

ROBOCOP, LE JEU DE RÔLE : LIVRE DES RÈGLES

Avec le tournage annoncé d'une suite ou d'un remake au film *Robocop* de Paul Verhoeven, j'ai décidé de saisir sur ordinateur les règles d'un jeu de rôle que j'ai conçu peu après la sortie du film sur le marché des vidéos en France, donc en 1988 ou 1989. À l'époque, j'étais un rôliste assidu – *Donjons & Dragons*, *L'Œil noir*, *L'Appel de Cthulhu*, *Chill*, *Zone : Le jeu qui craint*, *Berlin XVIII*, *Whog Shrog*, *James Bond 007* – et j'ai créé plusieurs jeux, dont certains furent testés avec des amis. Je ne suis plus vraiment juge, quelque trente ans plus tard, des questions de jouabilité mais tous les jeux que j'ai créés et testés étaient tout à fait jouables. Pardon pour les données numériques qui seraient loin de toute plausibilité, il y a de fortes chances qu'elles aient été déterminées à l'intuition, quand les jeux de rôle auxquels je jouais ou les autres sources documentaires disponibles n'apportaient pas d'indications suffisantes (internet n'était pas encore dans les foyers ! D'ailleurs, comme je ne suis pas Jules Verne, il n'est pas question d'internet dans ce jeu de rôle futuriste... À vous de compléter !) J'ai tout de même fait de brèves vérifications lors de cette saisie et corrigé quelques données. Je me tiens à la disposition des personnes intéressées par ce jeu pour toute demande de renseignements ou d'explications.

Robocop, Le jeu de rôle : Livre des règles par Florent Boucharel



Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle est un jeu où les joueurs incarnent des personnages fictifs. Pour cela, chaque joueur dispose d'une *feuille de personnage* où sont inscrites les différentes données relatives à son personnage, sous forme descriptive et numérique. Les règles permettent de déterminer, à l'aide notamment de dés, le résultat de différentes actions entreprises par les joueurs au cours d'un scénario sous forme de mission à accomplir. Ce scénario est dévoilé par un « joueur » spécial, le *maître du jeu* (MJ), qui a pris connaissance au préalable du scénario et présente aux joueurs leur mission ainsi que les différentes scènes où, en fonction de leurs choix, celle-ci se déroule.

Qu'est-ce que *Robocop*, le jeu de rôle ?

Dans le jeu de rôle *Robocop*, chaque joueur entre dans la peau d'une « unité Robocop », cyborg mi-homme mi-machine au service de la police de la ville de Detroit (Michigan, États-Unis), dans un futur proche.

Le nom d'« unité Robocop » est le terme légal employé par la police de Detroit pour décrire un Robocop (individu), tandis qu'un groupe de Robocop est appelé une « brigade ». Ainsi, deux joueurs ou plus sont les unités membres d'une même brigade.

Stopper la délinquance et le crime est leur mission. Machines futuriste couvertes d'un exosquelette en alliage spécial disposant d'équipements divers standardisés, par brigades de deux à quatre au volant de leur voiture de police, les Robocop traquent les voyous et criminels qui surabondent en ce futur vingt et unième siècle. La législation relative à l'intervention des forces de l'ordre est très laxiste, la notion de violences policières juridiquement quasi inexistante.

Jouer une unité Robocop sera un véritable défi pour les joueurs qui adorent développer un personnage différent, singulier : l'unité Robocop est et restera telle quelle durant toute la durée de vie de son ordinateur nerveux central. (À moins que...)

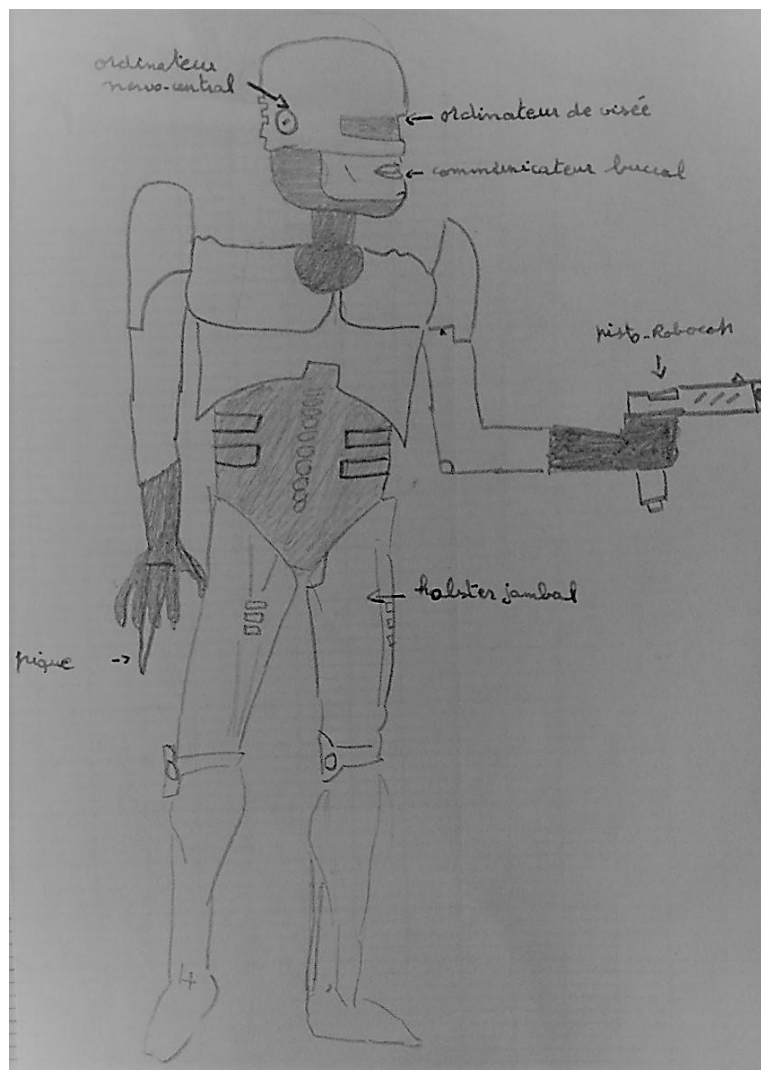
Une telle unité est le résultat de la fusion d'un ancien policier mort en service et d'éléments robotisés. En fait, vous êtes

50 % homme, 50 % machine, 100 % flic

Table des matières

- I) L'unité Robocop : Présentation générale
- II) Les unités Robocop en action
- III) Réparations et règles diverses concernant les blessures
- IV) Autres possibilités de combat
- V) Poursuites motorisées
- VI) Progression
- VII) Ordinateurs et Fichiers
- VIII) L'argent

I) L'unité Robocop : Présentation générale



[Les dessins (1 & 2) sont d'époque ; je n'y tiens pas particulièrement mais il faut bien illustrer un peu ce genre de livre. Dans le dessin n° 2 (Anatomie d'un Robocop), le lecteur aura remarqué l'emplacement incorrect du pistolet dans le holster jambal : tel qu'il est placé sur le dessin, à savoir au milieu de la jambe et donc au niveau de l'articulation, il empêcherait le Robocop de plier le genou...]

