

ALWAYS/NEVER/NOW

FICHER JOUEURS

VF 2015-11-07

VO 2013-09-13

Écrit et conçu par Will Hindmarch
Illustré par Steven Sanders et Noah Bradley

Traduction française Philippe Marichal et Jérôme « Golgorosh »

Basé sur des personnages d'Anton Gleason, Martin Gleason,
Seth Stevenson et Tony Wagner

Règles originales développées par John Harper, Clinton R.
Nixon et Luke Crane.

Adaptation à Fate par Philippe Marichal

Design graphique par Will Hindmarch et Craig S Rant

Créé avec le généreux support de mes backers Kickstarter
favoris

Playtesté à la Gen Con, Origin Game Fair, PAX, PAX East et dans
les foyers. Merci les testeurs !

alwaysnevernow@gmail.com
always-never-now.tumblr.com

Influences (et remerciements) :

William Gibson, Ian Flemming, Quentin Tarantino,
John McTiernan, Robert Rodriguez, John Woo,
Les Wachowskis, Paul Greengrass, Doug Liman,
Kathryn Bigelow, Masamune Shirow, Mamoru Oshii,
Kenneth Hite, Robin D. Laws, Vincent Baker, Jason Morningstar,
Steve Segedy, Jeremy Keller, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leo-
nard Balsera, Ryan Macklin, Gregor Hutton, Cam Banks et bien
d'autres encore.

Le texte de ce projet est sous licence Creative Commons Attri-
bution Non Commerciale Partage à l'identique 3.0.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us>

C'est une œuvre de fiction. Toutes ressemblances avec des évé-
nements réels ou des personnes vivantes ou décédées, est une
pure coïncidence.

© Will Hindmarch

BACKGROUND

Vous étiez les meilleurs. Des samouraïs des rues underground, des voleurs, les agents d'un mystérieux maître-espion avec juste un prénom, aucune antécédent et un plan. Il vous apportait les missions et vous les exécutiez. Vous étiez son équipe favorite pour tous les cambriolages de haut vol, les ops dangereuses et les fuites impossibles. Vous combattiez les mégacorps, les tyrans, les tueurs, tout cela pour un future meilleur, pour battre les Technocrates à leur propre jeu de la terreur. Vous gagniez toujours (always), n'arrêtiez jamais (never), viviez dans le présent (now).

Jusqu'à ce que, il y a 11 ans, il disparut.

Maintenant, il est de retour — et en danger — et c'est à vous de le retrouver, de le sauver peut-être, et en chemin ... changer le monde.

Josine, c'était juste un nom à l'époque, sûrement un reste de couverture de ses jours anciens où il était un Technocrate. C'était le nom qu'il donnait, le nom qui en disait long, le nom par lequel vous l'appeliez. Certains de ses plus vieux agents l'appelaient leur oncle. « Remercie ton oncle pour moi » disaient ceux qui le connaissaient ou encore « Dis à ton oncle que je lui suis redevable ». Josine avait évidemment des ennemis, mais pour un gars autant dans les emmerdes, il avait un sacré nombre de potes bien placés.

Quelqu'un balança la purée avec un automatique dans son antre sous la conurb de New York. Son fidèle garde du corps Hardeman en prit deux en plein dans le crâne. Ses planques à travers le monde furent retournées, pillées. Le réseau de Josine était percé à jour. Des agents se retrouvèrent pris dans la tempête, essayèrent de s'en tirer par eux-mêmes. Personne ne savait qui s'était fait prendre, qui avait retourné sa veste, qui était sale et qui était mort. C'était le crépuscule d'une belle journée. Le temps fit son œuvre. Chaque piste se tarit, l'affaire devenait froide... Au même moment, vous avez tous dérivé — certains plus loin que d'autres — et construit de nouvelles vies pour remplacer la précédente.

C'était il y a 11 ans.

C'est la trame de fond. Personne ne sait pourquoi Josine a disparu, a été pris ou tué.

SUR L'AVENIR

L'avenir de A/N/N est collaboratif. Quelques détails sont présentés ici, car ils sont importants pour comprendre la trame de fond et pour comprendre les plans et les motivations des divers personnages, qu'ils soient protagonistes ou antagonistes. Vous déterminerez un grand nombre de détails ensemble plus tard. Est-ce que votre conglomérat favori est encore en activité ? Est-ce que le pays que vous ai-

mez est en guerre ? Qui est le Président des Etats-Unis et combien reste-t-il d'états ?

Ne répondez pas.

Évitez de mettre trop de détails sauf si cela est utile pour l'histoire, et que cela permette aux personnages ou à la scène d'être plus vivant. À vous de choisir si les rues de Reykjavik sont parcourues par des voitures automatiques sans chauffeur — comme quand un joueur vous dit « Je peux mettre la bagnole sur Autopilote ? » La réponse serait sûrement « Ouaipe, pas de soucis. » Puis, lorsqu'une balle transpercera le « cerveau » de la tire — parce que cela amène une tension supplémentaire à la poursuite — ça vaudra le coup de demander qui prend le volant en catastrophe.

Partez du postulat que la grande majorité des pays que vous connaissez dans ce futur sans date ont une ressemblance avec le pays que vous connaissez aujourd'hui. Commencez par ce qui vous est familier, parce que c'est un excellent moyen de trouver un terrain commun avec les images mentales des autres... Puis développez, projetez-le dans le futur. Tout n'est pas forcément différent. Gibson disait que le futur n'était pas réparti de manière équitable. C'est aussi vrai demain qu'aujourd'hui. Certaines choses régressent, d'autres progressent, et rien n'arrive comme cela devrait.

Quand nous étions en train de jouer les aventures dont s'inspire A/N/N, une grosse partie des éléments étaient purement improvisés, ou anticipés à peine un jour avant que nous nous réunissions.

Nous savions que cela provoquerait une séquence sympa d'action ou d'intrigue. Dans notre futur, le monde était contrôlé par des empires criminels et certains États américains avaient fait sécession, ce qui expliquait pourquoi le Wyoming avait sa propre armée ou qu'un système autoroutier privé n'était accessible qu'à ceux qui payait pour en avoir accès. Certains de ces détails étaient aussi gros qu'une nation, d'autres étaient aussi insignifiants que mémorables (p.ex. les hôtels HYAT&T) mais c'était marquant parce qu'on les inventait ensemble rien que pour nous.

Plutôt que vous submerger dans votre future, faites le votre.

La Technocratie

Un des acteurs majeurs d'A/N/N est un gouvernement sans nation dont la citoyenneté est un abonnement payant : la Technocratie.

Localisée dans des ambassades privées, des consulats sécurisés, et des stations spatiales luxueuses, la Technocratie protège, représente et régule les citoyens qui la paient, même si ce sont des citoyens d'autres pays. Les Technocrates ont des passeports de la Technocratie, peuvent appeler des agents et des avocats de la Technocratie pour se sortir des emmerdes, et se fient aux autorités de la Technocratie pour les extradier de pays où ils pourraient ne plus être les bienvenus.

La Technocratie se mêle des affaires des megacorps, des sociétés et des nations en proposant ses services de consultant, de gardien de l'ordre et de régulateur. La Technocratie est appelée quand un pays ne peut gérer ses problèmes, ou quand il souhaite que la faute soit reportée sur quelqu'un d'autre. Les technocrates sont des receleurs et des boucs émissaires, des diplomates et des consultants, des politiciens et des espions.

Des fois, elle se mêle de choses et réécrit l'histoire en prétextant qu'elle a été appelée pour venir à la rescousse. Des fois elle est votre meilleure copine et des fois elle envoie des assassins pour se défaire d'un nœud gordien. Elle manipule les agents des forces militaires des nations et a accès à sa propre force d'agents.

