

# L.A.

# 2045

CŒUR DE SILICIUM

#4  
BLACK FILES

**EXTRAITS**

LA QUALITÉ GRAPHIQUE DE CE FICHIER N'EST PAS  
REPRÉSENTATIVE DU FICHIER COMMERCIALISÉ



# EXTRAITS

EXTRAITS

# BLACK FILES #4

## COEUR DE SILICIUM

UN SUPPLÉMENT POUR

# L.A. 2045



## CRÉDITS

**TEXTES :**

Cédric B.

**RELECTURE :**

Côme Feugereux

**MAQUETTE :**

Sébastien Lhotel

**ILLUSTRATIONS :**

Lohran et Samuel Zonato

---

## AVERTISSEMENT

*Black Files #4, Cœur de silicium* est un supplément pour *LA 2045*. Sauf mention contraire, les pages données en référence renvoient à cet ouvrage.

Le document que vous tenez entre les mains est un jeu de rôle. Si vous ne savez pas ce qu'est le jeu de rôle, vous pouvez consulter le site de la Fédération française de jeu de rôle ([www.ffjdr.org](http://www.ffjdr.org)) pour découvrir ce loisir. Dans le texte qui suit, les abréviations usuelles du jeu de rôle (MJ, PJ, JdR, D...) sont utilisées.

*L. A. 2045* et ses suppléments utilisent les règles du *D6 System*.

## Qu'est-ce que *Los Angeles 2045* ?

*Los Angeles 2045* est un jeu de rôle au titre totalement explicite quant au lieu et à la période de jeu. Dans ce futur aussi proche que lointain, Los Angeles a connu des transformations profondes, en raison de l'apparition de mutations chez les humains, des évolutions technologiques et du *Big One*, un séisme ravageur. Les joueurs y incarnent des membres du Spears, une agence spécialisée dans le traitement des crimes et délits liés aux mutants ; qu'ils en soient coupables ou victimes. *Los Angeles 2045* est adapté au système D6.



## Quel est le contenu de *Black Files #4, Cœur de silicium* ?

Le livre de base de *Los Angeles 2045* pose les bases de l'univers et en donne toutes les clés essentielles : présentation de l'agence des Spears, présentation de la ville et de ses principaux quartiers... *Black Files #1*, premier supplément dédié, se centre sur une intrigue intimiste, au cœur d'un quartier pauvre. *Black Files #2* étend le périmètre à tous points de vue. Les joueurs y sillonnent l'ensemble de l'agglomération angeleine et de ses environs et se retrouvent mêlés à une affaire mettant en scène des personnages importants. *Black Files #3* élargit encore la focale. La ville entière et même toute la Californie en sortent transformées. *Black Files #4* met en scène une histoire tournant autour d'un vol de technologies. Mais les PJ se retrouvent vite à faire face à une menace vitale pour toute la région. Virus, robots tueurs, bases nucléaires échappant à tout contrôle... Sans l'intervention des PJ, le *Golden State* pourrait bien retourner rapidement à l'âge de pierre.



## Quelles sont les nouveautés introduites par *Black Files #4, Cœur de silicium* ?

Comme les opus précédents, *Black Files #4* s'ouvre par une nouvelle vous plongeant immédiatement dans le récit.

Dans une seconde partie, nous vous donnons toutes les clés pour mettre en scène le récit et l'adapter à une partie de jeu de rôle au sein d'une mini-campagne conçue en trois volets. Vous trouverez ainsi fiches de personnages, présentation de lieux (le complexe I-Future, une station orbitale, une cité sous-marine, un laboratoire sous-terrain, par exemple) ou encore règles spécifiques (création et amélioration d'artefacts). L'ensemble est adapté au *D6 System*.

## Le *D6 System* ? Qu'est-ce que c'est ?

Le système D6, créé par West End Games, a connu un grand succès à partir de 1987, avec le jeu de rôle de *La Guerre des Étoiles*, avant d'être décliné dans différentes versions. Dans les années 2000, le système passe sous licence libre, avec l'*Open D6*. En 2010, le Studio 09 a compilé, traduit et complété les meilleurs textes de l'*Open D6* dans l'ouvrage *D6 Intégral*. Le *D6 System*, publié en 2012 par les XII Singes, en est le prolongement. Conçu par la même équipe, il reprend les grandes bases du système *D6 Intégral*. Il lui est entièrement compatible. Outre une nouvelle présentation, le *D6 System* s'enrichit de nouvelles règles vous permettant de couvrir toujours plus de situations, d'imaginer toujours plus de nouvelles aventures. Près d'un tiers du contenu de cet ouvrage est ainsi édité pour la première fois. Enfin, nous avons pu intégrer de nombreuses remarques formulées par les fans pour clarifier ou amender certains points. Le *D6 System* bénéficie ainsi de multiples expériences et de retours de la part de la communauté du D6.