Une unité Robocop est construite à partir des restes d'un cadavre humain (policier mort en service) et de pièces d'alliage électroniques et robotiques dirigées par une batterie-ordinateur insérée dans le casque.

Ordinateur nervo-central. – C'est l'ordinateur principal. Grand comme une puce électronique, il dirige les actions de l'unité. Toute unité qui perd cet ordinateur est hors service *de facto*. Cet ordinateur permet d'enregistrer des images et des sons pour le recueil de preuves judiciaires, et de les restituer ou bien sous forme d'hologramme ou bien sur un support télévisuel ou numérique. Il permet également au Robocop de voir par détection thermique un organisme vivant derrière un mur ou une porte (épaisseur maximum 25 cm), ainsi que d'amplifier les sons pour leur audition et captation par le Robocop. Le Robocop possède trois types de vision : une vision normale, une vision infrarouge (permettant de voir dans le noir) et une vision ultraviolette (permettant de détecter la radioactivité), ces deux dernières, comme la détection thermique, devant être activées et désactivées par l'ordinateur nervo-central (c'est-à-dire elles doivent résulter d'un acte de volonté de l'unité).

Ordinateur de visée. – En premier lieu, lorsque le Robocop est en vision ultraviolette, le viseur ne peut apparaître (une difficulté technique encore non résolue s'y oppose). L'ordinateur de visée est un petit ordinateur inséré entre les arcades sourcilières. Lorsqu'il est activé, un viseur électronique apparaît dans le champ de vision de l'unité (dans la visière de son casque) qui lui permet de viser ses cibles. Ceci est inclus dans le *facteur d'attaque* (FA) (voir plus loin). Lorsque le viseur n'apparaît, soit que le Robocop ne porte plus son casque (dont le port est cependant en principe obligatoire en service), soit que le casque soit endommagé, soit que le mode de vision ultraviolet soit activé, le FA pour l'emploi d'armes à feu (a priori le pistolet Robocop réglementaire) est réduit de 4 points (= malus -4).

Communicateur buccal. – Dans 98 % des cas, les corps recueillis pour former des unités Robocop ont les cordes vocales endommagées. C'est pourquoi elles sont systématiquement remplacées par un communicateur de la taille d'une puce placé sous la gorge, pour permettre au Robocop de communiquer oralement. Cette voix est uniforme à toutes les unités et se caractérise par une tonalité grave. Si l'appareil est endommagé, l'unité ne peut plus parler.

Holster jambal. – Les caractéristiques du pistolet-Robocop seront expliquées au chapitre des armes. Ce pistolet se range dans la cuisse, qui sert ainsi de holster, s'ouvrant et se refermant sur commande de l'ordinateur nervo-central. L'action est très rapide.

Pique. – Cette pique, qui sort et rentre dans le gantelet gauche du Robocop sur commande mentale, sert de clé pour tous types d'ordinateur. Elle permet aussi d'insérer dans l'ordinateur des programmes pré-enregistrés dans la pique. Elle peut également pénétrer dans certaines serrures et faire ainsi office de passe-partout. C'est aussi, le cas échéant, une arme de catégorie D (voir *infra*).

Force d'une unité (Considérations générales). – Un Robocop est doté d'une force supérieure à celle des êtres humains. Il peut tordre des barres de fer, soulever des hermes, briser un mur de pierre, défoncer une porte blindée... Ses coups de poing sont traités comme une arme de catégorie C (contre A chez un humain moyen). Elle peut soulever une charge de 400 kg, résister à une pression de deux tonnes et faire une chute de dix mètres sans se blesser.

Directive 4. – Si une unité Robocop cherche à employer la violence légitime face à un dirigeant haut placé du Cartel OCP (forces de police et de gendarmerie), ses modules et circuits tombent en panne et l'unité est totalement désactivée pendant 1D10 jours, à moins d'une intervention spéciale des services de réparation. (1D10 : cette formule et les autres semblables indiquent la nécessité d'un jet de dés, dans le cas présent le nombre de jours est déterminé par le jet d'un dé à dix faces).

Dérèglement des circuits. – À la fin de chaque aventure (chaque scénario), chaque joueur tire 1D100 ; si le résultat est 01, 02 ou 03 (3%), ses circuits et ordinateurs se dérèglent en mode amok et l'unité combattra jusqu'à sa destruction tout ce qu'elle voit bouger (à commencer, probablement, par les autres membres de la brigade).

Feuille de personnage d'un Robocop :

UNITÉ ROBOCOP N° ...		du service policier de Detroit	
Facteurs d'attaque (FA) Pisto-Robocop 16 G		Facteur de défense (FD) 5	
Poing 13 C		Protection 7	
Pique 12 D			
Sections endommagées :		blessures :	
détruites :			
Nombre d'exécutions : 0 Crédit : 0 Véhicules : Turbo-Topi (D 7, P 7, M 13)			
Compétences :			

Explications. Le joueur choisit d'abord le numéro de son unité (son numéro d'identité) (cela peut se déterminer aussi à la discrétion du MJ). Si c'est la première fois qu'il joue avec ce Robocop, il a fini de remplir sa feuille de personnage.

En effet, le reste est soit standardisé (FA, FD, véhicule), soit amené à prendre certaines valeurs en cours de partie seulement.

FA, FD, blessures, sections endommagées/détruites, véhicules sont expliqués ultérieurement.

Chaque fois qu'un Robocop abat une personne hostile à la loi (la légitime défense n'est pas nécessairement requise, si, par exemple, la fuite d'une personne pourrait avoir des conséquences adverses pour l'opération ou la mission en cours ou plus généralement pour le respect de la loi, et que le seul moyen d'arrêter sa fuite est de lui tirer dessus : voir en introduction, *Qu'est-ce que Robocop, le jeu de rôle ?* la partie relative à la législation), le joueur le marque sur sa feuille de personnage (« Nombre d'exécutions »). Pour 10 personnes abattues, le Robocop obtient 1 crédit. Les crédits (indicateur de bonne réputation auprès du Cartel) servent notamment lorsque le Robocop a subi des dégâts et demande à être réparé au Cartel. Lorsqu'un Robocop veut être réparé, il tire le D20 et si le jet est inférieur ou égal au nombre de ses crédits, on daigne s'occuper de lui. Notez, ainsi, qu'une nouvelle unité fraîchement sortie des laboratoires n'a aucun crédit auprès du Cartel. On peut également se servir des crédits pour obtenir une Turbo-Topi, une Moto-Rob ou autre chose.

Les demandes de matériel peuvent être formulées une fois par aventure après la première et à partir de 5 crédits.

Une brigade cumule les crédits de ses unités pour ces demandes.

Lorsqu'un Robocop ou une brigade obtient 20 crédits (200 victimes), on tire 2D20 au lieu d'un seul et ainsi de suite : lorsqu'il atteint 40 crédits, on tire 3D20 etc... Cette règle vise à tenir compte de rendements décroissants en la matière (en termes de réputation).

À 40 crédits, un Robocop est nommé « officier de secteur » et dispose de 1D4 autres Robocop de crédit 0 sous son commandement. Le même joueur décide donc des actions de ses nouvelles unités en plus de celles de l'unité d'origine.

