



NEOCRON 2

BEYOND DOME OF YORK



REAKTOR.COM
BUILDING BETTER WORLDS
A DIVISION OF UTILITY SOFTWARE AG

TEKKTONIC
THE VIRTUAL WORLDS ENGINE

 10T
10TACLE STUDIOS AG



Software, graphics, music, text, names and manual are all protected by copyright law. No part of the software or manual may be reproduced, used, mailed or translated in any way without previous written consent of 10tacle studios AG. Most of the terms used in this manual are registered trademarks and should be treated as such.
Neocron 2 © 2005 by 10tacle studios AG. All rights reserved.

LICENSING AGREEMENT

END-USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

This original software is protected by copyright and trademark laws. It may only be purchased via an authorized dealer and is intended solely for private use. Please read this license carefully before using the software. By installing or using this software, you agree to be bound by the terms of this EULA.

SOFTWARE LICENSE

This End-User License Agreement grants you the following rights: This End-User License Agreement is a legal agreement between you (as either an individual or a single entity) and 10TACLE STUDIOS AG.

Purchase of this original software grants you the right to install and use the software on one computer. 10TACLE STUDIOS AG does not transfer any right of ownership to you – this software is licensed not sold. You are the owner of the CD-ROM on which this software is stored. 10TACLE STUDIOS AG, however, retains full and complete ownership of the software on this CD-ROM and its associated documentation as well as of all intellectual and commercial rights over the contents.

This non-exclusive and personal license gives you the right to install, use and display one copy of this software on one single computer, one single workstation, one single terminal, one single laptop PC, pager etc. Any other use is forbidden without prior written consent: especially the unauthorized lease or rental, public use or other display, e.g. in schools or universities, duplication, multiple installations or overwriting and any process through which this software or its component parts would be made available to the public (via the Internet or other online systems). If the software gives you the possibility of printing pictures containing 10TACLE STUDIOS AG registered trademark images, this license will only permit you to print these on paper and to use these computer printouts for your personal, non-commercial and non-governmental use (you are not permitted, for instance, to publicly display or sell these images), provided that you comply with all copyright advice contained in the images generated by the software.

You are only permitted to make personal use of saved data, in particular this applies to maps created by Level Editors that may be supplied with some software or to MODS (Modifications) created by any SDK (Software Development Kit) which may have been supplied. Duplication, distribution or commercial use other than this is not permitted. The creation, use, combination, duplication or distribution of such maps or mods with content that is offensive or illegal or infringes the law or rights of third parties is not permitted. You alone are responsible for all your maps and modifications and are obliged to indemnify 10TACLE STUDIOS AG and its employees and agents against all damages, claims and legal proceedings resulting from the creation, use, combination, duplication or distribution of such maps and modifications.

10TACLE STUDIOS AG offers neither technical support nor warranties of any kind for a software editor as well as any SDK component parts possibly contained therein.

FURTHER RIGHTS AND RESTRICTIONS

Limited Warranty

10TACLE STUDIOS AG guarantees that the software product will perform substantially in accordance with the accompanying written materials for a period of 90 days from the date of purchase. The entire liability of 10TACLES STUDIOS AG and your exclusive remedy shall be, at the discretion of 10TACLE STUDIOS AG, either a full refund of the purchase price or the repair or replacement of the software product that fails to meet 10TACLE's Limited Warranty, provided that it is returned to 10TACLE STUDIOS AG with a copy of the receipt. This Limited Warranty is void if the failure of the software product is found to be the result of accident, abuse, or misapplication.

Other statutory rights are not affected.

The above warranty is undertaken by 10TACLE STUDIOS AG as the manufacturer of this software product. This in no way replaces or restricts any other guarantees or protections offered to you under existing trading laws, from the supplier that you bought your software product from.