Le *D6 System*, comme son nom l'indique, utilise des dés classiques à six faces. Il est simple, rapide à mettre en place et adapté pour des aventures au rythme débridé et aux scènes spectaculaires.



Si vous souhaitez découvrir plus avant le Studio 09, vous pouvez consulter son site : [www.studio09.net](http://www.studio09.net). De nombreuses aides de jeu gratuites y sont disponibles. Pour suivre l'actualité du *D6 Intégral*, un blog est à votre disposition : <http://d6Integral.over-blog.com> ainsi que notre page Facebook  **Dé Six Intégral** et notre compte Twitter  : [@Studio09\\_CB](https://twitter.com/Studio09_CB)

Vous pouvez commander nos ouvrages (« papier » et PDF) sur la boutique de notre site : [www.studio09.net](http://www.studio09.net)

► ou (livres « papier » seulement) sur : [www.lulu.com/spotlight/d6Integral](http://www.lulu.com/spotlight/d6Integral)

► ou encore (PDF seulement) sur : [http://rpg.drivethrustuff.com/index.php?manufacturers\\_id=3478](http://rpg.drivethrustuff.com/index.php?manufacturers_id=3478)

Vous pouvez également vous procurer nos publications auprès de nombreuses boutiques, partout en France. Nous ne pouvons que vous inciter vivement à utiliser leurs services, car leur existence est un élément important pour la vitalité de notre loisir.

I. L'HOMME QUI AIMAIT LES MACHINES.....	9
II. LA MACHINE HUMAINE.....	24
III. L'HOMME MACHINE.....	33

I. ADAPTER LE RÉCIT EN JEU DE RÔLE.....	40
LES RESSORTS ESSENTIELS DE L'INTRIGUE.....	40
DÉCOUPAGES POSSIBLES.....	40
QUELLES SUITES À BLACK FILES #4, CŒUR DE SILICIUM ?.....	41
II. LES PERSONNAGES PRINCIPAUX DE <i>CŒUR DE SILICIUM</i> .....	43
MARC HENDERSON.....	43
CB-0907.....	44
JARDHAN GARCIA.....	45
FLINT FANAGAN.....	46
MIA ELLINGTON.....	47
XI XIAN.....	48
III. LES LIEUX PRINCIPAUX DE <i>CŒUR DE SILICIUM</i> .....	49
LE SIÈGE D'I-FUTURE.....	49
LE SIÈGE DE HUANZHOU ROBOTICS US.....	50
LES LABORATOIRES DU SERVICE TECHNIQUE ET SCIENTIFIQUE (STS).....	52
LA STATION ORBITALE D'I-FUTURE.....	54
LA STATION SOUS-MARINE D'I-FUTURE.....	56
LA STATION SOUTERRAINE D'I-FUTURE.....	58
IV. TECHNOLOGIES POUR <i>LA 2045</i> .....	60
BE MUTANT.....	60
(LES) CONTENAIR HOMES.....	61
(LES) DRONES DE DUST CORP.....	63
GREEN CLAWS.....	66
(LA) MOLÉCULE « M ».....	69
(LES) MOLÉCULES « MX ».....	70
(LES) ROBOTS DE LA GAMME VIGILANTE.....	72
URBAN LIFE JACKET.....	75
V. GESTION D'ARTEFACTS TECHNOLOGIQUES DANS <i>LA 2045</i> .....	77
ENTRETIEN ET RÉPARATION D'ARTEFACTS.....	77
AMÉLIORATION D'ARTEFACTS.....	77
CRÉATION D'ARTEFACTS.....	79
ANNEXES.....	80

EX

BLACK FILES #4

# COEUR DE SILICIUM RÉCIT

BLACK FILES #4 / COEUR DE SILICIUM

# EXTRAITS



**18 JUIN 2045, 18H09****BUREAU DE MARC HENDERSON, SAN FERNANDO**

Jarohan Garcia eut un mouvement d'arrêt. Un court instant, il ne sut pas dire qui des deux était Marc Henderson et qui était son célèbre robot, CB-0907.