Une voiture Turbo-Topi est affectée à une brigade de 2 à 4 Robocop. Un Robocop seul se voit affecter une ou deux Moto-Rob respectivement. (Considérant que le jeu se jouera de préférence à plusieurs joueurs, c'est par défaut « Turbo-Topi » qui remplit la section « Véhicules » de la feuille de personnage.) Les brigades ne peuvent excéder le nombre réglementaire de véhicules en fonction du nombre d'unités.

Ces crédits, on l'aura bien noté, ne sont pas une mesure monétaire : les Robocop n'achètent pas du matériel à leur employeur, la police de Detroit, mais l'obtiennent en fonction de leurs résultats sur le terrain.

Le Cartel OCP. – Ce cartel dirige les forces policières et militaires de la ville de Detroit. C’est cette organisation privée qui dirige les unités et brigades Robocop, les produit, les équipe en armes et véhicules, les répare... Cette organisation est également un constructeur et vendeur d’armes. En règle générale, les dirigeants du Cartel trempent dans toutes les grosses magouilles : trafic de drogue et d’armes, prostitution, jeux d’argent illégaux... Les Robocop sont maintenus dans l’ignorance de ces faits. Le Cartel est également un important acteur immobilier (Delta City etc.) et son président est l’un des citoyens les plus influents des États-Unis.

ED-209. – Ce robot anti-délinquance est colossal (il mesure près de 3 mètres de haut) et a l’apparence d’un crabe, d’un tank, d’un crapeau et d’une tour tout à la fois. Sa voix est forte et grésillante et s’exprime toujours en ordres. Les ED-209 sont sous le commandement d’une direction spéciale du Cartel et peuvent être conduits à interférer avec le travail des Robocop, en fonction des luttes de clan au sein du Cartel.

ED-209		
Facteurs d’attaque	Mitrailleuses jumelées 15 I	Facteur de défense 3
	Missiles 12 K	Protection 8
	Roquettes explosives 12 L	
	Poing 14 D	

Un ED-209 dispose de 3 attaques par tour : 2 avec les mitrailleuses jumelées et 1 avec le reste de son armement au choix. Un ED-209 dispose de 4 missiles et de 2 roquettes explosives.

II) Les unités Robocop en action

Nous présenterons d'abord les actions diverses (A) puis les combats (B).

A/ Actions diverses

Pour des actions du type escalader, courir après quelqu'un pour l'attraper, nager..., il s'agit d'abord pour le MJ de déterminer un *facteur de difficulté* (Fdi), de 1 (très facile : pour que l'on demande un jet de dé à un personnage, il faut tout de même que l'action représente une certaine difficulté, par conséquent ce niveau « très facile » s'applique en réalité à une action déjà relativement complexe du point de vue des capacités ordinaires ou de ce qu'implique la vie quotidienne d'un employé urbain consommateur) à 12 (très difficile, par exemple réparer de manière satisfaisante une Turbo-Topi qui vient de passer sous un rouleau compresseur : ce n'est pas complètement impossible à l'époque en question, avec du matériel adéquat). Pour déterminer la capacité de celui qui réalise l'action, on tire le D20 : ce chiffre peut être considéré comme une disposition intrinsèque du Robocop, liée à son passé humain, et lui reste (on la porte sur la feuille de personnage, à la rubrique « Compétences »). Si, lors du jet du D20, le résultat est 18, 19 ou 20, on retire le dé car les unités n'ont pas été conçues spécifiquement pour ce genre d'actions et ne sauraient donc y exceller à la sortie de la chaîne de production, quel que soit le passé de leur part humaine.

Ce résultat moins le Fdi donne un chiffre qu'un jet au D20 ne doit pas dépasser pour que l'action soit un succès.

Le MJ peut déterminer la progression de ces dispositions (compétences) au cours du temps (au sein d'une même mission et/ou d'une mission à l'autre) : positive en fonction des succès rencontrés lors des missions, négative en cas de dommages ou autre.

B/ Combat

Un combat se déroule en rounds ou tours en bon français. À chaque round, les adversaires effectuent leurs actions dans l'ordre suivant :

1/ Dans le cas où les adversaires se font face et qu'une intention hostile se déclare, il faut déterminer à quel groupe l'initiative revient, c'est-à-dire dans les cas où l'initiative n'est pas rendue évidente par le contexte. *Nota bene* : si des voyous répondent à une sommation verbale par des tirs, il faut tout de même déterminer l'initiative aux dés car les Robocop peuvent percevoir l'intention de tirer et réagir à ces signaux plus vite que les voyous n'agissent, bien qu'ils aient pris eux-mêmes l'initiative de tirer sur les Robocop.

Chaque groupe, c'est-à-dire un des joueurs pour la brigade et le MJ pour les adversaires, tire 1D6, auquel on ajoute le facteur de défense (FD) du personnage ayant le plus haut FD de chacun des groupes. Le groupe qui obtient le meilleur résultat commence.

2/ Ce groupe déclare toutes ses actions : tirer, se cacher, courir en direction de... et les effectue : les résultats des actions qui le requièrent sont déterminés aux dés.

3/ C'est à l'autre groupe de déclarer et d'effectuer ses actions, en fonction de 2/. Une fois que 3/ est résolu, on revient à 2/ et ainsi de suite.

Tableau des armes

En général, un combat se résout avec des armes. Voici le *tableau des armes* (non exhaustif et devant seulement servir de modèle au MJ pour tous autres types d'arme) :

Type d'arme	Catégorie	Facteur de base (FB)	Enrayage (sur 1D100)	Portée
Poing d'homme	A	11	/	/
Morsure d'animal	A	/	/	/
Canette	A	11	/	/

Matraque/Gourdin	B	11	/	/
Batte de base-ball	B	11	/	/
Barre de fer	B	11	/	/

Nunshaku/Chaîne à velo	C	12	/	/
Fouet/Fléau	C	10	/	/
Chaîne/Boulet	C	11	/	/

Couteau/Rasoir	D	12	/	/
Cran d'arrêt/Hachette	D	12	/	/

Mini-révolver	E	12	99	20m
Beretta	E	12	99	30
Smith & Wesson	E	12	99	30

Cop-révolver*	F	9	98	50
Python	F	9	98	50
Colt	F	10	97	50

Pisto-Robocop*	G	7	99	65
Magnum 44	G	8	97	65
Calibre 45	G	8	97	65
Stun*	G	6	98	65

Fusil à pompe	H	9	96	50
Fusil à canon scié	H	9	96	30
Fusil de chasse	H	11	98	300

Pistolet-mitrailleur*	I	12	96	65
Mitraillette*	I	10	96	150
M60 portative*	I	6	95	65

Dynamite	J	10	/	4m rayon
Grenade	J	12	/	5

Mitrailleuse lourde*	K	5	95	200
Fusil à concussion	K	6	96	20

Obusier portatif	L	6	/	300
Lance-roquettes	L	6	/	400

**Arme automatique.* – Une arme automatique contient 50 cartouches dans le chargeur. Une arme non-automatique contient 6 cartouches. (Le MJ peut raffiner ces chiffres en fonction de ses connaissances ou des armes qu’il imagine pour le jeu.)