Limitation of Liability

To the maximum extent permitted by applicable law, 10TACLE STUDIOS AG will not be liable for any specific, incidental, indirect or consequential damage, arising out of the use of or inability to use this software product. This limitation remains valid even if 10TACLE STUDIOS AG has previously advised of the possibility of such damage.

Trademarks

This End-User License agreement does not give you any rights whatsoever in connection with trademarks belonging to 10TACLE STUDIOS AG.

Termination of Contract

This license is valid until terminated by one of the contracted parties. You can cancel this license at any time, by returning the software to 10TACLE STUDIOS AG or by destroying the software all associated documentation as well as all copies and installed software, regardless of whether they were created in accordance with the terms of this license or not. This licensing agreement will be terminated immediately without any notification by 10TACLE STUDIOS AG, if you fail to abide by the terms of this license. In this case, you are obliged to destroy all copies of the software product.

Severability Clause

In the event that any provisions herein are or become void or invalid, the remaining provisions, or parts thereof shall be and remain in full force and effect.

Choice of Law and Jurisdiction

All legal questions arising out of or in connection with this agreement will be decided under German law.

©2005 10TACLE STUDIOS AG. All rights reserved.

CONTENTS

1. CONVENTIONS D'ÉCRITURE	9
2. DÉMARRAGE RAPIDE	11
2.1. Créer un compte	12
2.2. Installer Neocron 2	12
2.3. Lancer Neocron 2	12
2.4. Créer un Runner	13
2.5. Se lancer	14
3. INTRODUCTION	15
3.1. Un jour dans la vie de Keith Conwell	16
3.2. Bienvenue dans le monde de Neocron 2!	18
4. INSTALLATION ET LANCEMENT DU JEU	19
4.1. Configuration requise	20
4.2. Installation	20
4.3. Créer un compte (compte d'utilisateur)	21
4.3.1. Version d'essai	21
4.3.2. Transfert de compte	21
4.3.3. Version boîte	22
4.4. Lancer Neocron 2	23

5. OPTIONS

24

5.1. Menu principal	25
5.2. Video	25
5.3. Commandes	26
5.4. Sons	26

6. RUNNERS

27

6.1. Sélection du serveur et du runner	28
6.2. Métiers et caractéristiques	28
6.2.1. Assassin	28
6.2.2. Berserk	29
6.2.3. Pilote	29
6.2.4. Ingénieur	30
6.2.5. Soigneur	30
6.2.6. Hacker	30
6.2.7. Inquisiteur	31
6.2.8. Infiltrateur	31
6.2.9. Prêcheur	32
6.2.10. Droneur	32
6.2.11. Scientifique	32
6.2.12. Contrebandier	33
6.2.13. Soldat	33
6.3. Classes	34
6.3.1. Privé	34
6.3.2. Espion	35
6.3.3. GenTank (Tank Humain Génétiquement Modifié)	36
6.3.4. Moine Psi	36
6.4. Apparence	37
6.5. Compétences	38
6.6. Factions	38

7.1. Vos premiers pas dans Neocron 2.	40
7.2. R.P.O.S. (Retinal Projected Operating System)	40
7.2.1. Hypercom	42
7.2.2. Inventaire	43
7.2.3. Implants	44
7.2.4. Armure	46
7.2.5. Compétences	47
7.2.6. Factions	47
7.2.7. Processeur	48
7.2.8. Missions	48
7.2.9. NavRay	49
7.2.10. Equipe	49
7.2.11. Options	49
7.3. Commandes	50
7.3.1. Déplacements	50
7.3.2. Combat	50
7.3.3. Pouvoirs Psi	51
7.3.4. Hack Tool	52
7.3.5. Commerce	53
7.3.6. Véhicules	54
7.3.7. Transports	55
7.4. Terminaux	55
7.4.1. CityCom	55
7.4.2. GenRep (Genetic Replicator)	61
7.4.3. GoGuardian	61
7.4.4. Outfitter	61
7.4.5. Venture Warp	62
7.4.6. NeoFrag	62