Près d'une sculpture – un bronze de Brancusi – se tenait un homme malingre, portant un pantalon de toile, des sandales de cuir et une fine chemise de lin. Son bras droit était fait d'une chair flétrie et marquée de tâches brunes. Mais le gauche était une prothèse de chrome et d'acier, dont les ligaments et les tendons mécaniques apparaissaient au grand jour. Son visage aussi était comme le masque d'un clown dément. Sa face gauche, d'apparence humaine, révélait un œil gris et une joue creusée. Sa face droite, elle, s'ornait d'un œil biométrique pulsant d'une douce lumière bleue et d'une joue et d'oreille métalliques surmontées d'une fine antenne. De l'autre côté du bureau, CB-0907 portait le même pantalon et la même chemise. Son pied gauche revêtait aussi une sandale de cuir, identique à celle de son maître. Le droit était un tripode de fer aux multiples rouages. De même, son bras droit ne cachait de son identité de robot. Mais le gauche était recouvert d'une couche synthétique lui donnant un semblant d'apparence humaine. Son visage poursuivait cette opposition. Seuls le front et la joue gauche étaient couvertes de fausse épiderme. Pour le reste, le masque d'acier, sans nez et sans oreille, était celle d'un artefact technologique.

Marc Henderson dut s'apercevoir du trouble de son visiteur, car un sourire narquois s'afficha sur son visage.

« Monsieur l'agent, le temps me manque. J'ai un planning chargé et ma vie même tire à sa fin. Je vous prierais donc d'aller droit au but. Mais je n'oublie pas la politesse. Puis-je vous offrir une eau ? Islandaise ? Norvégienne ?

- Non merci, répondit Flint Fanagan, dans le dos de Garcia »

Jarohan se retourna, fusillant son jeune collègue du regard.

« On avait dit, c'est moi qui parle, connard, pensa-t-il ».

CB-0907 avança jusqu'à un mur. Il leva la main, ce qui eut pour effet de provoquer le glissement d'une petite porte et de révéler un petit bar à eau. Il remplit un verre qu'il portait à Flint, quand Garcia reprenait déjà :

« Et bien nous venons pour vous aider, suite à la plainte pour espionnage industriel déposé par votre Directrice générale, Samiha Hassani ».

Henderson haussa son sourcil gauche.

« Je vous remercie vivement. Mais je m'interroge. Pourquoi la venue d'agent du Spears ?

- Et bien vous êtes le producteur unique de la molécule « M » [voir fiche]. Cela concerne donc directement les mutants. La situation actuelle permet un certain équilibre humains/mutants... Si elle était rompue...

- Je comprends. Mais qu'importe. Je n'ai jamais demandé à madame Hassani de porter plainte. Elle a outrepassé mes attentes en la matière. Je l'ai d'ailleurs limogée ce matin-même.

- Je... C'est bien sûr votre droit. Mais, pour être sûr de bien comprendre. Vous ne voulez pas porter plainte pour les intrusions contre vos serveurs ?

- C'est tout à fait cela, monsieur, s'immisça CB-0907, avec une voix légèrement éraillée. »

Garcia jaugea le robot avant de dévisager Henderson :

« Monsieur, vous confirmez que vous retirez votre plainte ?

- Tout à fait. Je me conforme totalement aux propos de CB-0907.

- Mais... Puis-je vous conseiller d'éviter toute tentative de vengeance personnelle. Si vous voulez punir vos agresseurs, faites-nous confiance.

- Nous avons toute confiance en vous, lieutenant, reprit le robot. Et nous n'avons aucune intention de nous venger. Nous ne souhaitons simplement pas donner suite.

- Cela ne peut nous faire qu'une très mauvaise publicité, compléta Henderson, avec un regard appuyé vers son acolyte mécanique. I-Future tient énormément à son image.

- Je comprends.

- Autre chose. L'usage veut que nos invités entrent sans armes dans nos locaux. On me signale que vous avez refusé la fouille à l'entrée. Par courtoisie, nous vous avons laissé monter, cependant..