Un personnage qui possède une arme pouvant tirer en automatique a la possibilité de tirer 5 balles par tour, sur 5 personnes différentes. Ce tir en rafale retire 4 au coefficient. Il n’est pas permis de tirer plus de 3 munitions sur une même personne dans un même tour.

Enrayage. – Tous les 10 tirs avec la même arme (un compte que doit tenir le MJ), indépendamment de la fréquence des tirs, on tire 1D100 pour vérifier que l’arme ne s’enraye pas. Si le résultat est égal ou supérieur au chiffre indiqué pour l’enrayage de l’arme en question dans le tableau, l’arme s’enraye : le tir (10^e tir, 20^e tir, etc) échoue et l’arme devient inutilisable jusqu’à réparation. (Si un combat à l’arme à feu dure dix tours ou plus, le MJ est censé tirer ce dé pour l’enrayage des armes des adversaires des joueurs ; si un même personnage revient au cours de la partie, on peut considérer qu’il a changé d’arme, le MJ n’a pas à tenir ce compte au-delà d’un seul et même combat pour les personnages autres que les joueurs).

Le *cop-révolver* est l’arme de tir utilisée par la police de Detroit (non-Robocop et non-ED-209).

Le *pisto-Robocop* (ou pisto) est une arme redoutable, comme ses valeurs numériques l’indiquent.

Un *mini-révolver* est très facilement dissimulable.

Le *stun* est un pistolet automatique au canon très fin. La catégorie n'est pas réduite à longue distance (voir *infra*).

Les dégâts causés par les bâtons de *dynamite* et *grenades* sont encaissés par tous les personnages non protégés dans le rayon indiqué.

Le *fusil à concussion* est un énorme fusil qui projette un souffle à la fois concussif et brûlant.

Les armes de catégorie L, dès qu'elles touchent quelque chose, créent en outre une explosion dont le MJ doit déterminer les conséquences (par exemple, projection de débris solides) et la gravité (s'il y a du kérosène dans les parages, gare).

Résolution du combat

Pour résoudre un combat, l'attaquant déclare au MJ le facteur d'attaque (FA) dont il dispose avec l'arme qu'il utilise. Le MJ regarde alors le facteur de défense (FD) de l'attaqué et réalise la soustraction $FA - FD =$ un nombre entre 0 (dans le cas il n'y a aucune chance que l'attaque réussisse) et 19. Ensuite, le joueur lance 1D20 : si le résultat est inférieur ou égal, le coup porte.

Le FD est une mesure synthétique des capacités d'esquive, de parade, de connaissance des techniques de combat défensives. Pour un homme moyen, le FD est de 3 ou 4.

Le FA mesure la maîtrise d'une arme. Le facteur de base (FB) du tableau des armes indique le FA d'une personne qui, sans être ignorante du fonctionnement des armes en général (auquel cas on peut même donner un FB de zéro à une telle personne), se servirait de cette arme sans entraînement préalable. Ainsi, un voyou qui se servirait d'un pisto-Robocop (volé) pour la première fois aurait un FA égal au FB de l'arme, à savoir 7 (le MJ peut toutefois moduler ce FA si le voyou en question est par ailleurs un virtuose des armes à feu).

La valeur « FA poing » peut également, comme on le verra au chapitre V, servir de mesure générale de dextérité.

Certains bonus/malus doivent être appliqués au jet de dé (liste non exhaustive et qui vise seulement à donner au MJ des indicateurs selon les situations) :

- le tireur est dans l'obscurité totale : -5
- l'attaquant est partiellement immobilisé : -3
- longue distance : -2 / moyenne distance : -1 / bout portant : +1
- la cible est surprise, attaquée dans le dos : +4
- le tireur ou attaquant est en mouvement rapide (en voiture, chute libre...) : -3
- la cible est partiellement protégée (derrière un mur, dans une voiture...) : -3
- la cible est cachée (et tire depuis la meurtrière d'un bunker...) : -6
- l'attaquant est ivre ou autrement affecté neurophysiologiquement : -2

Dans le cas de roquettes, obus, etc., lorsque la cible est cachée ou protégée, on ne compte pas les malus en tant que tels, car ce qui cache la cible est détruit par l'impact et c'est en partie la conséquence de l'impact qui provoque les blessures.

Le coup de maître. – Un coup de maître est une attaque qui consiste à réaliser un coup parfait (tirer de telle façon que la cible lâche son arme, tirer entre les jambes d’une otage dans les parties génitales de son preneur d’otage, tirer dans un pneu, tirer sur un fil pour faire exploser une installation, etc.). Pour le réaliser, il faut d’abord l’annoncer, puis réussir son attaque (voir ci-dessous) et tirer ensuite le D4 : si le résultat est 4, le coup est réussi.

Le MJ peut cependant préférer déterminer un Fdi (en se basant le cas échéant sur le FD de l’adversaire) pour le coup de maître (notamment si la cible n’est pas un adversaire). Dans ce cas, s’il considère que le Fdi était suffisamment indicatif, le jet du D4 n’est plus requis.

Détermination des dégâts

Une fois que les dés ont déterminé que le tir ou le coup est un succès, il faut calculer les dégâts causés. Pour cela, on compare la *catégorie de l’arme* (A-L) à la *protection* de la cible (1-10) sur le tableau suivant (*table des combats*) :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	L	L	L	L	L	L	/	/	/	/
B	M	L	L	L	L	L	L	/	/	/
C	G	M	M	L	L	L	L	L	/	/
D	G	G	M	M	L	L	L	L	L	/
E	C	G	M	M	M	L	L	L	L	L
F	C	C	G	G	M	M	M	L	L	L
G	C	C	G	G	G	M	M	M	M	L
H	mort	C	C	C	G	G	M	M	M	L
I	mort	mort	C	C	C	G	G	G	G	M
J	mort	mort	mort	C	C	C	G	G	G	G
K	mort	mort	mort	mort	C	C	C	C	C	C
L	mort	mort	mort	mort	mort	C	C	C	C	C

Remarque : Il est possible de viser une partie du corps (un œil, une main...). Pour cela, il faut réussir un coup de maître.

Légende :

Protection : 1 personne nue ; 2 légèrement vêtue ; 3 normalement vêtue ; 4 chaudement vêtue ; 5 gilet pare-balles ou autre ; 6 bien protégé ; 7 armure Robocop ; 8 armure ED-209 ; 9,10 autres blindages plus résistants.

L dégâts légers ; M moyens ; G graves ; C critiques ; mort.

L : la cible ne reçoit qu’une égratignure ou un hématome. Au round suivant, on lui applique tout de même le malus -1 en FA et FD car elle est un peu désorientée. Les dégâts sont cumulatifs : deux dégâts légers résultent dans le malus -2 etc.

M : la cible recule, blessée, de 1D4 mètres (à voir quelles conséquences ce mouvement peut avoir en fonction du contexte). Elle a 50 % de chances de lâcher son arme pour un homme et 20 % pour un cyborg (les pures machines ne sont pas ici concernées). Malus -2 en FA et FD.

G : La cible a 60 % pour un humain et 30 % pour un cyborg de s'écrouler inerte. Elle recule de 1D6 mètres et a à chaque round suivant 50 % pour un humain et 20 % pour un cyborg de tomber inconsciente, pendant 1D10 rounds. Malus -3 en FA et FD. Une seconde blessure G dans un même combat est traitée comme C.