8.1. Histoire	64
8.1.1. En route vers l'Apocalypse (2005-2143)	65
8.1.2. La seconde Ascension (2144-2557)	73
8.1.3. L'époque moderne (2558-2750)	78
8.1.4. Le Dôme d'York : la Deuxième Guerre	87
8.2. Factions	93
8.2.1. BioTech Industries	93
8.2.2. Dragon Noir	96
8.2.3. Fraternité de Crahn	98
8.2.4. CityAdmin	101
8.2.5. CityMercs	103
8.2.6. Diamond Immobilier	106
8.2.7. Anges Déchus	107
8.2.8. NEX Systems Inc.	110
8.2.9. ProtoPharm Inc.	112
8.2.10. Tangent Technologies Inc.	114
8.2.11. Syndicat Tsunami	117
8.2.12. Gardiens du Crépuscule	119
8.3. Objets	121
8.3.1. Clés	121
8.3.2. Armes	124
8.3.3. Armure	128
8.3.4. Psi	128
8.3.5. Outils	129
8.3.6. Matières premières	131
8.3.7. Médicaments et drogues	132
8.3.8. Implants	133
8.4. Créatures	134
8.4.1. Animaux et plantes	134
8.4.2. Mutants	136
8.4.3. Créatures mécaniques	139
8.4.4. Faction units	141

9.1. Sources de renseignements supplémentaires	143
9.2. Support technique et contact	143
9.3. Credits	144

1.

CONVENTIONS D'ÉCRITURE

Les conventions suivantes sont utilisées dans ce manuel pour une plus grande lisibilité :

» Pour les sites Web :

<http://www.URL.xyz>

» Les commandes de jeu, par exemple les boutons, sont mentionnés comme suit :

Lancer Neocron 2

» Si une fonction de jeu peut être activée en utilisant une touche ou une combinaison de touches spécifique, ceci est mentionné entre parenthèses après la fonction :

Afficher la fenêtre des compétences (**F5**)

Souvenez-vous que seules les options par défaut sont mentionnées. Si vous avez reconfiguré votre clavier, les raccourcis affichés peuvent ne plus être corrects.

A noter : Comme Neocron 2 est joué par des personnes vivant dans le monde entier, des termes importants comme les lieux, les objets ou les noms des personnages sont conservés en anglais. Ce choix permet une communication univoque entre les joueurs, et ce quelles que soient leur origine.

2.

DÉMARRAGE
RAPIDE

2.1. CRÉER UN COMPTE

Vous devez avant toute chose créer un compte sur <http://www.neocron.com>. Cliquez sur 'Créer un compte Neocron puis décidez si vous voulez commencer une période d'essai gratuite, si vous utilisez une version boîte du client, ou si vous transférez un compte depuis Neocron 1.

2.2. INSTALLER NEOCRON 2

Après la création de votre compte, vous êtes prêt à installer Neocron 2. Placez le CD d'installation dans votre lecteur CD-ROM et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Si vous possédez le client téléchargeable, double-cliquez sur l'icône d'installation pour lancer le processus.

2.3. LANCER NEOCRON 2

Avant de lancer Neocron 2, assurez-vous que votre ordinateur est connecté à Internet. Un modem 56.5k constitue la connexion minimale requise. Vous devez tout d'abord lancer Neocron 2 Launcher. Pour ce faire, cliquez sur **Neocron 2** depuis le répertoire Neocron de votre menu Démarrer. Une fenêtre comportant les dernières informations relatives au jeu s'ouvrira. Lisez toutes ces informations avec attention, car certaines peuvent concerner des changements apportés au jeu.

Lancez le jeu en cliquant sur **Play Neocron 2**. Si nécessaire, le programme commencera le téléchargement des derniers correctifs, ce qui peut demander plusieurs minutes, selon la rapidité de votre connexion.