Officiellement, la Technocratie se vante de « protéger ses citoyens » et de « réguler le futur ». Elle s'assure qu'aucune percée technologique ne bouleversera l'équilibre du monde. Elle aide des sociétés à transformer un saut technologique en produit pour le public. Et pour cela, les sociétés l'aident, car après tout, c'est tout de même mieux de vendre six générations de gadget pour faciliter l'intégration des gens dans le futur, et ça fait plus de pognon en plus, pas vrai ?

Est-ce que les Technocrates sont pour la justice sociale et la diffusion des technologies pour mieux

développer le monde ? Ou alors sont-ils là pour empêcher que ceux qui n'ont pas leur part du gâteau créent le chaos planétaire ? Tout dépend à qui vous demandez.

C'est un cauchemar juridique et international de négocier avec la Technocratie donc **(a)** vous ne devriez pas trop entrer dans les détails et **(b)** assumer que de nombreux pays préfèrent que la Technocratie s'occupe de leurs problèmes plutôt que de payer pour des procès et autres incarcérations. En partie gouvernement, en partie société, la Technocratie est là pour vous simplifier la vie.

En coulisses, la Technocratie est un outil narratif pour faciliter les histoires d'actions et d'espionnages comme dans les films, en causant et en résolvant des situations problématiques sur la scène internationale. Ses interventions font survenir des intrigues et lorsqu'ils donnent un coup de balai derrière leurs néfastes complots, cela remet les compteurs à zéro pour l'aventure suivante.

Ils doivent rester complexes. Les Technocrates peuvent être bons ou mauvais, mais en tout cas, leurs objectifs doivent être obscurs, les évaluer doit rester problématique, toujours en mouvement, toujours à l'affût. C'est un outil à intrigues cyberpunk, un être sans visage indestructible.

En jeu, ce fut autant un ennemi implacable qu'un allié impénétrable.

LES MEGACORPS

Dans un environnement de futur proche, nous utiliserons les fameuses megacorps internationales. Une douzaine de sociétés possède ou influence les télécoms, la diffusion de médias, les manufacturiers, le cartel militaro-industriel, les industries médicales et pharmaceutiques. Les startups ne se montent que pour être rachetées, et tirer 25% de bénéfice ou tout recommencer.

C'est une exagération, mais pour des besoins dramatiques.

Les megacorps s'affrontent. Parfois via des intermédiaires, parfois sur les marchés internationaux. Parfois à l'aide d'agents infiltrés. Parfois par nations interposées comme champ de bataille. Elles veulent tout, et pour elles seulement.

Nanotech, Inc.

Nanotech, Inc. est une bande de méchants. Le nom ne veut plus dire grand-chose de particulier; ils possèdent tout un ensemble de compagnies. Ils fabriquent de tout, du dentifrice à la dent synthétique, des avions de guerre aux guerres elles-mêmes.

Toutes les personnes qui travaillent pour ce conglomérat ne sont pas foncièrement mauvaises, mais elles savent toutes que leur employeur fait des choses horribles. Peut-être que ces gens rationalisent leur participation. Peut-être qu'elles essaient de changer les choses de l'intérieur. Au plus loin vous vous situez du centre, au plus vous arriverez à vous regarder dans la glace.

Certaines filiales sont plus malsaines que d'autres. Certaines sont des boîtes vides pour des salades que les gouvernements prétendent poliment croire. Nanotech a une armée plus entraînée que la majorité des pays, et ses cadres, avocats, et mercenaires, doivent être maintenus en état de satisfaction permanente avec de l'eau, de la nourriture, du pouvoir ou des drogues.

Les gens ont peut-être de nombreuses facettes et peuvent être déroutants et compliqués et même si Nanotech est aussi toutes ces choses, elle sait clairement qui elle est. Elle croit à sa propre organisation sans faille et elle croit à sa méritocratie. Elle se croit gagnante d'un jeu qu'elle a soigneusement truqué. Elle ne comprend pas pourquoi les autres sociétés ou gouvernements n'essaient pas de faire ce qu'elle fait avec excellence.

Ça, c'est pour la culture d'entreprise. En son sein, ça trafficote, les cadres s'affrontent, et ceci à tous les niveaux. Et pourtant, en dépit de toutes ses intrigues, ses rivalités toxiques, et ses coups de poignard élégants, la culture d'entreprise de Nanotech persiste et signe. De nombreux dirigeants ont été

éjectés à grands coups de parachutes dorés, et pourtant la société continue de perdurer, comme si elle était hantée par un fantôme inlassable (il n'est pas impossible que la société emploie une équipe complète, uniquement pour maintenir son unité idéologique).

Oui, Nanotech est un monstre exagéré, une hydre récurrente sans aucune pitié. Besoin d'une megacorp pour jouer le rôle du vilain ? Nanotech. OPA hostiles, espionnage industriel, assassinat déguisé en suicide, expérimentations non éthiques — c'est pour eux. Sur la liste des employés modèles ? Gros bras, espions, pilotes de combat, tueurs à gages, gardes du corps, ninjas cybernétisés, snipers câblés, et bien d'autres encore...

Vos aventures ont besoin de vagues d'ennemis. Et Nanotech vous les fournit avec plaisir. Les histoires cyberpunks ont parfois besoin d'une mégacorp sans visage et menaçante pour représenter les redoutables forces sociétales qui rendent nos héros et anti-héros presque — presque — impuissants dans leurs ombres. Nanotech vous fournit ça également. Quels que soient les combats que vos héros vont arriver à gagner, cette entité subsiste ... et se souvient.

LIMITES DE LA TECHNOLOGIE

Chaque monde a ses limites et ses règles. Dans le futur d'A/N/N, certaines choses sont possibles, d'autres pas encore. Voici quelques règles afin de mieux vous imaginer ce monde de demain.

- La notion populaire de **cyber-espace** fut contrecarrée par des sociétés qui avaient la trouille que cela ne se retourne contre elles. Au lieu d'une hallucination de masse collective, il y a d'un côté l'Internet et de l'autre des centaines de petits réseaux locaux. Des environnements artificiels peuvent être explorés (ils sont projetés comme un stimuli du cerveau et non directement dans la conscience). Mais la matrice globale ne s'est jamais matérialisée. Les communications de proximité (NFC), l'identification par radiofréquence (RFID), et les réseaux privés sont

populaires. Pour pénétrer dans quelque chose, vous devez en être proche — un terminal ou à portée d'ondes. Les emails et Internet sont encore là, mais ce sont des choses brutes, fracturées, vulnérables et de fait, les messagers physiques sont encore utilisés (cette pirouette est là pour s'assurer des voyages physiques et des interactions interpersonnelles en jeu).

- La technologie **cybernétique** est avancée, mais les limites cosmétiques et techniques la rendent visible. La robotique se languit dans la vallée des miracles... (la fameuse Uncanny Valley). Personne n'a réussi à fabriquer d'androïdes convaincants. Le monde a juste fait autre chose (ainsi, les joueurs peuvent facilement repérer les prothèses cybernétiques et se faire une idée rapide de leur interlocuteur).

- La **mémoire** peut être téléchargée, copiée, stockée, mais pas la conscience. Il y a un marché expérimental pour ceux qui peuvent se le permettre via des lecteurs branchés au cortex ou des puces. Des copies d'expériences émotionnelles fortes comme un combat de boxe, du saut extrême ou du sexe se vendent une jolie somme, sous la forme de petites aiguilles de mémoire flash qui se branchent derrière l'oreille. La mémoire est cependant ce qu'elle est : vague, faillible, pleine d'associations bizarres et parfois difficiles à cerner. Un utilisateur peut se brancher le mode d'emploi pour piloter un hélicoptère, le débrancher et être incapable de piloter même s'il se rappelle bien ce que c'est d'en piloter un. Frustrant.