C : La cible recule de 1D10 mètres et tombe inerte, restant dans cet état pendant 2D20 tours. Rester une demi-journée sans soins provoque la mort chez un humain blessé critiqueusement. Deux C = mort.

Règles spécifiques aux cyborgs. – 1/ Un cyborg (donc un Robocop) ne recule jamais en cas de blessure (contrairement aux règles exposées ci-dessus). Cette règle s'applique également aux pures machines.

2/ Les malus des dommages légers ne sont comptés qu'à partir d'une troisième blessure L et que toutes les 2 blessures L (un cyborg recevant ainsi 8 dommages légers dans le tour aura un malus de -3 en FA et FD). Cette règle s'applique également aux pures machines (ou une règle selon une clé de progression différente en fonction de la machine).

3/ Lorsqu'un cyborg est blessé critiqueusement, il ne sombre pas dans l'inconscience comme un humain mais tire le D8 et se reporte à la table de localisation suivante :

- 1 : ordinateur nervo-central
- 2 : crâne
- 3 : ordinateur de visée
- 4 : communicateur buccal
- 5 : holster jambal
- 6 : bassin
- 7 : bras gauche
- 8 : bras droit

C'est la table des dommages subis par le matériel du Robocop. Lorsqu'un Robocop reçoit un dommage critique, après avoir déterminé quelle partie risque d'être détruite (avec le D8), il tire 1D100 et si le résultat est inférieur ou égal à 50% rien n'est détruit (bien que la partie soit endommagée) ; sinon, la partie est détruite.

(La règle s'applique aux pures machines, ainsi qu'aux autres cyborgs que les Robocop, selon des localisations qui sont à déterminer pour chaque type de machine. Cela figurera dans les scénarios en tant que de besoin.)

Examinons une à une chaque hypothèse de destruction.

Ordinateur nervo-central. L'arrière du crâne est atteint, le casque (avec l'affichage de l'ordinateur de visée) se fend et l'unité tombe en arrêt temporaire, jusqu'à réparation. Elle perd irrémédiablement tous les enregistrements de sons et d'images qu'elle n'a pas eu le temps de transférer sur un autre support. Malus de -2 en FA de manière définitive pour tous ses armements. Elle perd également de manière définitive la vision infrarouge et ultraviolette.

Crâne. Le crâne explose dans sa quasi-totalité, sauvegardant tout de même l'ordinateur nervo-central. L'ordinateur de visée et le communicateur buccal sont détruits jusqu'à réparation (voir conséquences ci-dessous), et l'unité perd en outre l'intégralité de sa vision jusqu'à réparation

également (-5 en FA). Elle perd de manière définitive (en plus des conséquences définitives relatives à la destruction de l'ordinateur de visée ci-dessous) la vision infrarouge et ultraviolette.

Ordinateur de visée. L'ordinateur de visée explose et le casque tombe en morceaux. Malus de -4 au FA jusqu'à réparation et -1 de manière définitive.

Communicateur buccal. Le communicateur est détruit car la gorge de l'unité vient d'être arrachée. Elle ne peut plus parler jusqu'à réparation.

Holster jambal. La jambe droite de l'unité vient de se séparer du corps dans une gerbe d'étincelles. L'unité ne peut plus marcher (sans béquilles ou autres moyens) et perd son holster jusqu'à réparation ; elle doit trouver un autre moyen de porter son pisto.

Bassin. Le bassin se fend en deux. L'unité est immobilisée jusqu'à réparation.

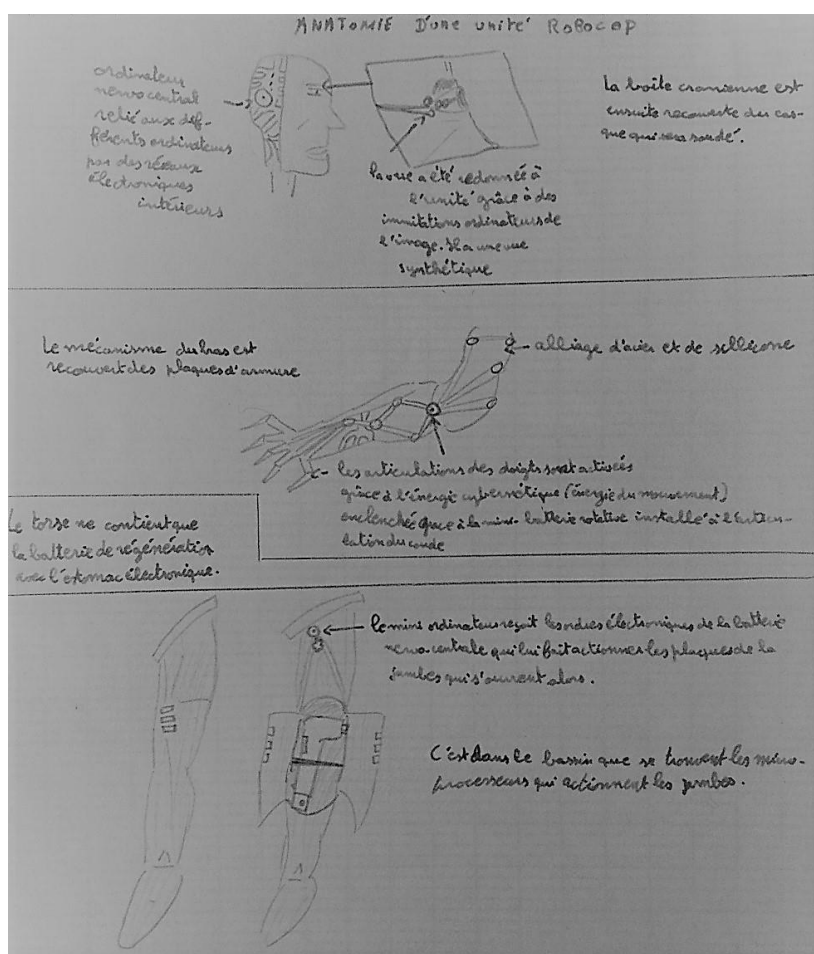
Bras gauche. La pique y passe, jusqu'à réparation.

Bras droit. L'unité doit se servir de son bras gauche pour utiliser une arme : -3 FA jusqu'à réparation.

III) Réparations et règles diverses concernant les blessures

Réparation des unités Robocop. – Lorsqu'un Robocop est amputé, il peut demander au département des « réparations robotiques » du Cartel OCP de le réparer. Elle doit réussir son jet de crédit ; si elle est membre d'une brigade, le crédit des autres unités de la brigade est compté.

L'unité est désactivée le temps de la réparation et réactivée après la remise en état du membre. il faut compter quelques heures pour l'opération elle-même, 1D4 jours au total pour le traitement administratif de la demande et la détermination de la feuille de route du laboratoire.



Anatomie d'une unité Robocop – Légende (de haut en bas) :

1^{ère} ligne

Ordinateur neuro-central relié aux différents ordinateurs secondaires par des réseaux électroniques internes.

La vue a été rendue à l'unité grâce à des imitations ordinateurs de l'image. La vue est synthétique.

