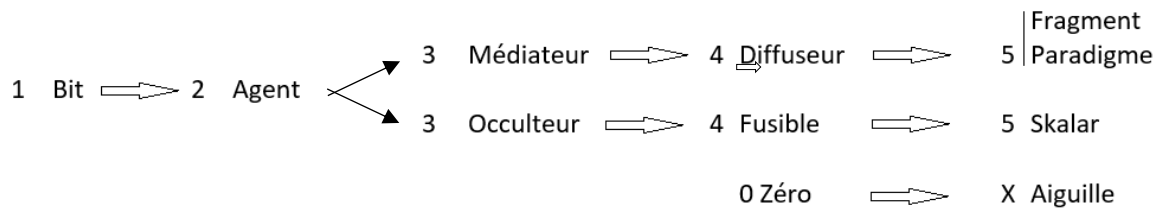


Chroniqueurs



1-Bit

Condition : -

Effet : se fait tatouer un code-barre sur le front qui lui donne accès à toutes les alcôves tant que sa valeur ne tombe pas à zéro.

Équipement : robe

2-Agent

Condition : Int+connaissance des artefacts 5

Effet : l'agent bénéficie d'une autorisation d'accès limitée. Ses vecteurs de mouvements doivent débuter et s'achever dans des alcôves, ou à l'emplacement d'un artefact important.

Équipement : vocodeur ; masque de chroniqueur ; cape

3-Médiateur

Condition : Int+connaissance des artefacts 7 ; Int + technologie 4 ; secrets 1 ; réseau 2

Effet : le médiateur peut se voir confier des missions (prise de contacts, service de messenger) et bénéficie d'autorisations quand il se trouve devant les murs d'écrans et dans les alcôves. Ces dernières sont liées à des missions et donnent accès aux installations de presque tous les cultes (sauf les anabaptistes). Dans les serveurs, un médiateur a accès au flux statique (+3D à toutes les questions liées à la connaissance).

Équipement : imprimante à lettres de change ; combinaison de chroniqueur, 1 module gratuit.

4-Diffuseur

Condition : Int+légendes 5 ; Int + technologie 7 ; Cha + négociation 5 ; autorité 1 ; secrets 2 ; réseau 4

Effet : connaît les secrets des autres cultes (avec un malus de -2, l'historique secrets n'est pas restreint aux chroniqueurs, mais peut s'appliquer à tous les cultes). Le diffuseur a libre accès à la partie supérieure de Justitienne et même à la salle du jugement.

Équipement : gant de diffuseur ; électrocuteur ; traqueur ; 1 amélioration ou 1 module gratuit.

5-Fragment

Condition : Int+connaissance des artefacts 10 ; Psy + volonté/foi 6 ; secrets 5 ; autorité 2 ; ressources 4

Effet : lorsqu'un fragment se connecte au flux statique d'un serveur, ses compétences d'int augmentent temporairement de 6D. Le fragment reçoit les codes miroirs du serveur. Grâce à eux, il peut se déplacer des deux côtés du flux statique et ainsi manipuler le monde miroir des infiltrés du dormeur. Un fragment a accès à tous les QG des autres cultes, sauf ceux des hellvétiques et des anabaptistes. En général, les cultes n'en ont pas conscience.

Équipement : raccordeur ; drone de flux

5-Paradigme

Condition : Int+légendes 6 ; Psy + foi/volonté 8 ; Psy + Tromperie 8 ; Psy + domination 6

Effet : le paradigme peut lire les runes d'avertissement des ferrailleurs. Ces derniers protègent les paradigmes et agissent en tant qu'informateurs (+1 réseau là où les ferrailleurs sont impliqués). Un paradigme défend le culte et se détourne de ses objectifs en attisant la superstition et les peurs ainsi qu'en incitant les autres à se sauter à la gorge. S'il souhaite provoquer un conflit entre les cultes et les clans, il a accès à un réseau de provocateurs (+3 réseau pour cette opération uniquement).

Équipement : raccordeur ; terminal mobile de liaison montante du réseau des chroniqueurs.

3-Occulteur

Condition : Psy+corps à corps 6 ou agi+armes à projectiles 6 ; Psy+ruse 6

Effet : reçoit des missions sacrées en provenance du serveur. Les occulteurs ne sont pas les bienvenus dans les alcôves.

Équipement : l'occulteur a accès aux technologies sacrées (voir p.129)

4-Fusible

Condition : Psy+corps à corps 8 ou agi+armes à projectiles 8 ; Psy + résistance 6 ; Agi+furtivité 6 ; réseau 3

Effet : Son transpondeur injecté lui donne accès aux zones cachées du serveur et aux planques d'armes dans les désolations – mais les skalars et les diffuseurs peuvent le détecter à tout moment à l'aide d'un traqueur.

Équipement : technologie sacrée par niveau de ressources

5-Skalar

Condition : Psy + ruse 8 ; Psy + Tromperie 10 ; secrets 4 ; réseau 6

Effet : sous couvert de fausses identités, le skalar obtient un accès quasi illimité aux arsenaux du serveur. Il reçoit +2 ressources et peut missionner des occulteurs et des fusibles à qui il alloue +1 ressource temporaire. Grâce à ses identités virtuelles, le skalar reçoit quotidiennement des lettres de change de chroniqueurs qui peuvent être débitées dans les alcôves. 1D x 10 LC / jour.

Équipement : technologie sacrée par niveau de ressources

0-zéro

Condition : occulteur ou médiateur minimum ; il est toujours possible d'emprunter la voie du zéro mais il est impossible de faire marche arrière ; secrets 2 ; Psy + tromperie 6

Effet : le zéro a piraté le système du serveur et s'est octroyé l'accès à toutes les planques secrètes de la technologie sacrée, ainsi qu'à la technologie ordinaire des chroniqueurs. Son niveau de ressources augmente jusqu'à 6. Cependant, lorsque le zéro investit des points de ressources, il court davantage de risque d'être repéré par le serveur. Le serveur commence avec 0 perception. Chaque point de ressources utilisé ajoute +1D et engendre une confrontation contre le zéro, qui riposte avec Psy+tromperie. Si le serveur gagne, un occulteur apparaît dans l'heure. Dans le cas de 2 déclencheurs, un fusible se charge du nettoyage. Si les déclencheurs sont

encore plus nombreux, un skalar est affecté à cette mission. Après l'attaque, la perception tombe à zéro et le jeu recommence.

Équipement : technologie consacrée et technologie des chroniqueurs

X-Aiguille

Condition : Cha + commandement 8 ; alliés 3 ; secrets 5 ; réseau 4

Effet : un clan au moins vénère et protège l'aiguille, mais il perd son accès aux arsenaux du serveur. En représailles, il crée son propre arsenal grâce aux découvertes que lui apportent les clanistes. Chaque point de ressources donne accès au niveau technologique correspondant : une aiguille avec 3 ressources peut utiliser des équipements technologiques de niveau 3 ; avec 6 ressources, il aurait accès aux artefacts du pays des merveilles. Si la renommée d'une aiguille dépasse 3, les maraudeurs le remarqueront. Seront-ils bien disposés à son égard ?

Équipement : n'importe lequel en fonction du niveau technologique ; 1 équipement du libre penseur.