

ADAPTABLE



JETABLE

CORPS A CORPS	___	DISTANCE	___	TOTAL VERSION	_____
PARER (CAC)	___	ESQUIVER (D)	___	----->	4 > 3 > 2
REFLECHIR	___	AGIR	___	SANTE >	B > BG > HC

>>> HARDWARE

Vous êtes un humain amélioré par le nec plus ultra en matière de nanotechnologie. Un ordinateur est greffé à votre cerveau. Un calculateur temps réel assiste votre système nerveux. Vos pensées sont modulables afin de s'adapter à toutes les situations. Vous pouvez à tout moment télécharger les programmes de compétence dont vous avez besoin.

En réalité, vous n'êtes plus tout à fait humain... et c'est pour cela que vous intervenez sur cette mission.

>>> SOFTWARE

Vous disposez de 6 logiciels pour faire face à toutes les situations rencontrées au cours de votre mission.

Ils régissent le combat au **Corps à Corps** et à **Distance**, **Parer** un coup au corps à corps, **Esquiver** un projectile, **Réfléchir** en faisant appel à vos connaissances, et **Agir** pour les actions physiques et les travaux manuels.

>>> VERSION DES LOGICIELS

Chaque logiciel est noté par une version, qui va de 1 à 4. Une version élevée est plus performante.

>>> EXECUTION

Lancez autant de dés à 6 faces que le numéro de version du logiciel concerné par l'action. Chaque dé qui obtient un résultat de 4, 5 ou 6 compte comme une réussite. Pour accomplir une action, il faut obtenir au moins une réussite. En cas d'opposition directe, celui qui obtient le plus de réussite l'emporte sur son adversaire.

>>> FORMATAGE

Vous êtes réinitialisé au début de chaque mission. Cela n'efface pas vos souvenirs, mais ça remet à zéro vos logiciels. Vous vous retrouvez alors comme un humain « normal » (non modifié), c'est-à-dire capable de réussir des actions courantes de la vie quotidienne, mais pas des actions risquées qui nécessitent un jet de dés — sinon, on n'aurait pas besoin de héros pour prendre des risques.

>>> PROGRAMMATION

Vous pouvez vous adapter à n'importe quelle situation en téléchargeant mentalement le logiciel dont vous avez besoin, au moment nécessaire pour résoudre une em-bûche de la mission (énigme, combat, etc.).

Notez que vos logiciels sont groupés par paire opposée :
Corps à corps / Distance
Parer (au corps à corps) / Esquiver (une arme à distance)
Réfléchir / Agir

Le total des versions de chaque paire doit être égal à 4. Vous pouvez donc attribuer à chaque paire l'une des combinaisons suivantes : 0 et 4, ou 1 et 3, ou 2 et 2. Attention, un logiciel en version 0 ne peut pas être utilisé.

Exemple : Lors de la première difficulté rencontrée, vous décidez d'escalader un mur avec le logiciel Agir. Vous devez alors noter sa version, ainsi que celle du logiciel opposé (Réfléchir). Vous choisissez de vous adapter pour l'action en attribuant une version 3 au logiciel Agir et donc 1 au logiciel Réfléchir. Et ce jusqu'à la fin de la mission...

En effet, votre capacité mémoire n'est pas illimitée. Une fois téléchargée, la version d'un logiciel reste opérationnelle jusqu'à la prochaine réinitialisation à votre retour à la base à la fin de la mission.

>>> RECONFIGURATION

La technologie faisant des merveilles, vous n'êtes pas obligé d'attendre le retour à la base pour renouveler vos logiciels en urgence (surtout si vous avez une version à 0). Vous pourrez effacer votre mémoire de stockage et télécharger une nouvelle version. Cependant, cette réinitialisation est imparfaite, elle ne libérera pas la totalité de la mémoire. Tous vos logiciels seront effacés, et vous pourrez à nouveau attribuer des versions selon vos besoins. Mais maintenant, le total des versions des deux logiciels opposés doit être égal à 3 au lieu de 4 (soit deux possibilités : 0 et 3, ou 1 et 2).

Une dernière reconfiguration est encore possible, le total des versions passant à 2 (deux choix : 0 et 2, ou 1 et 1). Il n'est alors plus possible de se reconfigurer.

>>> FREQUENCE DU PROCESSEUR

A chaque round, lancez un d6 et ajoutez votre version du logiciel Réfléchir. Le total détermine le rang d'action par ordre décroissant. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul logiciel à votre rang d'action. Vous pouvez en revanche vous défendre une fois contre chaque attaque que vous subissez avec le logiciel Parer ou Esquiver.

>>> INTEGRITE DES DONNEES

Ne pas être touché ! C'est la dure loi du combat. Un personnage est touché lorsqu'une esquive ou une parade est ratée, ou qu'il n'obtient pas suffisamment de succès. Il subit alors une blessure. Son état empire à mesure qu'il cumule les dégâts :

- > En pleine forme (état normal)
- puis > Blessure
- puis > Blessure grave
- puis > Hors de combat

Un personnage qui dispose d'une protection ignore la première blessure (gilet pare-balles) ou les deux premières blessures (armure d'intervention), ensuite son équipement est endommagé et la protection devient inefficace pour le reste de la mission.

>>> REBOOT

Lorsqu'un humain non modifié est mis hors de combat, il gît dans une flaque de sang en attendant la mort, ou s'il a de la chance, les premiers secours...

Vous êtes en partie une machine, et vos fonctions vitales ont été reconfigurées pour que la cybernétique protège vos organes — la mécanique se change, pas les bouts de viande. Au lieu d'être mis « Hors de combat » vous subissez un reboot sauvage : une réinitialisation involontaire qui efface toutes les versions de vos programmes (cf. reconfiguration). Vous pourrez à nouveau télécharger des logiciels, mais le total des versions de chaque paire baisse normalement : 4 > 3 > 2. En dessous, la cybernétique ne protège plus rien et les nanomachines ne peuvent soigner des blessures d'une telle gravité. Le personnage est finalement mis hors de combat.