Dans le menu principal de Neocron 2, vous avez la possibilité de modifier les options de jeu selon vos préférences. Vous pouvez changer les options d'affichage, régler ou désactiver le volume des effets sonores ainsi que la musique, ou encore modifier les raccourcis clavier. Pour ce faire, cliquez sur **Configuration**.

2.4. CRÉER UN RUNNER

Entrez les détails de votre compte dans le menu principal et appuyez sur la touche **Entrée**. Choisissez le serveur sur lequel vous souhaitez jouer, ce qui ouvrira la fenêtre de création de personnage. Vous pouvez ici choisir votre personnage – ou en créer un en cliquant sur **Créer**. Notez que ce personnage n'existe que sur un serveur, celui où vous l'avez créé.

Tout d'abord, choisissez la profession de votre Runner. Vous trouverez une description détaillée des professions pour vous aider dans votre choix. Ensuite, donnez un nom à votre runner, décidez de son sexe – le choix du sexe n'affecte pas les compétences du personnage – et de sa classe. Lorsque ces choix sont effectués, cliquez sur **Next** en bas à droite de votre écran. La prochaine étape est de définir l'apparence de votre personnage. Vous pouvez choisir plusieurs visages, décider de leurs textures, de la coupe de cheveux et de la barbe si nécessaire, ainsi que de ses habits.

Les compétences de votre runner sont déterminées par cinq Statistiques : Pouvoir PSI, Intelligence, Constitution, Dextérité et Force. Chacune de ces statistiques est assignée à un groupe de compétences qui possèdent déjà un certain nombre de points en fonction de la profession que vous avez choisie. Vous pouvez répartir ces points à volonté au moyen des icônes + et -. Lorsque vous avez fini, cliquez sur **Next**.

Vous devez maintenant définir la faction de votre personnage. La faction détermine, entre autres choses, si le personnage sera favorable à Neocron ou au Dôme d'York, sa relation avec les autres factions, et l'emplacement de votre appartement de départ.

Une fois que vous avez décidé de la faction de votre personnage, vous aurez la possibilité de bénéficier d'un didacticiel qui vous expliquera les bases du jeu, dans un environnement hors-ligne et sécurisé. Il est recommandé aux nouveaux runners de passer par cette étape.

Lorsque cette étape est franchie, ou lorsque vous avez décidé de passer outre (si cela ne vous est pas utile), vous êtes redirigé vers le menu où figure maintenant votre nouveau personnage, représenté dans une fenêtre de sélection.

Double-cliquez sur le Runner que vous venez de créer pour commencer à jouer.

2.5. SE LANCER

Au commencement, vous vous retrouverez dans les profondeurs des installations de traitement MC5. Cette zone n'est accessible qu'aux nouveaux personnages, aussi prenez votre temps pour regarder sans crainte, discuter avec les personnes que vous rencontrez, et effectuer quelques missions.

Vous pouvez quitter cette zone en tout temps en utilisant le GenRep que vous localiserez grâce à votre NavRay (**F9**). Le seul endroit auquel vous pouvez vous rendre pour l'instant est votre appartement, endroit déterminé par la faction que vous avez choisie lors de la création de votre personnage.

Votre appartement est équipé d'un terminal, d'un GoGuardian (pour entreposer vos biens) et d'un GenReplicator (pour le transport et la résurrection). Vous trouverez des objets basiques – qui varient en fonction de la classe de personnage que vous avez choisie – dans votre inventaire. Vous pouvez accéder à votre inventaire avec le bouton R.P.O.S. (par défaut : TAB), puis cliquer sur **Inventaire** en haut de votre écran.

Vous pouvez accéder à une description plus détaillée des fonctions de toutes les fenêtres en cliquant sur le point d'interrogation situé en haut à droite de chaque fenêtre.

Vous trouverez des descriptions détaillées du R.P.O.S. et de toutes les autres fonctions du jeu dans les pages suivantes de ce manuel. De plus amples informations au sujet de la vie dans Neocron et ses alentours peuvent être trouvées sur le site officiel : <http://www.neocron.com>.