La boîte crânienne est ensuite couverte du casque, qui sera soudé.

2^e ligne

Le mécanisme du bras est recouvert par les plaques de l'armure.

Alliage d'acier et de silicone.

Les articulations des doigts sont activées grâce à l'énergie cybernétique produite par la batterie rotative placée à l'articulation du coude.

3^e ligne

Le torse contient la batterie de régénération.

4^e ligne

Le mini-ordinateur jambal reçoit les commandes électroniques de la batterie nervo-centrale qui lui fait actionner les plaques d'armure de la jambe pour ouvrir et fermer le holster.

C'est dans le bassin que se trouvent les microprocesseurs qui actionnent les jambes.

Régénération. – Toute personne (et animal) ayant subi une ou des *blessures légères* est considérée entièrement rétablie après le round où les malus sont comptés, c'est-à-dire le ou les malus cumulés liés à une ou des blessures légères s'imputent *sur un seul tour*, ou bien le tour même où les blessures sont reçues (si elles sont reçues en phase 2/ du tour, auquel cas les malus s'imputent sur la phase 3/) ou bien le tour suivant (si elles sont reçues en phase 3/, auquel cas les malus s'imputent sur le 2/, qui est le début, du tour suivant).

Les malus des *autres blessures* prennent fin au terme du combat.

Pour un cyborg, si un membre est arraché, il ne se remplace pas (pour un humain non plus, évidemment, mais les règles n'entrent pas dans ce détail en ce qui les concerne, ni en ce qui concerne les animaux ; les modalités des blessures relatives aux humains et animaux sont à la discrétion du MJ, si elles ne résultent pas d'un « coup de maître » déterminé).

Une unité Robocop n'a besoin ni de manger ni de dormir.

Dégâts divers. – Il existe d'autres formes de blessures ou dommages que celles provoquées par les armes listées dans le tableau des armes. En voici une liste (non exhaustive) :

Feu. Il existe une arme, le lance-flammes, qui projette un souffle de feu, mais toute personne subit des blessures par le feu quand il tombe dans les flammes, est touché par une torche, un cocktail Molotov, etc. Le feu fait subir des dégâts (de catégorie d'arme) E à chaque tour jusqu'à l'extinction des flammes ou la cessation du contact. Le feu ne fait pas perdre l'arme ni ne fait sombrer dans l'inconscience (en cas de dommages moyens ou graves).

Acide sulfurique. Tout corps organique trempé dans l'acide sulfurique voit son corps se désagréger. La victime n'est plus capable de quoi que ce soit, à part tituber ou ramper, et si elle reçoit un choc elle explose. Un Robocop résiste en partie à l'acide mais après 1D4 minutes de contact l'alliage attaqué fond : malus de -4 en protection jusqu'au remoulage de l'alliage.

Chute. Toute personne humaine faisant une chute de 4 mètres subit un dégât (catégorie d'arme, à rapporter à sa protection) E ; de 5m F ; 6m G ; 7m H ; 8m I ; 9m J ; et + K. 20m ou + = mort.

Toute unité Robocop qui chute de 10 mètres subit un dégât (catégorie d'arme) E ; 11m F ; 12-13m G ; 14-16m H ; 17-20m I ; 21-25m J ; et + K. 40m = mort. Ces valeurs doivent être adaptées aux circonstances.

IV) Autres possibilités de combat

Au chapitre II, nous avons parlé du combat, dont les règles sont nécessaires au bon déroulement du jeu. Celles qui suivent s'appliquent à différentes situations non traitées jusqu'à présent et aideront le MJ à envisager tous autres types de situation.

Coup de maître défensif. – Un coup de maître défensif n'est possible que pour les unités Robocop ou les personnes maîtrisant les arts martiaux (voir *infra*). Il n'est permis de l'utiliser qu'une fois par combat.

Lorsqu'un coup passe, le joueur l'ayant subi peut décider de réaliser un coup de maître défensif (cmd) avant la détermination des dommages. Un cmd consiste à écarter le projectile de la main ou du bras, ou à effectuer un blocage de l'attaque avec ses membres (par exemple, un Robocop qui reçoit un coup de barre de fer, s'il réussit un cmd parvient à bloquer la barre de fer de ses deux bras en X).

Pour réussir un cmd, il faut faire 4 au D4 (3-4 s'il s'agit d'une arme de catégorie K ou L).

Arts martiaux. – Une unité Robocop ne peut pratiquer les arts martiaux. Une personne versée dans les arts martiaux (ce qui est fréquent chez les Triades opérant dans le Chinatown de Detroit) possède deux attaques supplémentaires au corps à corps et les catégories de dégâts pour les armes de combat au corps à corps qu'elle utilise augmentent de 1.

Avec les arts martiaux, il est possible de

- désarmer un adversaire (jet de D10 > défense de l'adversaire)
- projeter un adversaire de 1D8 mètres (jet de D10 -1 > défense de l'adversaire)
- immobiliser l'adversaire (jet de D10 -2 > défense de l'adversaire)
- utiliser le coup de maître offensif et défensif.

L'emploi de shurikens ou étoiles de ninja (facteur de base 12) est réservé aux adeptes des arts martiaux. Un shuriken peut être enduit d'un poison très puissant (catégorie I pour un humain ou animal, H pour un cyborg).

Strangulation. – Pour pouvoir étrangler quelqu'un, il faut disposer de bras (non, ED-209, je te dis que tu n'as pas cette capacité, inutile de pleurnicher). Le facteur de base (FB) de la strangulation est de 7. Lorsqu'une strangulation est conduite avec succès, la victime tombe dans l'inconscience. Elle peut alors être tuée si la strangulation se poursuit pendant 1D4 rounds ; à chaque round on détermine si la victime reste inconsciente par un jet de dé FA (attaquant)-FD. Cette attaque n'a aucun effet sur un cyborg, qui n'a pas de système respiratoire.

Combat sous-marin. – Une unité Robocop doit tenter une action « nager » avant de combattre. Lors d'un combat sous-marin, il n'est pas possible de se servir d'armes à feu (le fusil à

concussion fonctionne quant à lui). Un humain ne peut rester immergé plus de 12 tours sans apport d'oxygène. Il existe une arme de plongée, le fusil harpon standard, qui peut tirer deux harpons avant recharge (catégorie G, FB 11).

Une unité Robocop n'étant pas équipée d'une vision adaptée au milieu sous-marin, elle a un malus de -2 en FA, ainsi que toute personne n'ayant pas de masque.

Une combinaison de plongeur standard assure une protection de niveau 4 mais un coup de maître au niveau de la gorge peut permettre de couper le tuyau de respiration. Au-delà de 6 tours sous l'eau, une unité Robocop a 1 chance sur 20 de se détraquer à chaque tour.

Combat en apesanteur. – Certaines installations disposent de chambres sans gravité. Il est impossible d'utiliser des armes à feu ou de jet [un googlage 2020 montre que ce n'est en réalité pas impossible]. Sans combinaison spéciale (protection 6), le combattant a un malus de -4 en FA et -1 en FD. Lorsque du sang jaillit, il flotte dans l'espace (pouvant éventuellement au bout d'un certain temps rendre le combat plus compliqué, comme un voile aveuglant).