- Une mémoire digitale n'est ni un esprit ni une **conscience**. Vous pouvez discuter avec une mémoire enregistrée, mais elle ne peut inventer des choses nouvelles, elle n'a pas de relationnel, et ne peut tirer de conclusions. Elle n'est qu'un pastiche de l'esprit humain qui ne convaincra pas bien longtemps.

- Les **AI** ne pensent pas comme les humains. Jusqu'à ce que la Technocratie ait la main sur la manière dont elles devront penser, elles sont sévèrement réglementées et contrôlées. De nombreuses megacorps, nations, et bureaux de la Technocratie

ont des intelligences artificielles évoluées — parfois de manière cachée — en vue de recherches privées ou d'opérations clandestines. Et pourtant, les IA sont rares et le public les considère dangereuses.

- Comme l'Internet, en perte de vitesse par des régulations qui l'étranglent et un manque de soutien international, la **biométrie et la reconnaissance faciale** sont contraintes. Les réseaux locaux peuvent bien utiliser la biométrie pour repérer et suivre leurs propriétés, mais il n'y a aucune base de données centrale. Il est très difficile et coûteux aux juridictions de coordonner une chasse à l'homme. De fait, le contrôle aux frontières est mis en avant aux dépens de la coopération internationale (ceci donnera lieu à des passages aux frontières sous haute tension en laissant cependant les personnages évoluer librement sans avoir le monde aux trousses — sinon les personnages seraient toujours déguisés).

YOSHI MACCENNEDI

Un des agents les plus anciens et les plus brillants employés par Josine. Yoshitsune MacCennedi avait jeté les gants après une sordide et douloureuse micro carrière en tant que garde du corps et chauffeur de « combat » auprès de clients haut placés issus des megacorpos, gouvernements et compagnie.

Quelques opérations foireuses, quelque mois à tirer sur la bouteille, et Josine appela. La vie de Yoshi ne fut plus jamais la même.

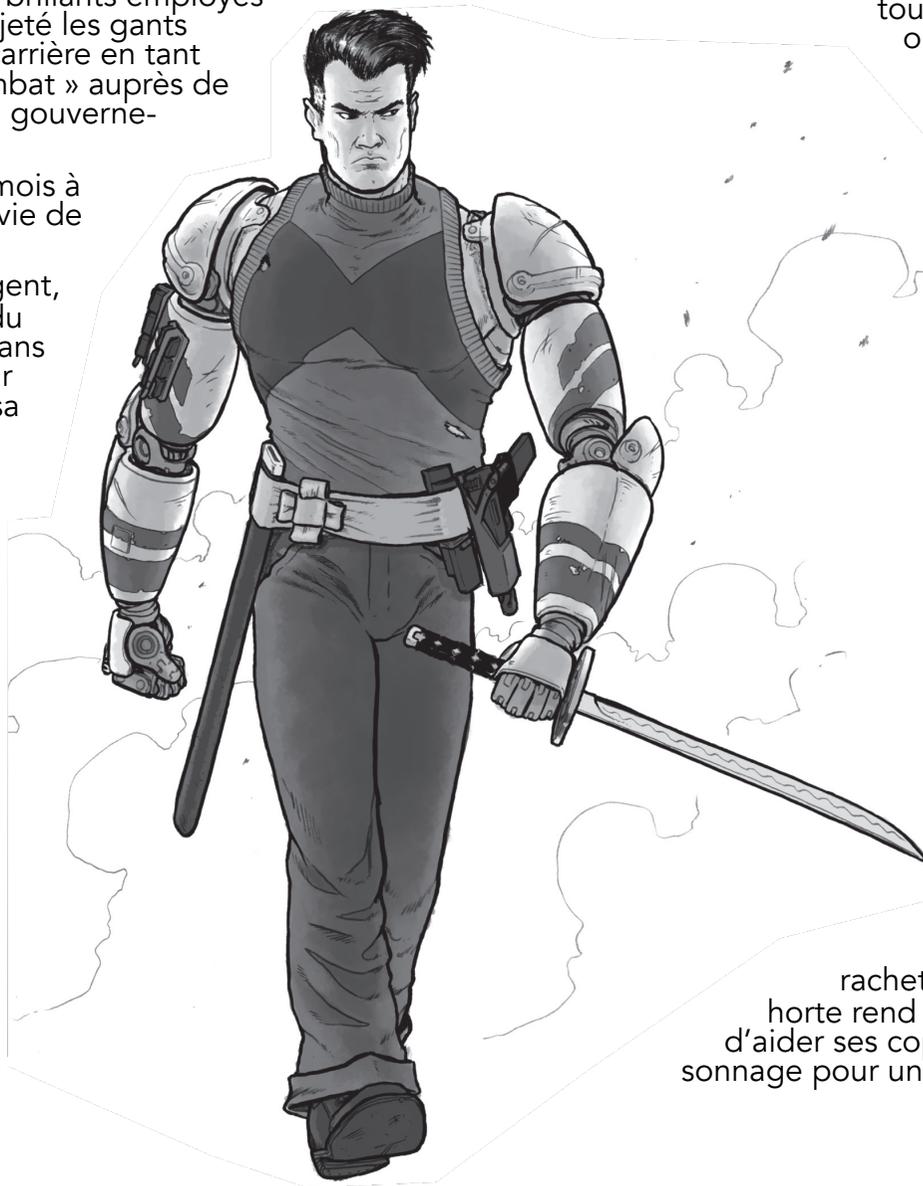
Il n'avait peut-être pas été son premier agent, mais il fut le plus loyal et le plus dévoué du maître-espion. Il trouva un nouveau but dans la vie : changer le monde pour un meilleur futur. Quand Josine s'évapora, Yoshi refusa de lâcher l'affaire. Encore aujourd'hui, ses espoirs commencent à peine à être entamés.

Le Yoshi moderne est tombé du train quelques fois, mais essaie de rester prêt pour ce jour — ce fameux jour — où les missions reprendront. Il prend ses engagements envers Josine et ses partenaires très au sérieux. Il conserve quelques vieux téléphones et repaires au chaud afin de pouvoir contacter ses vieilles connaissances et repartir du bon pied.

En attendant, Yoshi retravaille pour le secteur privé. À l'exception des princes et autres présidents de haut rang, il fait le chauffeur pour des politicards locaux, des parvenus et autres patrons du crime dans des bagnoles blindées. Ça paie les factures, pas le baume à l'âme. Yoshi avait l'habitude de travailler au destin du monde. Il en a tellement envie que ça en a le goût du whisky dans la bouche.