3.

INTRODUCTION

BACK
DRAGON

THE GREAT EAST ASIAN

TSONAMI

3.1. UN JOUR DANS LA VIE DE KEITH CONWELL

Via Rosso. Encore un de ces jours où tout va de travers. Hier, quelqu'un est entré dans l'appartement de Keith et l'a fouillé de fond en comble pendant qu'il se promenait dans Plaza. Apparemment, ce quelqu'un avait cherché quelque chose sans le trouver, et avait alors décidé de se venger sur les meubles de Keith. En dépit des drogues qu'il prenait tous les jours pour tenir le rythme, il n'était pas assez stupide pour conserver chez lui ce qu'il avait de plus important. Keith était un privé – une désignation générale, l'équivalent d'homme à tout faire. Son travail du moment avait failli lui coûter la vie plusieurs fois, mais il s'en fichait ; après tout, ça lui servait d'excuse pour augmenter ses tarifs en conséquence.

Il regarda sa montre, un implant de poignet qui lui avait coûté les yeux de la tête, et compta qu'il avait encore dix minutes avant de se rendre à son lieu de rendez-vous. Il décida de flâner dans les rues commerciales de Via Rosso, les mains fourrées dans les poches de son manteau. Sa main droite était serrée autour de la puce responsable de sa situation actuelle. Il n'avait aucune idée des informations qui se trouvaient dedans, et il n'en avait rien à faire. Pour être honnête, il se posait bien quelques questions, mais dans le contexte actuel, il n'avait aucun moyen d'avoir des réponses rapides. Il aurait salué avec enthousiasme la possibilité de vendre cette information au plus offrant, tout en tendant la main pour recevoir sa paye de son naïf employeur s'imaginant que le boulot avait été fait correctement. Avec remerciements s'il-vous plaît.

Malgré tout, sa réputation auprès des gros pontes de l'administration n'était pas mauvaise. Evidemment, le fait qu'il n'ait aucun scrupule à faire taire les trouble-fête rapidement et efficacement – avant qu'ils puissent penser à « changer de bord » pour un autre employeur – l'avait beaucoup aidé à se faire un nom. Certains n'avaient vraiment aucun respect, à notre époque. Et pour Keith Cromwell, manquer de respect, c'était se retrouver assez rapidement privé d'une fonction vitale importante.

Mais s'il aimait bien son style de vie, Keith avait un but bien précis en tête : encore un dernier job, et il prendrait sa retraite. Il avait accumulé assez de crédits pour ouvrir son propre bar. Il n'aurait plus à faire le coursier pour des patrons imbuables, il n'aurait plus à battre à mort un pauvre type qui ne peut pas payer sa dette à son employeur. A présent c'était terminé, définitivement terminé. Il se souvint avoir pensé ça un bon nombre de fois au cours de ces dernières années...

Cette ville n'en aurait jamais fini avec lui. Neocron, le Moloch, le monstre mangeur d'hommes, ce monstre d'acier et de béton. Keith se fraya un chemin à travers la foule de piétons assemblés devant le magasin d'armes du coin. Son œil professionnel repéra rapidement que la plupart des armes en vente n'étaient que de la camelote : des couteaux, des poings américains, et même une petite épée courte à l'air dangereux accrochée au milieu de la vitrine.

Il se fraya lentement un chemin en direction de « Chez Sypher », le restaurant dans lequel il avait rendez-vous avec son contact pour lui donner la puce. Le type était probablement déjà en train de l'attendre à regarder l'heure, car Keith s'était rendu compte en regardant sa montre qu'il aurait deux minutes de retard. Mais peu importait, le monde était censé tourner autour de lui, pas l'inverse.

Une déflagration non loin de là le sortit de sa rêverie, et l'onde de choc le fit chuter au sol. Il se releva lentement en frottant ses yeux pour en chasser la poussière.