- Que vos vigiles contrôlent vos employés, c'est votre droit, grinça Garcia. Mais en tant qu'officier du Spears, je ne suis pas tenu d'obtempérer à leurs demandes ».

D'un geste, il ordonna à Flint de finir rapidement son verre. Puis, après avoir obséquieusement salué le magnat du *high tech*, il opéra un demi-tour rapide.

« Alors, je me suis bien tenu, lieutenant ? demanda Flint dans l'ascenseur qui les ramenait à leur véhicule.

- Tu délirés ? Je t'avais dit de ne pas parler.

- Je n'ai rien dit.

- Si.

- Presque rien.

- Rien, c'est rien. C'est pas compliqué à comprendre, non ?

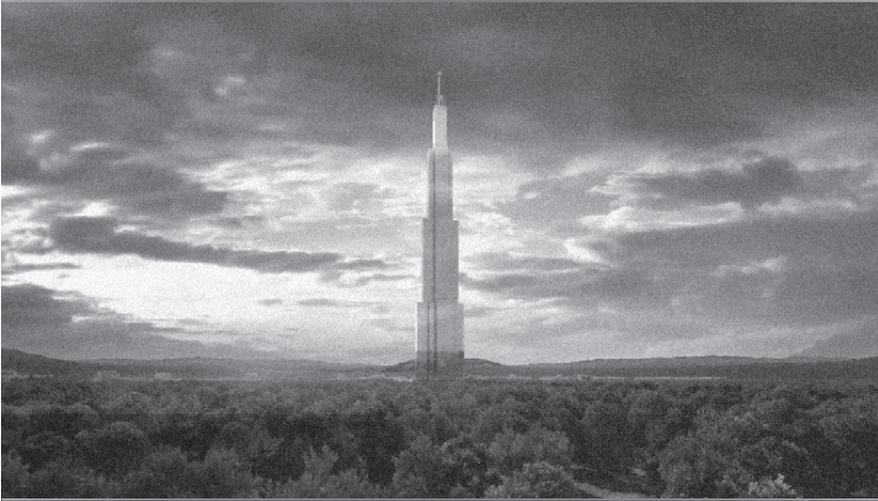
- Mais, j'ai cru que...

- Tu réponds oui ou non, c'est tout ? Compris ?

- Oui.

- Donc la prochaine fois, quand je te dis de te taire, tu te tais ?

- EXTRAITS**
- Oui.
  - Bien. Bon, on va se prendre un verre ?
  - Oui.
  - Au Pale ou au Reed ?
  - Oui.
  - Connard.
  - Oui. »



« Oui.

- Putain, mais arrête de répondre toujours oui.

- Oui. »

Garcia soupira alors qu'ils arrivaient au 29ème étage de la tour LAMax02, un des trois colosses qui s'élevaient en bordure du Civic Center Neo. L'entrée de l'appartement était gardée par deux policiers bedonnants, du genre qui ne peut plus patrouiller dans la rue, pas tant parce qu'ils ne peuvent plus courir que parce qu'ils donneraient une image désastreuse du LAPD.

« Bonjour.

- Bonjour.

- Vous êtes arrivés les premiers sur site ? demanda Jarohan.

- Oui, mon lieutenant.

- Bien. La porte était fermée à clé de l'intérieur ?

- Tout à fait.

- Et à part vous deux, personne n'a mis le pied dans l'appartement ?

- Non, personne.

- Et personne n'en est sorti ?

- Pas plus, mon lieutenant.

- Et vous me confirmez qu'à part cette porte, il n'y a aucun moyen d'accès au logement ?

- Aucun. Les vitres ne peuvent pas s'ouvrir. Quand aux canalisations d'eau ou de la climatisation, on y passerait à peine le bras.

- Et l'électricité ?

- Tout a sauté. On n'a touché à rien. Vous aurez besoin d'une lampe-torche.

- Très bien. Nous allons voir ça. »

Un des deux factionnaires dévisagea soudain le jeune assistant de Garcia :

« Eh, mais c'est Flint.

- Oui.

- Sympa de te voir, petit. Ton stage chez les Spears se passe bien ?

- Oui.

- Super. Tu vas rester là-bas, du coup.

- Oui.

- Faudra qu'on fête ça, quand tu seras titularisé.