Équipement

- Ce qui définit surtout le matos de Yoshi, ce sont ses bras en acier. Le premier lui a été installé après une mission qui a mal tourné, et les améliorations suivantes ont éliminé le syndrome de la main fantôme avec des matériaux de

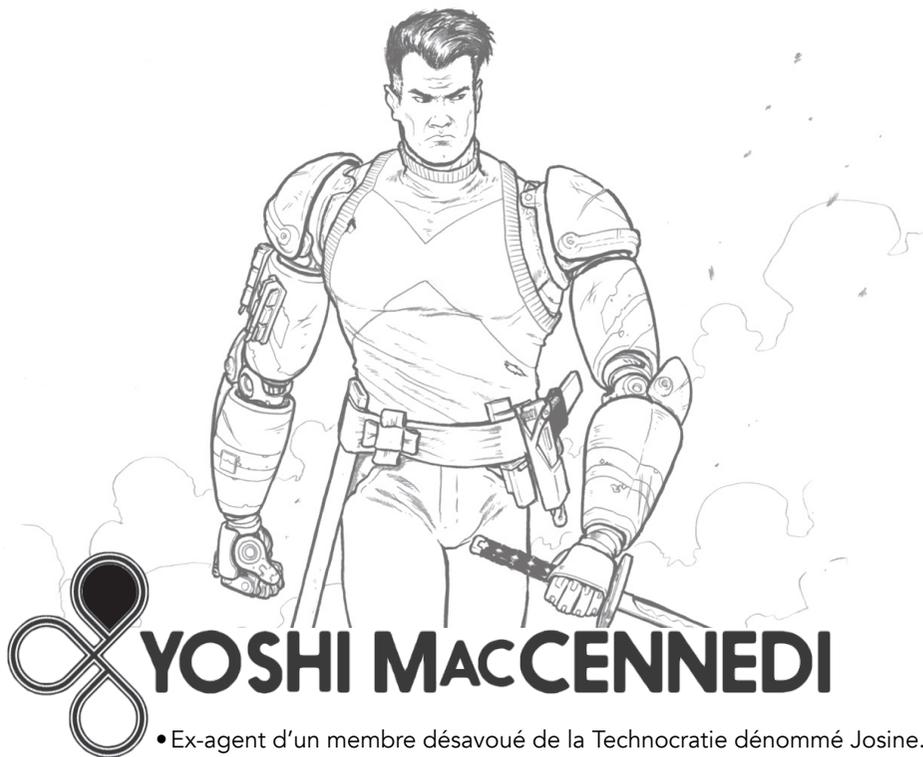


qualité. Un bras abrite un pistolet qui projette un jet de micro fléchettes mortelles faites de plastique. L'autre abrite des systèmes de télécommunication et des caches.

• **Amélioration** : La Prouesse *Mains d'escalade* équipe Yoshi avec des adhésifs électrochimiques qui lui permettent d'adhérer à n'importe quelle surface en fournissant une charge électro-magnétique à ses mains métalliques. Avec ce système, il peut grimper sur du métal, verre, bois, presque tout.

Jouer Yoshi

- Yoshi est dévoué, un peu abimé mais pas délicat.
- Jouez Yoshi si vous voulez un héros tout dans l'action, avec des Prouesses fun et de quoi défourailler en combat.
- Vous remarquerez que l'une des Clés de Yoshi ne peut être rachetée. Une autre, la Clé de la Cohorte rend le gain d'XP facile, puisqu'il s'agit d'aider ses copains. Yoshi est un excellent personnage pour un joueur débutant.



- Ex-agent d'un membre désavoué de la Technocratie dénommé Josine.
- Actuellement chauffeur et garde du corps à pas cher.
- Dernier domicile connu : Chicago, USA.

Concept – Garde du corps à louer

Problème – Seul la bouteille m'aide à tenir

- Mes bras cybernétiques
- Conducteur casse-cou
- <aspect libre>

Compétences

Pilotage +4		
Physique +3	Tir +3	
Combat +2	Investigation +2	Observation +2
Athlétisme +1	Relations +1	Hardware +1
Intimidation +1	<au choix> +1	<au choix> +1

Points Fate – 3 ::: **Restauration** – 3

• Clé de la Cohorte

Yoshi est un compagnon de confiance. Gagnez de l'XP quand vous aidez un allié. **Rachat** : Laisser tomber votre allié.

• Clé de l'Agent Loyal

Yoshi est dévoué à Josine, qui l'a sorti de l'enfer un sacré nombre de fois, et pourrait le refaire. Gagnez de l'XP quand vous vous rapprochez de Josine ou quand son plan d'ensemble se dévoile.

• Clé de la Vengeance

Yoshi n'est pas du genre à être rancunier ... au-delà des dix premières années. Gagnez de l'XP quand vous vous vengez de ce qui vous a été fait. **Rachat** : Laisser pisser une rancune.



Prouesses

Je met tout en place

Une fois par session et pendant un conflit, vous pouvez, en plus de votre action normale, créer un avantage. L'invocation gratuite de l'aspect ainsi créé doit être ensuite utilisé par l'un de vos amis, pas par vous-même. En dirigeant ainsi vos alliés, vous êtes plus à même de les aider.

Tir précis

Lorsque vous attaquez avec Tir, dépensez un point Fate pour déclarer une condition spécifique que vous voulez infliger à votre cible, comme **Tir dans la main**. Si vous réussissez, vous placez l'aspect de situation sur votre cible en plus d'infliger du stress.

<prouesse libre>

Flashbacks :

- A. + Direct ou + Évasif
- B. + Protège ou + Soutient

Utseo Tao était sûrement l'agent le plus connu et le plus ancien de Josine. C'était aussi un samouraï des rues de la vieille école : tranchant comme un rasoir, toujours prêt, et avec une sacrée réputation parmi ceux qui connaissaient la vérité sur lui.

Durant toutes ces années, Josine fournissait un job à Utseo, l'habillait, lui fourguait du matos, mais le gardait informé de manière sporadique. Quand Josine disparut, ce fut autant un choc pour Utseo que pour tout le monde. Il parcourut le monde entier à la recherche du vieil espion jusqu'à ce que toutes les pistes aient été visitées. Puis il décida de combler le vide...

Aujourd'hui, Utseo est un chien errant, un daimyo des profondeurs avec son propre réseau, colportant et condamnant les pratiques peu ragoûtantes des megacorpos. Utseo produit, en y apparaissant parfois, des vidéos qui dénoncent l'étranglement du monde par ces sociétés géantes. Sans les ambitions de Josine « Pour le futur », c'est la seule chose qu'Utseo a trouvé comme cause juste.