Le restaurant avait explosé. Les flammes rugissaient encore, et la fumée acre bouchait son champ de vision. Une unité de CopBots s'avança en direction de l'incident et déploya un cordon de sécurité autour du périmètre. Tous les passants furent refoulés en dépit de leurs protestations. Probablement encore une attaque de ces terroristes des Gardiens du Crépuscule. C'était monnaie courante à Neocron.

Bon, son contact avait passé l'arme à gauche, mais Keith allait trouver un autre moyen de faire parvenir la puce à destination... Bien sûr, pas avant de la passer à quelqu'un de confiance, hacker à ses heures, qui avait une bonne réputation dans le milieu et qui n'aurait aucun problème à déchiffrer les informations de la puce. Le destin, une fois de plus, semblait avoir pris soin de lui.

La journée venait de commencer à Neocron...

3.2. BIENVENUE DANS LE MONDE DE NEOCRON 2 !

Ce manuel vous guidera dans l'installation et le processus d'enregistrement du jeu. Il vous accompagnera également durant votre premier voyage dans le monde du 28ème siècle. Vous vous familiariserez avec le système de personnages et l'interface d'utilisateur. La seconde partie du manuel couvre l'histoire et le monde de Neocron, et vous offre une vision complète du jeu. Vous y apprendrez à connaître certains objets, armes et créatures importantes, entre autres choses.

Vous pourrez trouver plus d'informations au sujet du jeu sur le site officiel <http://www.neocron.com>, dans lequel vous trouverez aussi le Guide du joueur, un document de référence pour Neocron 2.

Finalement, il vous faudra comprendre que vous allez jouer en compagnie de milliers d'autres joueurs dès que vous entrez dans le jeu. Ils seront heureux de vous assister dans vos premiers pas, mais ils demandent en retour un minimum de courtoisie. N'oubliez pas que derrière chaque personnage se trouve un véritable joueur quelque part dans le monde. Traitez les autres avec politesse et respect, et ne vous laissez pas décourager par des propos un peu durs. Une conduite calme et posée – au moins lors de vos premiers moments de jeu – vous aidera à prendre vos marques dans cette gigantesque société.

Amusez-vous bien, et n'oubliez pas : l'avenir de Neocron est entre vos mains.

4.

INSTALLATION ET LANCEMENT DU JEU

4.1. CONFIGURATION REQUISE

Configuration minimale :

- » Pentium III 1.4 GHz ou équivalent
- » 256 MB de RAM
- » Carte vidéo compatible Direct-3D avec au moins 32 MB de mémoire
- » Connexion Internet 56.6K
- » Windows 95B/98/2000/ME/XP
- » DirectX 7 ou plus
- » Carte son compatible DirectSound

Configuration recommandée :

- » Pentium IV 2.6 GHz ou équivalent
- » 512 MB de RAM
- » Carte vidéo compatible DirectX 9 avec au moins 128 MB de mémoire
- » Connexion Internet rapide

4.2. INSTALLATION

Placez le CD de Neocron 2 dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur. Si la fonction de lancement automatique est activée sur votre ordinateur, le processus d'installation commencera automatiquement. Sinon, double-cliquez sur votre Poste de Travail, puis sur votre lecteur CD, et enfin sur l'icône Setup pour lancer l'installation.

Vous verrez l'accord d'utilisation pour Neocron. Lisez-le attentivement ! Cet accord contient des obligations légales entre nous, Reakktor Media, Ltd., et vous, l'utilisateur final. Si ce règlement est enfreint de manière répétée, nous pourrions être contraints de verrouiller votre compte. Les termes de cet accord sont la base de toute transaction entre nous, propriétaires du logiciel, et vous, utilisateur final.

Spécifiez un répertoire d'installation. Vous pouvez choisir de laisser le répertoire suggéré par défaut, ou déterminer votre propre répertoire. Cliquez sur continuer pour achever l'installation du jeu dans le répertoire choisi.

