (au sous-sol) de Sibyl entretenus par une armée de technicos protégés par un deuxième contingent de solos.

Cf. image à gauche. Un poste d'observation se tient sur la toiture avec une avancée qui sert tant à surveiller qu'à tirer sur les assaillants. Au rez, avant d'atteindre la pièce principale des officiers, la pièce de la main courante se trouve située à gauche et des pièces d'interrogatoire à droite. Au sous-sol, on accède aux abords de l'escalier, aux geôles. Tandis que pièce principal en « T » renversé accueille le garage, armurerie et autres réserves et salles techniques.

Éléments techniques

Le Meneur de jeu prend connaissance des règles spécifiques de contrôle et de réactivité des IA présentées dans ce scénario. De même quelques détails quant aux capacités spéciales de Boss sont présentées ici également ; et ceci afin d'alléger le bloc de caractéristiques initiales.

Règles spéciales

En ce qui concerne la **surveillance**, le Meneur de jeu use de jets de compétence en opposition suivants :

- Jet de Sécurité électronique (TECH) VS Jet de Discrétion (DEX) ;
- Jet de Perception (INT) VS Jet de Résistance à la torture/aux drogues (VOL).

Pour ce qui est du **critère de rentabilité** (ou *niveau obsolescence*), le Meneur de jeu peut jauger cela au cumul du Coût mensuel de leur Niveau de vie et du Loyer mensuel du Bâtiment qui leur sert de lieu de vie qui doit au moins atteindre 600 ED (cf. PAGES 377-380). Disposer d'un boulot/job rentre également en ligne de compte. Ou d'une invitation en bonne et due forme ou d'une bonne raison si vous êtes de passage. Bien sûr, les illégaux sont d'offices décrétés comme inutiles. Ils sont chassés ou doivent s'inscrire dans une démarche servile exécutant d'infâmes besognes proches d'un esclavagisme post-post-moderne.

▶ Grenade thermobarique ◀

Prix : 500 (Onéreux) - **Types de munitions disponibles** : grenades uniquement

Quand vous utilisez ces munitions, votre attaque ignore jusqu'à 11 points de protection (surchauffe et onde de choc). La zone d'effet est de 6 m de rayon (effet maximal en intérieur ou souterrain. Les personnes touchées peuvent subir de graves dommages internes et vu la surpression soudaine, causer des blessures auditives permanentes.

Un **SOUFFLE** suivi d'un **VIDE** écrasant l'air et puis le **HURLEMENT** brûlant d'un **ENFER** instantané.

Témoignage anonyme, impuissant

Son usage est illégal en zones civiles et normalement réservé aux zones de guerres ou corporatistes. Elles sont instables et se doivent d'être stockées dans un container sécurisé.

Jet d'Athlétisme (DEX) au SD variable. Notez que lance-grenades offre une plus grande portée :

0 à 6 m 7 à 12 m 13 à 25 m

Grenade 16 15 15

En Annexe(s), on trouve l'ajout aux règles qui est propre au Boss Smasher/Devourer.

Sibyl

Quelques détails et précisions à son sujet. L'IA appelée **Sibyl** analyse la biométrie, les émotions et les cyberwares d'un individu par scan. Le Psycho-Pass qui en découle peut être au mieux bleu foncé ou « brouillé »... Les Inspecteurs sont habilités à vérifier, paralyser, neutraliser voire désintégrer les malveillants. Dans leur tâche, ils sont secondés par des Exécuteurs. Tous deux possèdent une arme particulière appelée Dominator qui leur est personnelle et analyse en temps réel le niveau du Psycho-Pass.

Ce système induit la peur de la sentence de Sibyl. Il cible ce qui pourrait stresser autrui. Il punit ceux qui pensent blesser quelqu'un ou ceux qui sont victimes et dont le Psycho-Pass se détériore par contamination.

Cette justice prédictive balance un coût d'opportunité et un risque acceptable. Mais penser comme un criminel pour ces enquêteurs peut les faire glisser peu à peu vers la criminalité latente.

Dans Night City, ceux qui se débarrassent de ces tarés sont la Psycho Squad de Max Tax (Maximum Force Tactical Division) de la NCPD (cf. PAGES 159) et 301). Ces inspecteurs et exécuteurs de Sibyl sont de sérieux concurrents pour eux peut-on noter.

J'introduis également le gynoïde **Gorgone** qui de son regard pétrifie de terreur les gens car elle a la faculté de scanner les foules, l'embrassant d'un seul regard inquisiteur pour alerter Sibyl et dépêcher des inspecteurs accompagnés d'exécuteurs. La foule est rapidement *médusé* par son apparition.

▶ Les yeux et bras armé de Sibyl ◀

Il n'est pas impossible de faire interpréter par les joueurs des PJ Corporatistes à la solde de *Kovaci Dynamics* endossant le rôle d'Inspecteurs tandis que d'autres profils d'Edgerunners jouent le rôle d'Exécuteurs qui les accompagnent. C'est une variante qui amène d'autres péripéties et un autre point de vue et une toute autre dynamique.