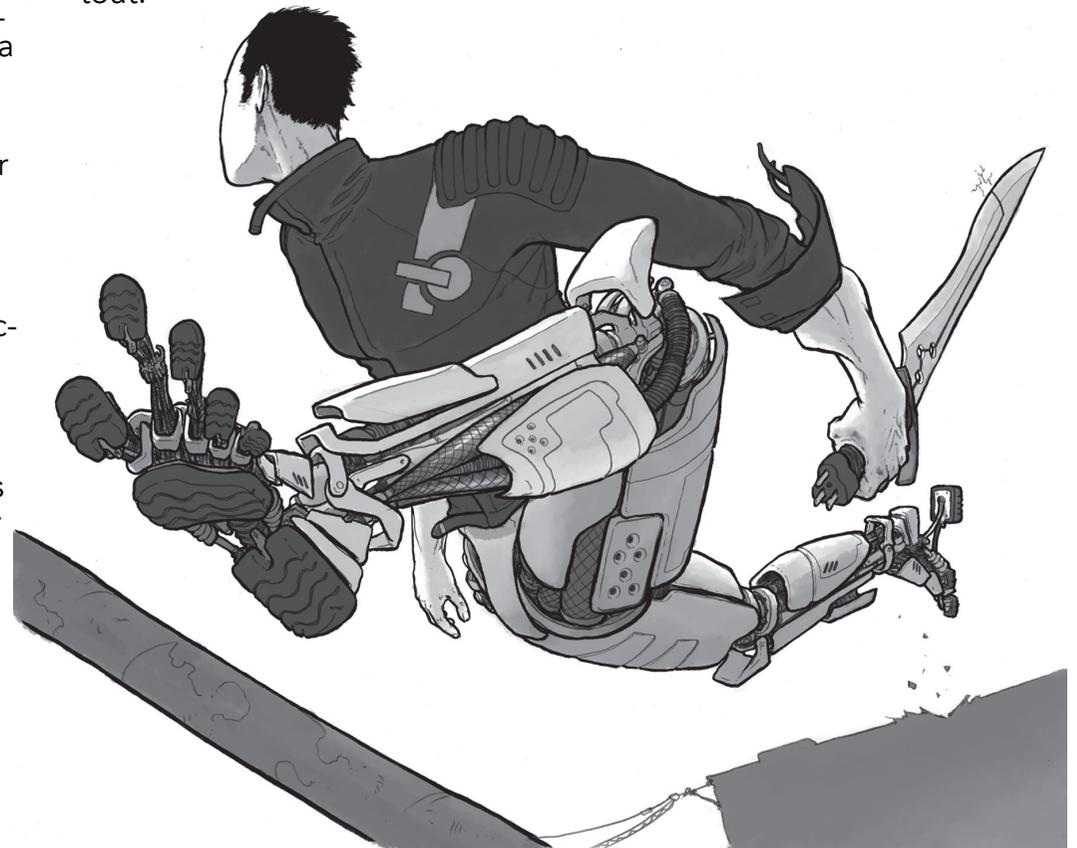
Équipement

Utseo a amélioré sa technologie au cours des dernières années pour rester au top et surtout pour se débarrasser des mercenaires qu'on envoyait pour l'éliminer.

- **Jambes en métal** : faites sur mesure, complètement articulées, coûtant plus cher qu'une maison, elles sont le trait caractéristique d'Utseo et ses meilleures armes. Elles arrêtent des balles, elles fracturent les os, elles l'emmènent sur les toits et encaissent des impacts que les autres pièces de cyber-technologie ne peuvent pas tolérer. C'est le top du top de tout ce qui se fait, le truc next-gen qui déchire tout.
- **Couteau électrique** : Utseo en a utilisé quelques-uns au cours des dernières années. Celui-ci est solide, résistant, avec un filament intégré pour donner des impulsions électriques accompagnant une lame flexible de très grande qualité. Tout ce machin se rebranche sur secteur. Simple comme bonjour.

Jouer Utseo

- Utseo est un héros en cinémascope. Il est malin, désabusé, le tout sauce kung-fu. Sa confiance en lui le perdra, mais ses talents le sortent toujours du merdier où il se trouve.
- Jouez Utseo si vous voulez être la star au centre de l'action, maître du yamakasi, toujours sautant et virevoltant pour aller se foutre dans davantage d'emmerdes.
- Utseo est également une figure reconnue des milieux contestataires, et c'est toujours un trait difficile à utiliser. Souvenez-vous qu'il peut demander à son réseau de s'occuper des communications cryptées, ou de gérer des bricoles alors qu'il est ailleurs. Ce n'est pas son atout le plus puissant, mais ne vous en privez pas malgré tout.





UTSEO TAO

- Ex-agent d'un membre désavoué de la Technocratie dénommé Josine.
- Messager illégal et leader d'un mouvement anti-corpo.
- Dernier domicile connu : Paris, France.

Concept – Samouraï des rues

Problème – Tenté par les plaisirs de la vie

- Mes jambes cybernétiques
- À la tête d'un réseau underground
- <aspect libre>

Compétences

- | | | |
|-----------------|----------------|----------------|
| Athlétisme +4 | | |
| Combat +3 | Relations +3 | |
| Infiltration +2 | Observation +2 | Sociabilité +2 |
| Empathie +1 | Infosec +1 | Tromperie +1 |
| Ressources+1 | <au choix> +1 | <au choix> +1 |

Points Fate – 3 :: **Restauration** – 3

• Clé du Criminel

Utseo est et a toujours été un criminel professionnel. Gagnez de l'XP chaque fois que vous échappez à la justice ou que vous faites fi des lois.

Rachat : Travailler pour un gouvernement ou une megacorp.

• Clé du Ronin

Utseo est un homme sans dieu ni maître. Il dirige seul son destin. Gagnez de l'XP quand le groupe suit votre plan ou que vous défiez les autorités. **Rachat** : Suivre les ordres.



Prouesses

Transformation

Une fois par session, vous pouvez relancer un jet de dés manqué lorsque vous utilisez vos jambes cybernétiques en les transformant d'une façon inattendue.

Parkour hardcore

Bonus de +2 pour surmonter un obstacle avec Athlétisme lors de poursuites sur les toits ou tout autre environnement précaire.

<prouesse libre>

Flashbacks :

- A. + Clandestin ou + Notoire
- B. + Agile ou + Une pêche d'enfer

ALEX HAYES

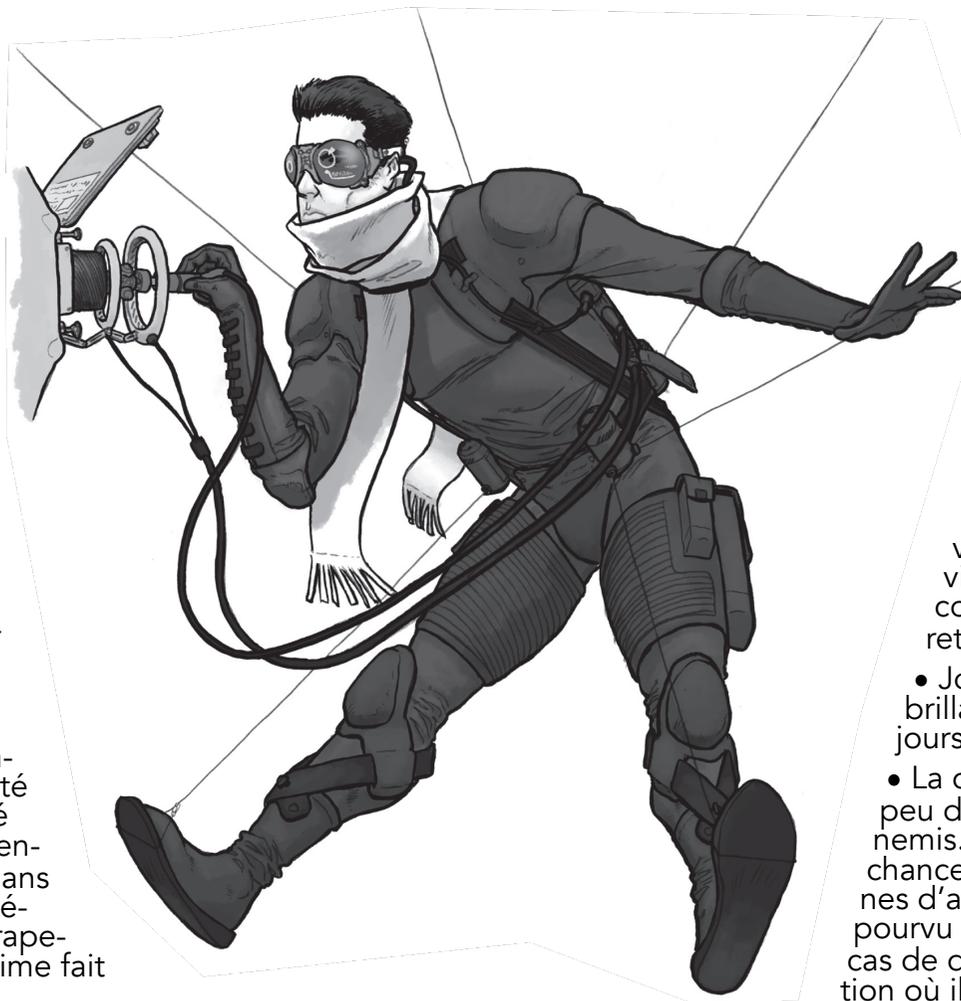
Il est autrefois entré dans un musée connu (vous avez dû en entendre parler) pour y récupérer son écharpe laissée plus tôt dans la journée dans l'aile d'Histoire Naturelle. Il a également taquiné des palais interdits, et fait des promenades dans des appartements luxueux au 90ème étage pour voir comment les gens y vivaient. Et aussi pour les voler.