- Oui.

- Tu feras un truc chez toi ?

- Oui.

- Ce sera quand, tu penses ?

- Oui. »

Garcia soupira en pénétrant dans l'appartement, laissant Flint et son humour vaseux sur le palier. *A priori*, l'affaire était simple. Samiha Hassani avait envoyé à 23h01 une série

EX

BLACK FILES #4

# COEUR DE SILICIUM AIDES DE JEU

BLACK FILES #4 / COEUR DE SILICIUM

## LES RESSORTS ESSENTIELS DE L'INTRIGUE

Contrairement au supplément précédent (*Black Files #3, California Libre*), présentant une simultanéité de points de vue éclatés, *Black Files #4, Cœur de silicium* est organisé en un récit linéaire. L'intrigue ne devrait donc pas être trop compliquée à mettre en œuvre.

Rappelons cependant ici quels en sont les points essentiels.

Marc Henderson, génie scientifique et génie des affaires s'est spécialisé dans les entreprises de hautes technologies. En 2043, il fusionne toutes ses sociétés, montées par lui ou acquises par des mouvements de capitaux, au sein d'une nouvelle entité I-Future. Dans le même temps, hanté par l'idée de la mort qui approche, Henderson se lance dans une forme de quête de la vie éternelle. Celle-ci prend deux formes. Dans le domaine de la thérapie génique et des implants cybernétiques, Henderson cherche à freiner, voire à stopper, les effets du vieillissement. En vain. Pour accélérer ses recherches, Henderson monte une opération d'intoxication : en créant une fausse brèche dans les sécurités du réseau d'I-Future, il parvient à déposer des chevaux de Troie chez tous ses concurrents pour leurs voler leurs brevets. Cette opération lui permet de réaliser de grands progrès dans de multiples domaines de recherche. Mais elle ne le mène pas sur le chemin de la source de l'éternelle jeunesse.

En parallèle, Henderson travaille donc sur l'Intelligence Artificielle. Si, au départ,

le lien peut paraître ténu, dans l'esprit du scientifique, il s'agit de pouvoir prolonger son existence spirituelle et intellectuelle à travers un programme qui lui permettra de survivre indéfiniment en tant qu'« esprit ». C'est dans ce but qu'il met au point CB-0907. Après de multiples modèles précédents, ce prototype semble fonctionner. Mais il suscite surtout les sarcasmes et les moqueries. Personne ne prend vraiment au sérieux l'idée que CB-0907 soit un être intelligent à part entière. Ses échecs successifs et l'angoisse de la mort poussent Henderson au bord du gouffre. Pour prouver au monde que CB-0907 est bien une authentique intelligence artificielle, il l'associe à ses affaires et en fait son légataire testamentaire. Plus encore, Henderson se met en tête d'éliminer tous ceux qui se sont opposés à lui et à CB-0907, son « enfant ». Dès lors, toute rationalité l'a quitté. Se prenant lui-même pour une Intelligence Artificielle, il sombre dans une folie totale et destructrice.

## DÉCOUPAGES POSSIBLES

Sommairement, on peut diviser le récit de *Cœur de silicium* en trois parties. Nous vous en donnons ici les éléments essentiels. Pour les nourrir, vous pouvez vous reporter aux lieux, aux personnages et aux technologies décrits ci-après.

### 1. L'enquête

L'enquête peut démarrer de différentes manières. Il peut s'agir d'enquêter sur le dysfonctionnement d'un robot Vigilant.e du Spears, comme de la (fausse) faille de sécurité du réseaux d'I-Future. Dans

EXTRAITS

ce premier temps, il faut amener les PJ à rencontrer Henderson et son robot, CB-0907. Ils doivent être amenés à comprendre que le scientifique joue un rôle trouble, sans encore savoir lequel exactement, et se poser des questions sur la relation entre l'homme et sa création. Durant cette étape d'enquête, les PJ peuvent être victimes d'une attaque directe. Ils peuvent aussi subir des « attaques électroniques » mineures (voiture qui ne démarre pas, téléphone qui envoie des messages intempestifs...). Essayez surtout de lancer les joueurs sur des fausses pistes, de les faire tourner en rond entre Huanzhou Robotics et I-Future.