Surtout que cela peut amener des éléments dramatiques et de tension tels que saboter de l'intérieur ou embrasser pleinement le système, déterminer si on tire ou si on doute, choisir l'option de neutralisation ou désintégration.

► Pour le Meneur de jeu ◀

Un scan mental (ou test de coefficient criminel) permet d'évaluer l'état mental et l'hostilité potentielle d'un individu via un système de scanner portatif (genre Dominator).

Meneur de jeu ou PJ Inspecteur effectue un jet de Perception/Cybertech (TECH) de SD variable et fonction de l'état mental de la cible. Avec un score de 0 en EMP, il s'agit d'un SD 13. Pour un score de 1 et 2 en EMP, le SD atteint 17. Tandis qu'un score d'EMP allant de 3 à 10 nécessite un SD de 23.

EMP	Humanité
3-10	Positive/neutre
0-2	Limite/instable
0	Négative

(suite) Statut Psycho-Pass Equivalent narratif

Citoyen normal	Stable psychologiquement
Criminel latent	Surveillance recommandée
Menace sérieuse	Instabilité dangereuse recours légal autorisé

EMP 0 avec Humanité négative. Perte totale de contrôle émotionnel, empathique ou moral. A considérer comme une menaces non réhabilitable dans le système Sibyl. Tandis qu'une EMP 0-2 avec Humanité positive ou neutre est perçue comme une

zone grise où se situe un criminel latent qui ne doit pas encore être éliminé mais qui se trouve être potentiellement instable.

► Dominator ◀

Il s'agit d'une arme intelligente avec IA intégrée + cyberlien au porteur via câblage neural (CF. PAGE 112), liaison smartgun (CF. PAGE 343) et poignée subdermique (CF. PAGE 365). Elle est reliée à scanner biométrique mental et nécessite un tir de Pistolet (RÉF) avec les Modificateurs suivants :

Situation	Modificateur
Humanité négative	+2
Cybernétisation excessive	+1/implant
Cible ambiguë ou instable	-2 (IA/schizo)

Usage avec mode *Paralyseur* qui nécessite un jet Résistance à la torture/au drogue (VOL) de SD 13. En cas d'échec, la victime s'écroule au sol (CF. PAGE 168) et inconsciente pendant plusieurs minutes. En mode *Destructeur*, on applique des dégâts létaux du type explosif et ciblé (8d6) sur une cible humaine ou du type plasma (8d6) sur une cible droïde avec effet Canon électrique Rhinemetall EMG-86 (CF. PAGE 347).

Seul les brigades d'Inspecteurs et leurs Exécuteurs en sont équipés. Le Meneur de jeu peut requérir un jet de Psychologie (EMP) de SD 17 en cas d'abus narratifs d'un joueur. Mal utilisé ou abusivement, la personne s'expose à une enquête interne voire même carrément une traque.

Annexe(s)

Smasher/Devourer	INT	REF	DEX	TECH	PRES
	5	8	8	5	4
	VOL	CHA	MOUV	COR	EMP
	7	-	6	10	0
	Points de santé		Blessure grave	Jet de sauvegarde	contre la mort
		100	50		10
	Armes	Armure : balistique composite intégrée			
	Lance-grenade escamotable	6d6+2d6(*)	Tête	15 PA	
	Pistolet-mitrailleur lourd escamotable	3d6	Corps	18 PA	
	Etripeurs	3d6			
Base de compétence	Arme de mêlée 17, Armes lourdes 14, Athlétisme 16, Bagarre 15, Electronique 11, Endurance 10, Esquive 13, Guide local (quartier d'origine) 7, Interrogatoire 13, Perception 9, Persuasion 6, Pistage 10, Pistolet 12, Psychologie 2, Résistance à la torture/aux drogues 15, Tir automatique 14				
Cyberimplants et Equipement spécial	Cyberbras x2 (lance-grenade escamotable, pistolet-mitrailleur lourd escamotable, étripeurs), maillage musculosquelettique, câblage neural (support de puces, anti-douleur), armure subdermique, Anti-douleur cf. page 359) ignore Blessures graves, Audiovox (Synthétiseur vocal et effets sonores de guerre. Ajoute +2 en Interrogatoire et en Psychologie)				
Capacités spéciales	Purge humaine : une fois par combat, il use d'une grenades thermobarique Obsolescence : toute cible cybernétique inférieure est piratée ou neutralisée automatiquement au corps à corps via un système de piratage de combat intégré				

L'**Obsolescence** (capacité spéciale) est inspirée de l'esprit transhumanisme VS extinction organique de Fear Factory, cette capacité traduit la domination technologique absolue exercée par une entité comme le Smasher/Devourer. Elle affecte directement les PNJ ou PJ possédant des cyberwares de bas niveau comme le feraient des Munitions IEM (CF. PAGE 346).

T'es *PIRATÉ*... T'es *DÉPASSÉ*.
- Smasher/Devourer

Ça provoque une certaine panique sans réussite d'un jet de Psychologie (EMP) de SD 13. Tactiquement cela incapacite les cibles cybernétiques faibles et sert à symboliser la suprématie technologique de la machine sur l'humain augmenté.