Alex Hayes n'était pas un agent très loyal pendant les grands jours de Josine. Il bossait au cas par cas. Les autres agents de Josine l'amenaient souvent avec eux pour piquer de la technologie secrète, entrer dans un labo surprotégé ou faire disparaître des informations vitales. Alex se pointait, faisait son job, en rajoutait des tonnes et se trouvait lui-même dans le besoin des autres agents de Josine. Ça devint une habitude. Bosser pour Josine c'était se faire tirer dessus, avoir un boss, mais ça valait bien mieux que bossier pour des megacorps, des huiles du crime ou la Technocratie. Ces derniers ont même tenté de le retourner une fois. Alex a piqué le portefeuille du mec qu'ils avaient envoyé et pulvérisa sa carte de crédit dans des trucs de luxe. L'humour est un mécanisme de défense doublé d'un attrapenigaud. Alex est un mec marrant, il aime faire rire les gens.

L'Alex d'aujourd'hui essaie d'être clean. Il a juste du mal à bien vivre de son stand de bouffe. Ça lui coûterait quoi de remettre les pieds où il ne faut pas ? Pas grand-chose, en fait...

Équipement

Alex sait utiliser tout type de technologie. C'est juste qu'il ne faut jamais longtemps avant qu'elle ne soit vide, abîmée, défoncée ou (re)volée.



- Les réflexes d'Alex furent câblés il y a 10 ans. Ils sont encore bons, mais pas assez bons pour les standards d'aujourd'hui.

• **Harnais d'Araignée** : Alex adore ce gadget composé de filaments résistant, prévu pour l'exploration urbaine et le combat. Comportant des grappins magnétiques et des ventouses, les câbles se déploient aisément et soutiennent parfaitement jusque 250 kilos. Le meilleur ami du cambrioleur.

• **Cutter laser** : Active cette lame laser de 10cm et balance-la sur tes ennemis.

Jouer Alex

- Avec quel sérieux voulez-vous vous tenir à la résolution d'Alex de vivre sans emmerdes ? Le vit-il comme un conflit ? Est-il content de retrouver sa vie d'antan ?
- Jouez Alex si vous voulez être un brillant expert du subterfuge qui a toujours un coup d'avance.
- La difficulté à jouer Alex réside dans le peu de capacité à faire du mal à ses ennemis. Le jouer, c'est être ingénieux et chanceux pour s'en tirer pendant les scènes d'action. Il est en revanche très bien pourvu pour l'intrigue et la discrétion. En cas de doute, mettez Alex dans une situation où il peut offrir du soutien.



ALEX HAYES

- Ancien cambrioleur / escroc professionnel, recherché par de nombreux États et Corps.
- Gère un stand de bouffe de rue apparemment légal.
- Dernier domicile connu : Hong Kong, zone de libre échange.

Concept – Cambrioleur câblé

Problème – Ce n'était pas le moment de plaisanter

- Mon harnais-araignée
- « Laissez-moi parler »
- <aspect libre>

Compétences

Infosec +4
Infiltration +3 Tromperie +3
Athlétisme +2 Interface +2 Sociabilité +2
Combat +1 Empathie +1 Observation +1
Ressources +1 <au choix> +1 <au choix> +1

Points Fate – 3 :: **Restauration** – 3

• Clé de l'Arnaqueur

Alex était un escroc pendant des années. « Tu peux quitter ta vie mais ta vie ne peut te quitter ». Gagnez de l'XP quand vous faites croire quelque chose de faux à quelqu'un. **Rachat** : Admettez que vous avez fait quelque chose d'illégal ou mensonger.

• Clé de l'Evadé

Alex se fait souvent pincer mais est rarement gardé. Gagnez de l'XP quand Alex s'évade. **Rachat** : Se faire chopper là où vous ne devriez pas être.



Prouesses

Chance de veinard

Une fois par scène, vous pouvez faire appel à votre chance et relancer les dés. Mais contrairement à une relance normale, vous pouvez garder le meilleur des deux jets.

Chat de gouttière

Vous êtes un monte-en-l'air hors pair. Utilisez InfoSec en lieu et place d'Athlétisme pour grimper aux murs et autres acrobaties lorsque vous essayez d'entrer par effraction.

<prouesse libre>

Flashbacks :

- A. + Parler *ou* + Combattre
- B. + Robuste *ou* + Avec légèreté

EMILY SYNDROME

C'était une infiltrée, une espionne, une spécialiste de l'incruste qui laisse trainer ses oreilles partout. Elle a piqué les codes et les secrets de tyran d'opérette et de roi à la petite semaine.

Elle s'est transformée un million de fois, jouant la demoiselle, la femme, l'ennemie insaisissable de la police et des agences de renseignements. Elle était tout le monde et personne à la fois... jusqu'à la disparition de Josine et la fin des missions.

Ses jours comme agent opérant dans le brouillard pour un maître-espion énigmatique étaient comme l'université — marrants et éducatifs. Elle dut se réinventer pour de bon cette fois. Aujourd'hui, Emily Syndrome est à la fois une sommité, une artiste et une figure de la culture pop. En tant qu'artiste, elle change les esprits. En tant que styliste, elle change les looks. En tant que DJ, elle contrôle le tempo et le volume. Seule une partie de son travail est connu car elle reste encore une fraudeuse, infiltrant des villes et injectant une dose de son art, de sa musique, de ses écrits dans la scène locale.

Les activités de jour d'Emily comme ses concerts et ses couvertures de magazine financent les graffitis et le brassage des cultures de la nuit. Elle crée, elle fabrique, elle brille. Elle n'aime pas être sous les projecteurs, mais les projecteurs l'adorent. Elle sait toujours comment s'y prendre.



Équipement

Emily est aussi à l'aise avec une platine qu'avec un cutter laser. Tablettes, ports de données, puces mémoires, outils de voleurs — elle a tout ça, et aussi un W99 autrichien avec silencieux dans chacun de ses appartements.

- **Peau digitale** : Pourquoi avoir un tatouage quand on peut avoir celui que l'on veut à tout moment ? Emily est câblée avec de nombreuses optiques et des cellules d'encre électronique sur et sous son épiderme. Elle est capable de projeter sur sa peau n'importe quel tatouage, image, photo, vidéo. Ses mains peuvent briller, son avant-bras peut être un écran d'ordinateur. Elle peut afficher un tatouage de maître un instant et le faire disparaître immédiatement après, simplement par la pensée.

Jouer Emily

- Emily peut être un animal social ou une receleuse de première. Elle s'est bâtie une vie depuis que Josine s'est volatilisé. Elle est devenue puissante et dangereuse. Souhaite-t-elle protéger ce qu'elle a construit, ou est-ce le moment qu'elle attendait secrètement ?
- Jouez Emily si vous voulez être une agent confiante en ses capacités, avec des contacts, douée pour l'intrigue ou l'infiltration. Utiliser votre maîtrise de la surprise pour gagner un avantage au combat.
- Emily se fond dans l'environnement social mais aussi dans l'action clandestine qu'elle poursuit, pour refléter ce qu'elle est et non ce qu'elle fut. Rachetez une Clé et prenez en une nouvelle si vous désirez qu'elle reprenne ses vieilles habitudes. Est-ce que cela signifie qu'elle est prête à sacrifier tout ce qu'elle a construit ?