Brisement. – Pour cyborgs uniquement (qui possèdent un bras). Lorsque le cyborg est au contact d'un adversaire humain ou animal (ou tout autre type d'adversaire organique), il peut lui briser un membre (main, bras, jambe, tête, thorax) en appuyant dessus avec la main. Il faut pour cela prendre le FA du poing auquel on soustrait la défense et la protection de l'adversaire. Si le jet au D20 est inférieur, le membre est brisé (si c'est le crâne la cible meurt, si c'est le thorax elle est mise hors d'état de nuire). On peut aussi pratiquer le brisement contre un autre cyborg (mais le blindage rend bien sûr l'action beaucoup plus difficile).

Tirer au travers de quelque chose. – Il est possible d'atteindre une cible qui se tiendrait cachée derrière une porte ou une cloison peu épaisse, à condition toutefois que sa position soit bien perçue (ce que permet la vision thermique d'un Robocop). La cible a +1 en défense et +1 en protection.

V) Poursuites motorisées

Voici tout d'abord un tableau des principaux véhicules circulant à Detroit :

	Défense (D)	Protection (P)	Maniabilité (M)	Vitesse maxi (km/h)
Turbo-Topi	6	6	13	245
Moto-Rob	4	5	11	350
Voiture normale	6	6	13	200
Voiture de sport	6	5	13	300
Moto normale	3	3	10	350
Fourgonnette	7	7	14	180
Camion	9	9	15	180
Poids lourd	11	11	15	160

La *Turbo-Topi* est la voiture de la police de Detroit : 4 places, sièges en cuir, ceintures de sécurité, communicateur sur la fréquence radio de la police. Elle est en général gris-bleu métallique, avec sur les portières l'insigne de la police de Detroit. Chaque voiture est équipée de deux gyrophares (dont un de remplacement), d'un coffre (qui peut contenir une personne), d'un ordinateur avec les plans détaillés de la ville, et d'un haut-parleur miniaturisé (mais de bonne capacité) inséré dans le pare-chocs.

La *Moto-Rob* est une moto conçue pour les unités Robocop. De gros cylindre, elle est noire, avec un pare-brise en verre résistant noir transparent (amovible) et une mitrailleuse de petit calibre installée au-dessus du phare avant (arme de catégorie I). Le pare-brise peut afficher une cible pour la mitrailleuse ainsi que d'autres informations relatives à la conduite (vitesse de la moto, distance entre la moto et les autres véhicules sur la route...)

La poursuite

Une poursuite commence lorsque un ou plusieurs véhicules prennent en chasse un ou plusieurs autres véhicules. En fonction de la route ou des terrains empruntés, deux ou plusieurs véhicules peuvent ou non conduire côte à côte.

Rattraper/Fuir un véhicule. – À chaque tour, chaque véhicule concerné lance 1D20, auquel chacun ajoute des bonus/malus spécifiques (voir ci-dessous) et le score le plus grand a rattrapé ou fui l'autre d'une distance. Par exemple, de moyenne la distance entre deux véhicules passe à courte si le poursuivant a obtenu le plus grand score, de moyenne elle passe à longue si le poursuivant a obtenu le plus petit score. Lorsqu'un poursuivant est à longue distance et que le jet de dé suivant lui est à nouveau défavorable, il est totalement semé. Si une courte distance est encore réduite, le poursuivant peut, si la route le permet, se positionner à côté du véhicule poursuivi, puis passer devant.

Tirs. – Après la phase précédente, les protagonistes effectuent le cas échéant leurs tirs (avec leurs armes personnelles ou celles de leur véhicule). Il faut tenir compte du fait que les cibles (si les véhicules se tirent l'un sur l'autre ou les uns sur les autres) sont mobiles, à grande vitesse, et les personnes à l'intérieur des véhicules sont en partie protégées : malus -6. Si la cible est à l'arrêt, le malus est de -3. Les bonus/malus liés à la distance (chapitre II) sont également pris en compte.

Lorsqu'un personnage tire sur un véhicule, il soustrait au FA de son arme la *défense* du véhicule (voir tableau *supra*). C'est à ce nombre qu'il ajoute ou soustrait les bonus/malus précédemment indiqués ; pour toucher une cible à l'intérieur du véhicule, il faut faire un jet au D20 inférieur ou égal au nombre ainsi déterminé. Les protections des personnes sont considérées comme prises en compte dans ce calcul (et ne sont donc pas différenciées).

Si le tir est un succès, on compare la catégorie de l'arme -1 à la *protection* du véhicule (voir tableau) sur la *table des combats* (chapitre 2). Si le résultat est / ou L, personne dans le véhicule ne subit de dommages. Si le véhicule compte plusieurs occupants, il faut déterminer qui est atteint : cela peut être une probabilité égale (par exemple, si les occupants sont trois, on tire 1D6, A est atteint si 1 ou 2 sort, B si 3 ou 4 sort, et C si 5 ou 6 sort) ou pondérée en fonction du contexte (à discuter entre le MJ et les joueurs, avec le dernier mot au MJ), en sachant qu'il ne sera pas toujours possible de pondérer la probabilité (en raison des limites propres aux dés), mais la pondération est sans doute le cas le plus fréquent (par exemple, si je tire sur un véhicule depuis sa gauche, le passager, à droite, sera plus probablement atteint que le conducteur, qui occupe le siège de gauche).

Si le résultat est C (critique), non seulement la cible subit des dégâts (comme pour M et G) mais en outre le véhicule est détruit. Si le conducteur tombe inconscient, le véhicule a 50 % de chance de subir un accident (voir ci-dessous) à chaque tour suivant, à moins qu'un autre occupant du véhicule ne prenne le volant.

Virages et demi-tours. – Ces actions sont réalisées après « rattraper/fuir » et « tirs ». Il faut réussir un jet de *maniabilité* (tableau). Si ce jet échoue, le véhicule subit un accident.

Réussir un demi-tour permet au véhicule poursuivi de semer le poursuivant si celui-ci échoue de son côté la même manœuvre. Cette action est impossible pour les camions et dans les petites rues. Si les deux véhicules étaient à courte distance et si la manœuvre réussit, le poursuivant est bel et bien semé ; dans le cas où la distance entre les deux était moyenne ou longue, le poursuivant peut toujours tenter de bloquer le passage du véhicule qui fait demi-tour.

Le jet de maniabilité se fait au D20 sur une moyenne de la maniabilité (M) du véhicule et du FA au poing du conducteur (arrondi au chiffre inférieur). Ainsi, un Robocop de base au volant d'une Turbo-Topi calcule la moyenne entre M = 13 et FA poing = 14, soit, arrondi au chiffre inférieur, 13. Les résultats 1-13 au D20 indiquent un succès.

Si la route est très large, on ajoute un bonus +1.

Coup de force. – Lorsque deux véhicules sont l'un à côté de l'autre, et que les actions précédentes ont été résolues, l'un ou l'autre peut alors décider de tenter un coup de force.

Chacun ajoute alors $(M+FA_{\text{poing}}/2)+P$ à 1D10 et le plus haut score parvient à faire subir un accident à l'autre.