## **2. Sous le feu de l'ennemi**

Alors que l'enquête se précise et qu'Henderson et CB-0907 apparaissent comme les responsables, les PJ sont désormais la cible d'attaques répétées et de plus en plus virulentes.

Dans cette seconde partie, ces derniers doivent avoir le sentiment d'être traqués, poursuivis, sans échappatoire possible.

En parallèle, la situation en ville devient difficilement contrôlable et les PJ peuvent être appelés à la rescousse par des mutants pris dans des combats urbains à haute intensité.

## **3. Faire tomber le roi**

En trouvant différents alliés (Mia du STS, Xi Xian d'Huanzhou Robotics US, notamment), les PJ peuvent organiser la riposte. Après le temps de la mise au point du plan d'attaque et de son montage, une scène d'anthologie doit s'ouvrir, avec, de préférence car cela sera plus spectaculaire, l'attaque sous-marine, souterraine ou spatiale, sur Solar One.

Insistons bien : dans le cadre d'une nouvelle, on insiste essentiellement sur les ressorts psychologiques. Le combat final dans IF-Tower n'occupe donc qu'une place relativement réduite. Mais dans un scénario de jeu de rôle, ce doit être l'élément principal.

Durant le combat final, mettez en avant des questionnements philosophiques pour faire douter les joueurs. Sont-ils légitimes à détruire une intelligence, même artificielle ? Garcia a répondu à sa manière à la question. Mais vos joueurs peuvent avoir d'autres manières de voir.

## **QUELLES SUITES À BLACK FILES #4, CŒUR DE SILICIUM ?**

À l'issue de *Coeur de Silicium*, Henderson et CB-0907 devraient être mis hors d'état de nuire. Plusieurs questions restent cependant en suspens. Tout d'abord, il convient de se demander ce que devient I-Future, une des principales entreprises californienne et même américaine. Les héritiers du centenaire vont-ils s'unir ? Entrer dans une grande bataille juridique pour récupérer le maximum de parts du gâteau ? Démanteler l'entreprise pour la revendre morceau par morceau (aucun acquéreur n'aurait les moyens de l'acheter en totalité) ? De la réponse à ces questions dépend l'avenir d'IF-Tower.

Ces considérations ne sont pas anodines. Elles peuvent donner lieu à de nouvelles aventures, des intrigues à caractère financier, pouvant engendrer corruption, chantage ou assassinats, compte tenu des sommes en jeu. Les PJ, qui connaissent bien les dossiers, seraient bien sûr en première ligne pour les prendre en charge.

Au-delà, on peut imaginer un retour possible du programme d'intelligence artificielle. Une réplique de CB-0907 (CB-0909) peut dormir dans un laboratoire et être automatiquement activée à la mort de son prédécesseur. Les morceaux de programme peuvent être stockés dans de petites unités et s'assembler automatiquement pour les mêmes raisons. En ce cas, il est fort

probable que, dans une volonté d'auto-défense, l'IA soit plus agressive. Mais elle sera aussi plus incohérente et plus irrationnelle, car ses lignes de code ont été affectées lors des opérations de reconfiguration et plus personne ne peut les vérifier et les corriger. Bien évidemment, les PJ ayant œuvré à la destruction de CB-0907, l'IA voudra prioritairement les éliminer.



## II. LES PERSONNAGES PRINCIPAUX DE CŒUR DE SILICIUM

*Cœur de Silicium* met en scène un nombre de personnages plus réduit que les deux suppléments précédents (*Black Files #2*, *Fallen Angels* et *Black Files #3*, *California Libre*). Plus que la quantité, c'est la quantité

qui doit primer ici. Les PNJ ne sont pas de passage. Les PJ les croisent à de multiples reprises. Ils doivent nouer des liens avec eux, d'amitié, d'amour, de haine ou de fascination, au gré des circonstances.

### HENDERSON MARC

**Histoire :** Héritier d'un banquier suisse installé en Californie, Marc Henderson, fils unique, a été élevé en enfant-roi. Rien ne lui a jamais été refusé, aucun caprice n'a jamais été puni. Egocentrique, pervers à bien des égards, Henderson n'en est pas moins un étudiant brillant, auteur de travaux pionniers dans le domaine des mutations. Avec le soutien financier de sa famille, il fonde une entreprise spécialisée en génétique. Elle est leader de son domaine en quelques années. Dès lors, comptant toujours l'appui des réseaux familiaux prêts à investir, Henderson va se lancer dans des suites ininterrompues de rachats d'entreprises, les fusionnant en 2043 au sein d'une entité unique I-Future. Pour symboliser ce nouveau départ, il lance le chantier d'IF-Tower (lire p. 49).