EMILY SYNDROME

- Ex-spécialiste freelance de l'infiltration et de l'acquisition.
- S'est réinventée comme une référence dans le monde des arts et des innovateurs.
- Dernière adresse connue : Mexico, District Federal.

Concept – Artiste connectée de jour, espionne de nuit

Problème – Vie publique / vie privée

- « Je connais un type ... »
- « Là, oui j'y suis allé aussi »
- <aspect libre>

Compétences

Sociabilité +4		
Interface +3	Investigation +3	
Art +2	Relations +2	Ressources +2
Académique +1	Athlétisme +1	Empathie +1
Infiltration +1	<au choix> +1	<au choix> +1

Points Fate – 3 ::: **Restauration** – 3

• Clé du Receleur

Le relationnel d'Emily est impeccable. Gagnez de l'XP quand vous vous faites un nouveau contact, que vous échangez une faveur, ou quand vous utilisez votre réseau pour progresser dans la mission. **Rachat** : Vous couper de votre réseau

• Clé du Voyageur

Emily connaît du monde partout. Gagnez de l'XP dans n'importe quelle scène où vous rencontrez quelqu'un que vous connaissez déjà (ou qui vous connaît) ou quand votre personnage raconte des choses sur la culture locale. **Rachat** : Rater l'opportunité de découvrir quelque chose de nouveau.

• Clé du Communicant

Emily est une artiste capable de faire changer les mentalités en proposant de nouvelles idées. Gagnez de l'XP quand vous créez de l'art, changez les opinions de quelqu'un, ou amener quelqu'un à se surpasser. **Rachat** : Ne plus vouloir changer les idées de quelqu'un.



Prouesses

Attention aux détails

Vous pouvez utiliser Investigation à la place d'Empathie pour vous défendre contre les tentatives de Tromperie. Ce que les autres découvrent grâce à leur intuition et leur instinct, vous l'apprenez à travers une observation minutieuse des micro-expressions.

Populaire

Si vous êtes dans un endroit où vous êtes populaire et aimé, vous pouvez utiliser Sociabilité à la place de Relations. Vous pouvez définir votre popularité en dépensant un point Fate pour déclarer un détail de l'histoire ou via toute autre justification préalable.

<prouesse libre>

Flashbacks :

- A. + Intimidante ou + Séductrice
- B. + Déconcertante ou + Volte-face

TANK NGUYEN

Née d'une expat' attachée diplomatique vietnamienne et d'un travailleur en construction de Varsovie, Tank fut éduquée pour une vie de tricarde à piloter par télé-conférence et à être opérateur de charges lourdes. Elle ne s'est jamais faite à ces jobs.

Son truc à elle, c'était la démolition et l'assemblage, et elle a souvent bossé pour des missions bizarres où son expertise était requise. « Il est plus facile de détruire que de créer » dit-elle souvent, « mais créer quelque chose à partir d'un truc qu'on vient de pulvériser, ça c'est marrant ». La carrière de Tank l'a trimballé aux quatre coins du globe. Elle y a appris qu'elle n'était pas faite pour rester en place longtemps. Tous les deux ans, l'envie de bouger rejaillissait. Trop de choses à voir et trop de choses à faire. Pourquoi se poser ?

En tant qu'agent dans le bon vieux temps, Tank bossait pour Josine en recherche et développement. Cela signifie qu'elle faisait du « reverse engineering » de technologie volée et aidait les ingénieurs et techniciens de megacorps à s'exfiltrer. Une grosse partie de son boulot a été accompli sous couverture d'histoires et de sociétés bidon. De nombreuses personnes avec qui elle a collaboré n'ont jamais su qu'elle était un agent freelance. Ces vieux contacts sont peut-être encore joignables, bossant dans des hangars paumés et picolant des bières dans les bars pour cols bleus, à la lumière de vieux hologrammes.

DOSSIER OPTIONNEL

Équipement

Tank se balade rarement avec des gadgets ; elle préfère les outils. Son réseau de contacts dans l'industrie ou la construction lui permet d'accéder à un nombre édifiant de matos divers et variés, la plupart prévus pour résister à des conditions extrêmes comme avec du verre incassable ou du câblage renforcé.

- **Bras énergétiques** : Les outils ultimes de Tank. Ces joujoux industriels remodelés, contrôlés par induction neurale et abritant un port de données robuste ont une force de levage impressionnante, une préhension hors du commun et une grande rapidité d'exécution. En tout cas, ils vont plus vite qu'on ne pourrait le croire. Avec l'ingéniosité de Tank, ils deviennent de superbes outils d'escalade, des manipulateurs stables et des armes redoutables. Ils se replient dans une valise de bonne taille si on doit les emporter.

Jouer Tank

- Jouez Tank si vous voulez être à la fois une brute et une spécialiste de la technologie. Elle est faite pour l'action mais aussi pour l'intrigue. Attention cependant à bien l'équiper ou à lui filer un coup de main pour la discrétion.
- Tank est un personnage qui peut sembler assez simpliste dans de nombreux aspects mais elle ne demande qu'à grandir et évoluer. Elle ne craint pas la douleur (elle gagne même de l'XP le cas échéant) mais n'est pas non plus casse-cou.
- Faites attention à votre lien. Quelle est l'origine de sa camaraderie ? L'amour ? La confiance ? L'admiration ? L'envie ? Ceci peut évidemment changer avec le temps, le tout sans changer la Clé de la Camaraderie.





- Consultante freelance en technologie et sécurité.
- Personne notoire dans de multiples vols de technologie et révélation de prototypes.
- Dernière adresse connue : Varsovie, Incorporated.

Concept – Technicienne au grand cœur

Problème – Colère noire

- « Et là, ça va faire boum ! »
- Toujours là quand on a besoin de moi
- <aspect libre>

Compétences

Démolitions +4	Intimidation +3	
Hardware +3	Physique +2	Pilotage +2
Combat +2	Interface +1	Observation +1
Athlétisme +1	<au choix> +1	<au choix> +1
Volonté +1		

Points Fate – 3 :: **Restauration** – 3

• Clé de la Camaraderie

Tank a une forte relation avec son groupe. Choisissez un autre joueur. Gagnez de l'XP quand vous prenez une décision liée à ce lien ou que vous montrez à quel point il vous est important. **Rachat** : Défaites ce lien.

• Clé de la Résilience

Tank est résistante. Ce qui ne la tue pas la guide. Gagnez de l'XP dès que vous endurez une douleur très forte, ou que vous subissez une conséquence modérée ou grave. **Rachat** : Demander de l'aide ou refuser d'apprendre de sa douleur.

• Clé de la Technologie

Tank voit les objets technologiques comme des jouets ou des puzzles à finir. Gagnez de l'XP quand vous modifiez, améliorez, réparez, cassez ou démontez une nouvelle technologie. **Rachat** : Rater une occasion d'examiner une nouvelle technologie.



Prouesses

Machine de guerre

Lors d'un combat, en dépensant un point Fate, vous pouvez toucher deux cibles en même temps sans devoir diviser vos crans (elles prendront donc chacune l'entièreté des dégâts) pour autant que vous utilisez vos bras mécaniques pour se faire.