Cascades. – Les autres types d'action (sauts spectaculaires etc.) peuvent intervenir dans n'importe quel ordre après la phase « Rattraper/Fuir » et selon le contexte. Il faut faire au D20 un résultat inférieur ou égal à $(M+FA_{\text{poing}}/2)-D$, soit pour un Robocop de base sur une MotoRob 13 - 4 = 9, les résultats 1-9 au D20 indiquent un succès.

Accidents. – Quand, en fonction des actions précédentes, un accident se produit, il faut déterminer la nature de l'accident. Soit le contexte le rend évident, soit on tire au D4 et on se reporte au tableau suivant :

- 1/ Dérapage brutal
- 2/ Tonneau
- 3/ Écrasement contre un obstacle
- 4/ Dérapage, tonneau et écrasement contre un obstacle

Dérapage brutal : les occupants du véhicule ne subissent pas de dommage. La voiture peut continuer sa course mais le pilote subit un malus de -2 en maniabilité.

Tonneau : dommages légers. La voiture peut continuer sa course mais le pilote subit un malus de -3 en maniabilité.

Écrasement contre un obstacle : dommages moyens. La voiture est immobilisée.

Dérapage, tonneau et écrasement : dommages critiques. La voiture prend feu et explose.

N.B. Comme on l'a fait remarquer, la nature d'un accident est parfois entièrement déterminée par le contexte, et elle peut impliquer la mort : par exemple, si un pilote rate un saut au-dessus d'un gouffre vertigineux.

Sauter sur le toit d'un véhicule. – Si l'un des occupants d'un véhicule souhaite sauter sur un autre véhicule lors d'une poursuite, cela n'est possible que si les deux sont à courte distance ou l'un à côté de l'autre. Le sauteur soustrait à son FA poing le D du véhicule : si le résultat au D20 est inférieur, la manœuvre réussit.

Pour se maintenir aux tours suivants sur le véhicule, il faut comparer le FA poing à un facteur de difficulté 5 (ou 6 quand un virage ou un demi-tour est effectué, ou 8 quand une cascade est effectuée). En cas d'échec, le personnage est projeté loin du véhicule et subit des dommages graves (sauf si le contexte indique a priori d'autres types de dommage, comme la mort en cas de chute dans un précipice).

Foncer sur une cible. – L'option a déjà été évoquée lorsque le poursuivant voit à distance moyenne ou longue le véhicule poursuivi faire un demi-tour. Un conducteur peut aussi vouloir foncer dans une vitrine, des échafaudages de chantier, un réacteur nucléaire... On considère que l'action ne demande pas un jet de dé particulier, mais les occupants du véhicule se prennent

des dommages en fonction du contexte, et s'il y a des personnes dans le véhicule ou la cible percutée ceux-ci subissent également des dégâts (un cran au-dessus si c'est un véhicule de même catégorie : par exemple, si les occupants de la voiture bélier subissent des dégâts M, les occupants du véhicule percuté de même catégorie, par exemple voiture contre voiture, subissent quant à eux des dégâts G).

N.B. On voit que la valeur numérique « FA poing » peut servir d'indicateur général de dextérité et d'habileté. Cela peut se généraliser au-delà de la conduite de véhicules. On peut ainsi l'appliquer à la course à pied.

Ou bien l'on peut introduire une valeur « FA pied » (bien qu'elle ne soit pas dans le tableau des armes) et raffiner sur les combats (coups de pied) et sur diverses autres actions qui nécessiteraient davantage les pieds (comme jouer au football).

Il ne faut pas non plus oublier ce que l'on a dit à la rubrique « Actions diverses » (chapitre 2) : le MJ peut demander au joueur de tirer 1D20 pour déterminer sa compétence dans tel ou tel type d'action, y compris pour la conduite de véhicules s'il le souhaite.

VI) Progression

Une mission accomplie octroie 2 points de crédit à chaque Robocop survivant.

Une unité Robocop peut décider au cours de sa carrière de se perfectionner dans le maniement de certaines armes.

Il n'est pas possible de se perfectionner dans le maniement du pisto-Robocop car l'unité a été créée au niveau de sa capacité maximale. Elle peut se perfectionner dans le poing et la pique. Elle ne peut pas se perfectionner dans des armes de catégorie K et L car leur usage ne lui est pas autorisé (bien qu'on puisse fermer les yeux si cela arrive en cours de mission).

Pour augmenter le FA d'une arme de 1 point, il faut 15 crédits.

VI) Ordinateurs et Fichiers

La police de Detroit dispose d'ordinateurs et de fichiers où sont inscrits toutes les données collectées sur la délinquance, les meurtres, les trafics, etc. Chaque poste de commissariat comporte une salle électronique où ces ordinateurs peuvent être consultés par un Robocop à l'aide de la clé informatique de son gantelet (la pique). Ces ordinateurs de la police sont munis d'un verrou de sécurité grâce auquel il est impossible de les pirater ou d'y installer des données fausses sans l'aide de clés spéciales. Chaque brigade ou unité Robocop peut consulter ces ordinateurs 24 heures sur 24 pour le besoin des enquêtes.

Dans ces fichiers on trouve :

- les noms des délinquants connus, avec leur adresse (si connue), casier judiciaire, historique, complices... ;
- les statistiques criminelles : crimes et délits répertoriés, avec le ou les coupables (si connus) et les circonstances (date, heure, victimes)... ;
- les fiches professionnelles des policiers et unités Robocop de la ville de Detroit, ainsi que des renseignements de nature privée (vie familiale etc.) ;
- les fiches professionnelles des élus et notables de la ville, ainsi que des dirigeants et employés du Cartel OCP, ainsi que des renseignements de nature privée ;
- les plans de la ville de Detroit et des environs (déjà dans l'ordinateur de la Turbo-Topi), ainsi que ceux des principaux bâtiments publics et installations sensibles (usines classées...) ;
- les annuaires particuliers et institutionnels.

Une recherche sur ces fichiers peut donner, parfois par recoupements, des informations importantes lors d'une enquête.

À l'époque où se situe l'action, certains ordinateurs disposent d'une forme d'intelligence propre. Ils ont été conçus pour apprendre et penser des solutions à partir de programmes très généraux et non spécifiques. Certains sont utilisés comme systèmes experts, professeurs, enquêteurs. Quelques cas de rébellion sont à relever de la part de ces intelligences artificielles, heureusement sans conséquences graves jusqu'à présent.

VII) L'argent

Il se peut qu'un Robocop ait besoin d'argent, pour payer un indic, obtenir un renseignement, etc. Dans ce cas, le Cartel OCP fournit les sommes demandées, après justification par le Robocop ou la brigade, et si la somme n'est pas jugée excessive.

Si des Robocop trouvent de l'argent au cours d'une mission, il doit être remis au Cartel. Si la somme remise dépasse 100.000 dollars, la brigade gagne 1 crédit (à donner à l'un des Robocop, pas à tous). Un Robocop n'a pas le droit de voler de l'argent à des honnêtes gens pour gagner du crédit auprès du Cartel OCP.

Il existe à Detroit de nombreux tripots et casinos clandestins, des endroits mal famés où les Robocop ne sont jamais les bienvenus. Il n'est en effet pas envisageable qu'un Robocop joue le rôle d'infiltré dans la pègre.

À vous de jouer !

Mis en ligne le 29 février 2020