**Apparence :** Henderson est grand et maigre, les cheveux coupés très courts. Dans sa quête de vie éternelle, il aura tout essayé : thérapies géniques, prothèses cybernétiques, végétarisme, yoga... Tout cela transparaît dans son apparence.

**Personnalité :** Prétentieux, hautain, arrogant, Henderson sait se faire doux et mielleux, si cela peut arranger ses affaires.

**Motivations :** Henderson ne vit plus que pour un but : trouver le secret de l'éternelle jouvence. Sa dernière lubie : tout miser sur l'intelligence artificielle afin de réussir à créer un programme dupliquant son esprit et de pouvoir survivre à travers le réseau. Il est presque centenaire et a conscience qu'il doit se hâter pour parvenir au but.

**Relations :** Au fil des ans, Henderson s'isole de plus en plus. CB-0907 est le dernier « être » avec lequel il communique régulièrement.



#### Caractéristiques de jeu :

**COORD :** 2D+2

**VIG :** 2D,

**TEC-MEC :** Tech-Mec 4D (Électronique : 6D, Informatique : 6D)

**SAV :** 4D (Business : 7D, Ingénierie : 6D)

**PER :** 2D+2

**CHA :** 2D+2 (Commander : 3D+2, Intimidation : 5D+2, Volonté : 8D+2).

**Points de personnage :** 1D, Points de destin : 3, Mouvement : 1D ; Dégâts naturels : 1D.

**Niveau de ressource :** 10D

**Pouvoir mutant :** On lui prête plusieurs pouvoirs mutants, sans savoir s'il en possède réellement un.

Voici tous les éléments nécessaires pour vous aider dans cette démarche. Notez que les robots de la gamme Vigilante et les drones de Dust Corp.,

qui apparaissent à plusieurs reprises au cours de l'aventure, sont présentées dans la section IV : « Technologies pour LA 2045 ».

## CB-0907



**Histoire :** CB-0907 est le dernier prototype de robot doté d'une intelligence artificielle conçu par Henderson et son équipe. Il est le résultat de nombreuses années de recherches et d'expérimentations préalables. Dès sa mise en service, en 2044, il a fait la couverture de plusieurs grands magazines à travers le monde. En effet, Henderson avait multiplié les déclarations fracassantes, annonçant avoir créé « plus qu'un humain, plus qu'un mutant, une conscience immortelle ».

**Apparence :** Lors de sa création, CB-0907 était un robot fait de métal et de fils conducteurs apparents. Peu à peu, il a été doté d'éléments d'apparence humaine (peau synthétique...).

**Personnalité :** CB-0907 a été programmé pour être pondéré, calme, sans excès dans son comportement. Mais face à des situations qui lui échappent, il peut vite perdre le contrôle, ne sachant plus comment réagir.

**Motivations :** CB-0907 n'a pas de motivation propre. Il vit à travers celles de son créateur.

**Relations :** CB-0907 est programmé pour n'obéir qu'à Marc Henderson.

### Caractéristiques de jeu :

**COORD :** 4D

**VIG :** 4D

**TEC-MEC :** 4D

**SAV :** 4D

**PER :** 4D

**CHA :** 2D

**Points de personnage :** 0, Points de destin : 0, Mouvement : 10, Dégâts naturels : 20.

**Niveau de ressource :** n.a.

**Pouvoir mutant :** aucun.

**Note :** CB-0908 a les mêmes caractéristiques que CB-0907, si ce n'est qu'il possède 5 PP et 1 PD.

## JAROHAN GARCIA

**Histoire :** Né dans la rue, élevé par la rue, Garcia n'a développé à son égard ni fascination ni répulsion. Il n'a gardé aucune amitié, aucun lien avec ses anciens camarades de jeu, pratiquement tous passés par la prison. Mais il n'apprécie pas pour autant les discours moralisateurs portés par certains sur les quartiers populaires de la ville.

**Apparence :** Avec l'âge, Garcia a pris du poids. Son physique rugueux et anguleux lui donne l'allure d'un ouvrier de chantier à peine arrivé du Nicaragua.

