

Extrait du Corporates

<http://corporates.free.fr>

L'inhumanité

- Les Règles - Le Système de Jeu -

Date de mise en ligne : mardi 22 ao²006

Corporates

Définition

Les différentes opérations que subit un personnages qui décide de se faire opérer pour se faire greffer un équipement cybernétique modifient toujours son état psychologique et l'entraine doucement vers un phénomène que les spécialistes nomment "Inhumanité".

Ce phénomène entraine de graves conséquences sociales dont la principale est la perte de capacité à communiquer avec autrui et la disparition progressive de toute forme de sensation mentale (sentiment, envie, compassion...).

Pour chaque tranche de 10 points d'inhumanité, le personnage aura un malus d'1 à tous les jets basés sur la communication et un bonus de 1 à tous les jets de stress.

Si l'inhumanité dépasse $10 \times (V+C)$, alors le personnage est condamné ; a très court terme il subira une cyber-psychose qui le conduiront au mieux à se suicider, au pire à réaliser une de ces terribles tueries collectives...

Pertes d'humanité

Quand un personnage risque de perdre de l'humanité, il effectue un jet de dés ; il gagne 1 point d'inhumanité par tranche de 5. Si le jet est supérieur à 30 il consulte la table des tramatismes lourds.

Opération cybernétique

Ajout mineur (coprocesseur, slot, interface matricielle...)	1d
Ajout majeur (blindage, nouveau membre)	3d
Organes internes (coeur, poumons, nerfs, os...)	1d
Peau (localisée)	1d
Peau (surface importante)	3d
Pied	1d
Jambe	2d
Paire de jambes identiques	3d
Doigt	2d
Main, Bras	4d
Langue	1d
Machoire	1d
Nez	1d

L'inhumanité

Oreille	1d
Oeil	3d
Visage	4d
Cheveux	1d
Sein	1d
Sexe	4d

L'implant modifie légèrement la perception du cyborg	+1d
L'implant modifie sérieusement la perception du cyborg	+3d
L'implant modifie légèrement l'apparence du cyborg	+1d
L'implant modifie sérieusement l'apparence du cyborg	+2d
L'implant modifie la voix du cyborg	+1d
L'implant contient un modificateur de comportement	+1d
L'implant nécessite est asservie à appareil extérieur léger (arme, outil)	+1d
L'implant nécessite est asservie à extérieur lourd (véhicule, machine-outil)	+2d
L'implant a vocation à être utilisé défensivement en combat	+1d
L'implant a vocation à être utilisé offensivement en combat	+2d
L'implant a vocation à être utilisé pour sauver des vies	-1d
L'implant se substitue à un organe détruit ou malade	-2d
L'implant se substitue à un autre add-on	-3d
L'opération est effectuée selon la norme CyberAct-9000	-1d
L'opération est effectuée selon la norme CyberAct-9001	-2d

Note : Le joueur jette toujours au moins 1d.

Intégration d'un nouveau programme LoMoSaC

Simple base de connaissance	1d
idem ci-dessus + aide à la décision	2d
idem ci-dessus + contrôle cérébral	3d

Utilisation d'une bande étude

Le joueur contrôlant un personnage utilisant une bande étude effectuera un jet de perte d'humanité de 4d.

Utilisation d'un interface sensorielle

Lorsqu'un personnage se connecte pour la première fois à un appareil via une interface sensorielle, il effectue un jet d'inhumanité comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Utilisation d'un nouveau matériel connecté	
Appareil simple (outil)	-
Appareil simple à vocation guerrière (arme)	1d
Appareil complexe (véhicule, drone)	1d
Appareil complexe à vocation guerrière (véhicule, drone)	2d

Opération de mutation génétique contrôlée

Les mutations génétiques contrôlées (MGC) permettent modifier le code génétique d'un individu pour lui donner ou lui enlever un pouvoir mutant. Cette nouvelle science est encore mal maîtrisée, le risque reste élevé et le traumatisme fort.

En pratique, le joueur contrôlant un personnage subissant une MGC effectuera un jet de perte d'humanité variant de 5d + coût d'achat du pouvoir mutant.

Drogues

Les drogues peuvent entraîner des pertes d'humanité.

Situations particulières

Certaines situations peuvent faire faire des jets d'inhumanité aux personnages qui les vivent.

Un personnage vivant régulièrement une situation aussi terrible soit elle finit par s'habituer, aussi le nombre de dés diminue d'un après chaque mise en situation ; toutefois pour les situations les plus dures (5d ou plus de perte d'humanité), le meneur de jeu peut demander un jet minimum d'1d à tous les personnages, même les plus habitués.

Si une situation semble faire partie du background du personnage (scène de guerre pour un soldat aguerri, disséction pour un médecin), alors on diminuera de 2d le jet initial.

Situation	Jet
Assister à une scène de torture	1d
Tuer un homme en légitime défense	1d
Etre torturé	2d

L'inhumanité

Etre violé	2d
Se prostituer	2d
Tuer un ennemi	2d
Tuer un homme par accident	2d
Voir un ami mourir	2d
Disséquer un cadavre	3d
Torturer	3d
Tuer un ennemi froidement	3d
Tuer un innocent	4d
Torturer un innocent	4d
Ordonner un massacre	5d
Participer à un massacre	6d

Tramatismes lourds

Regagner de l'humanité

Seuls de très long séjours en maison de repos accompagnés de séances régulières et suivies de psycho-thérapie permettent de regagner un peu d'humanité.

Ces séjours peuvent être librement choisis ou imposés par un juge si le personnage a commis une infraction lourde lié à son état.