Ça peut toujours servir

Vous ne devez jamais dépenser de point Fate pour déclarer que vous avez les outils nécessaires à Hardware pour une tâche particulière, même dans des situations extrêmes (comme être emprisonné et sans votre matos). Cette source d'ennui n'existe simplement pas.

<prouesse libre>

Flashbacks :

- A. + Implacable ou + Méfiante
- B. + Dévouée ou + Surprenante

DR. HENRI QAMAR

Qamar. Le nom arabe pour Lune. Ce n'est pas son vrai nom, mais c'est comme cela qu'il est connu à travers le monde — Dr Lune, Dr Luna, Dr Moon, ... Tous ces noms font désormais partie de lui.

Henri bouge tout le temps, change tout le temps, amenant des médicaments et ses soins là où ils sont nécessaires. Médecin dans le passé pour une megacorp, et maintenant fugitif pour de vrai. Mais il reste un toubib, quel que soit ce qu'en disent les pontes de l'industrie pharmaceutique et médicale.

Elevé dans la nation multi-insulaire des Comores, à l'est de la Tanzanie, alors qu'un ultime coup d'état transformait les îles en propriété d'un conglomérat qui finirait foutu dehors par Nanotech.

Il rejoint l'armée aujourd'hui dissoute pour y apprendre la médecine et trouver un moyen de foutre le camp.

Maintenant il collectionne les langues comme le Français, l'Arabe, le Shikomore (un micmac entre Arabe et Swahili), l'Anglais et bien d'autres.



DOSSIER OPTIONNEL

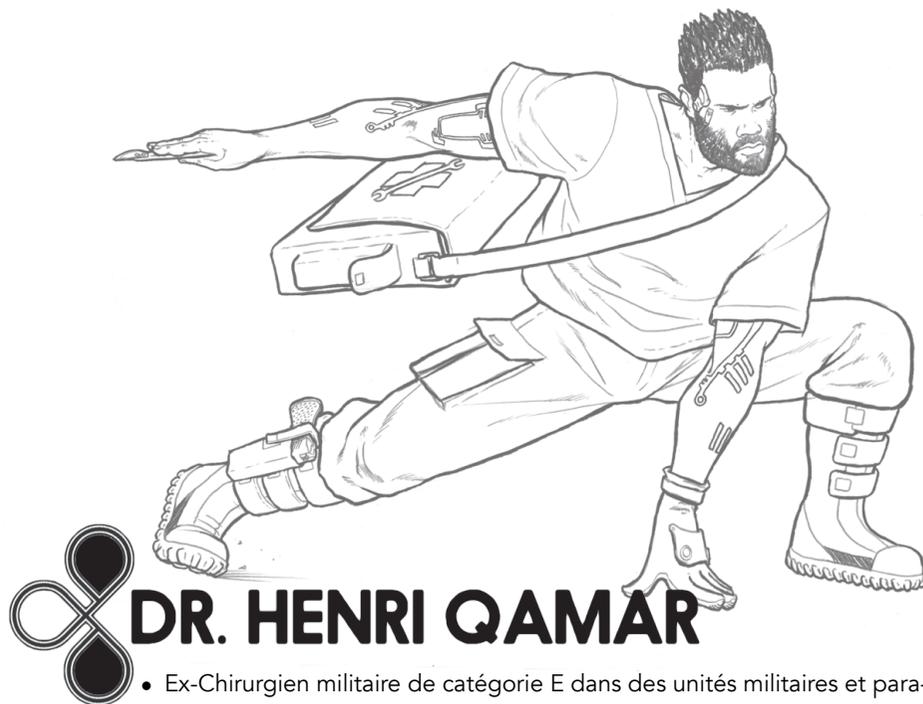
Équipement

Henri est totalement apte technologiquement, que ce soit pour exercer la médecine ou faire l'agent secret, avec un large panel de matériel. Certaines pièces sont le top du top et d'autres des bouts qu'il a récupéré au cours de ses pérégrinations.

- Le corps d'Henri est modifié pour une accélération réflexe, des adaptateurs sensoriels pour le son et la lumière, des nodules pour retirer les toxines, et des améliorations biotech pour se passer momentanément d'oxygène (max 20.5 minutes), ainsi que pour contrer les états de chocs. Tout provient de vente de charité ou de son temps passé dans des armées aujourd'hui dissoutes.
- **Tablette Scanner** : Ce matériel d'origine militaire est capable de voir à travers la chair, les os et les polymères des structures cybernétiques. Elle est à l'abri d'une housse rigide et possède un clavier EasyTouch™.
- **MedGlove** : rendu encore plus performant par des ajouts issus du marché noir, ce gant ultra-résistant en polymère multifibre comprend un scanner haut de gamme permettant l'analyse des tissus mais aussi des conditions d'environnements. Il contient également dans des micropores des nanoseringues™ capables d'administrer jusque 3 doses d'anesthésique local (ou des substances plus puissantes) par simple toucher.

Jouer Henri

- Henri est une figure héroïque conflictuelle qui essaie de faire des choses justes dans un monde de merde. Et ceci même s'il y a des pots cassés, pourvu que le but final soit pour un monde meilleur. Il est tiraillé entre son expérience de médecin et son expérience de soldat — il est bon dans les deux registres.
- Jouez Henri si vous voulez être un mélange entre un personnage social complexe et un gars porté sur les actions physiques, tout en essayant de s'accrocher à ses Clés.
- Sinon, envoyez chier vos vœux pour racheter vos Clés et gagner deux avances immédiates pour mieux personnaliser Henri. Il est possible qu'Henri retombe dans ses travers de vieux soldat en reprenant du service comme agent.



- Ex-Chirurgien militaire de catégorie E dans des unités militaires et para-militaires.
- Révocation du droit d'exercer comme médecin il y a 14 ans ; travaille comme cyberdoc en freelance.
- Dernier domicile connu : Bogotà, Colombie.

Concept – Médecin de combat

Problème – Traqué par Nanotech

- La justice, c'est une affaire de choix
- Cyberaugmentations diverses
- <aspect libre>

Compétences

Médecine +4		
Académique +3	Observation +3	
Combat +2	Empathie +2	Sociabilité +2
Athlétisme +1	Intimidation +1	Infiltration +2
Volonté +1	<au choix> +1	<au choix> +1

Points Fate – 3 :: **Restauration** – 3

• Clé du Serment

Henri a renoncé à la violence définitive. Oui, encore. Gagnez de l'XP quand vous évitez de commettre un traumatisme irréparable à quelqu'un. **Rachat** : Rompre (encore) votre serment.

• Clé de la Conscience

Henri veut rendre le monde meilleur, pas pire. Gagnez de l'XP quand vous aidez quelqu'un dans la merde, ou changez sa vie de manière positive. **Rachat** : Refuser un appel à l'aide.



Prouesses

Docteur en trauma

En dépensant un point Fate et en passant au moins un demi-heure avec l'équipement nécessaire, vous pouvez réduire une conséquence d'un autre personnage d'un degré de gravité (de grave à modérée, de modérée à légère et annuler une légère) en réussissant un jet de Médecine de difficulté Passable (+2), Bonne (+3) ou Excellente (+4) selon la conséquence (normalement, ce jet devrait uniquement démarrer le processus de guérison).

J'ai lu un truc là-dessus !

Vous avez lu des centaines, voire des milliers d'eBooks sur un large éventail de sujets. Vous pouvez dépenser un point Fate pour utiliser Académique à la place de n'importe quelle autre compétence pour un jet ou un échange, du moment que vous pouvez justifier avoir lu quelque chose à propos de l'action en question.

<prouesse libre>

Flashbacks :

- A. + Raisonnable ou + En force
- B. + Tir rapide ou + Frappe précise