**Personnalité :** Pessimiste, ombrageux, Garcia ne respire pas la joie de vivre.



**Motivations :** Garcia est entré aux Spears grâce à un programme d'insertion. Durant quelques années, il a cru au projet. Aujourd'hui, il est plutôt blasé et sceptique sur les bienfaits réels de l'agence.

**Relations :** Peu sociable et peu accommodant, Garcia n'est guère apprécié de ses supérieurs et n'a pas vraiment d'amis parmi ses équipiers. D'ailleurs, si on lui a collé un stagiaire, c'est plus pour le punir que le récompenser.

### Caractéristiques de jeu :

**COORD :** 2D+2 (Esquive : 3D+2)

**VIG :** 2D+1 (Résistance : 4D+1)

**TEC-MEC :** 3D+2

**SAV :** 3D+2

**PER :** 3D (Tir : 5D)

**CHA :** 2D+2 (Volonté : 4D+2)

**Points de personnage :** 5, Points de destin : 1, Mouvement : 10, Dégâts naturels : 20.

**Niveau de ressource :** 3D

**Pouvoir mutant :** Bêta 009+ (Pyrokinésie)

EXTRAITS



# OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

**I. Definitions:** (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environ-

ments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate

ments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to**

**Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

**14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D6 Adventure (WEG 51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

### PRODUCT IDENTIFICATION:

**Product Identity:** The D6 System; the D6 trademark, the D6 and related logos; OpenD6 and any derivative trademarks; and all cover and interior art and trade dress are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. Use of this PI will be subject to the terms set forth in the D6 System/ OpenD6 System Trademark License (D6STL).

**Open Game Content:** All game mechanics and materials not covered under Product Identity (PI) above.



# TOUTES LES RÈGLES DU ***D6 SYSTEM*** POUR AJOUTER DU PIMENT À VOS PARTIES DE **L.A. 2045**



## **D6 SYSTEM**

242 PAGES N & B  
PRIX ÉDITEUR : 29,90 €

[WWW.LESIZSINGES.COM](http://WWW.LESIZSINGES.COM)

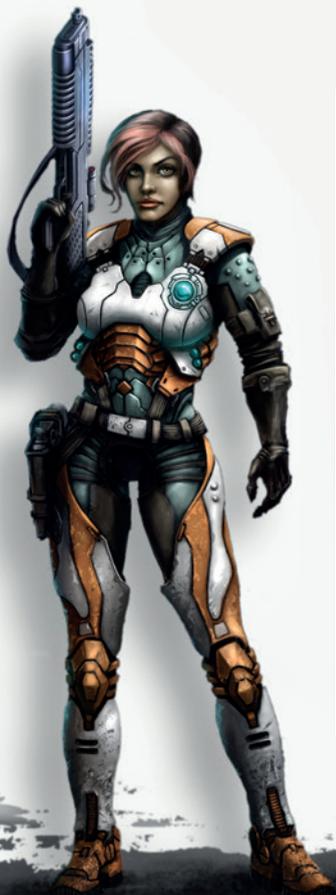


# EXTRAITS

# BLACK FILES #4

*Black Files #4* met en scène une histoire tournant au départ autour d'un vol de technologies. Mais les PJ se retrouvent vite à faire face à une menace vitale pour toute la région : une redoutable Intelligence Artificielle. Virus, robots tueurs, bases nucléaires échappent à tout contrôle... Sans l'intervention des PJ, le *Golden State* pourrait bien retourner rapidement à l'âge de pierre.

Pour faire face, ils devront combattre aussi bien dans l'espace que dans les fonds océaniques.



Comme les opus précédents, *Black Files #4* s'ouvre par une nouvelle vous plongeant immédiatement dans le récit.

Dans une seconde partie, nous vous donnons toutes les clés pour mettre en scène le récit et l'adapter à une partie de jeu de rôle au sein d'une mini-campagne conçue en trois volets. Vous trouverez ainsi fiches de personnages, présentation de lieux (le complexe I-future, une station orbitale, une cité sous-marine, un laboratoire sous-terrain, par exemple) ou encore règles spécifiques (gestion des prothèses, robots, de l'Intelligence artificielle).

L'ensemble est adapté au *D6 System*.