Après l'installation de tous les fichiers, le programme créera une icône de lancement dans le menu Démarrer de votre ordinateur, grâce à laquelle vous pourrez lancer le jeu une fois l'installation terminée.

4.3. CRÉATION D'UN COMPTE (COMPTE D'UTILISATEUR)

Vous pouvez activer votre compte Neocron 2 sur le site officiel, <http://www.neocron.com>. Cliquez sur '**Créer votre compte Neocron 2**'. L'activation du compte s'opère en plusieurs étapes :

4.3.1. VERSION D'ESSAI

Si vous ne possédez pas de clé CD, vous pouvez tester Neocron 2 gratuitement pendant dix jours en choisissant cette option. Si vous désirez continuer à jouer après ces 10 jours. Pour plus d'informations sur les tarifs d'abonnement, veuillez visiter: www.neocron.com

- » Entrez vos coordonnées personnelles : nom, adresse, nationalité.
- » Entrez ensuite le nom de compte de votre choix. Notez que ce nom de compte n'affectera en rien le nom de votre Runner.
- » Entrez votre adresse e-mail en dessous de votre nom de compte. Vérifiez que cette adresse est exacte : elle servira à envoyer votre mot de passe une fois l'enregistrement terminé.
- » Décidez pour conclure de la méthode de paiement à appliquer si vous n'annulez pas votre compte d'essai avant l'expiration des 10 jours d'essai gratuit. VOUS NE SEREZ PAS DEBITE.

4.3.2. TRANSFERT DE COMPTE

Si vous possédez un compte Neocron 1, vous pouvez ici le transférer sur Neocron 2. Cette opération vous permet de bénéficier d'un mois de jeu gratuit. Pour plus d'informations sur les tarifs d'abonnement, veuillez visiter: www.neocron.com. Il n'y a pas de période d'essai gratuite. Tout le temps de jeu restant sur votre compte Neocron 1 au moment du transfert est crédité proportionnellement sur votre nouveau compte.

- » Vous devez d'abord clôturer votre compte Neocron 1. Cette opération n'affectera pas vos runners. Toute période de jeu restante sera transférée sur votre nouveau compte proportionnellement.

- » Entrez ensuite votre nom de compte et votre mot de passe.
- » S'affiche alors un récapitulatif de votre compte. Entrez alors vos coordonnées personnelles.
- » Entrez ensuite le nouveau nom de compte que vous voulez utiliser.
- » Entrez votre adresse e-mail en dessous du nom de votre compte. Vérifier qu'elle est correcte : elle servira à recevoir votre mot de passe une fois l'enregistrement effectué.
- » Enfin, choisissez un plan de paiement. Après cette période, et une fois que le temps de jeu de Neocron 1 a expiré, le plan de paiement que vous avez choisi entre en vigueur. Pour plus d'informations sur les tarifs d'abonnement, veuillez visiter: www.neocron.com

4.3.3. VERSION BOÎTE

Si vous avez acheté le jeu dans une boîte portant une clé CD valide, utilisez cette option pour créer votre compte. Les frais d'activations payables après la période d'essai de 10 jours ne s'appliquent pas.

- » Entrez tout d'abord vos coordonnées personnelles, comme votre nom, adresse et nationalité.
- » Entrez ensuite un nom pour votre compte. Notez que ce nom de compte n'affecte pas le nom de vos runners.
- » Entrez votre adresse e-mail en dessous du nom du compte. Vérifiez l'exactitude de votre adresse e-mail : elle servira à recevoir votre mot de passe une fois l'inscription effectuée.
- » Entrez dans le champ prévu à cet effet la clé CD figurant sur votre boîte ou votre manuel.
- » Décidez enfin de la période d'abonnement qui entrera en vigueur une fois la période de jeu gratuit expirée.

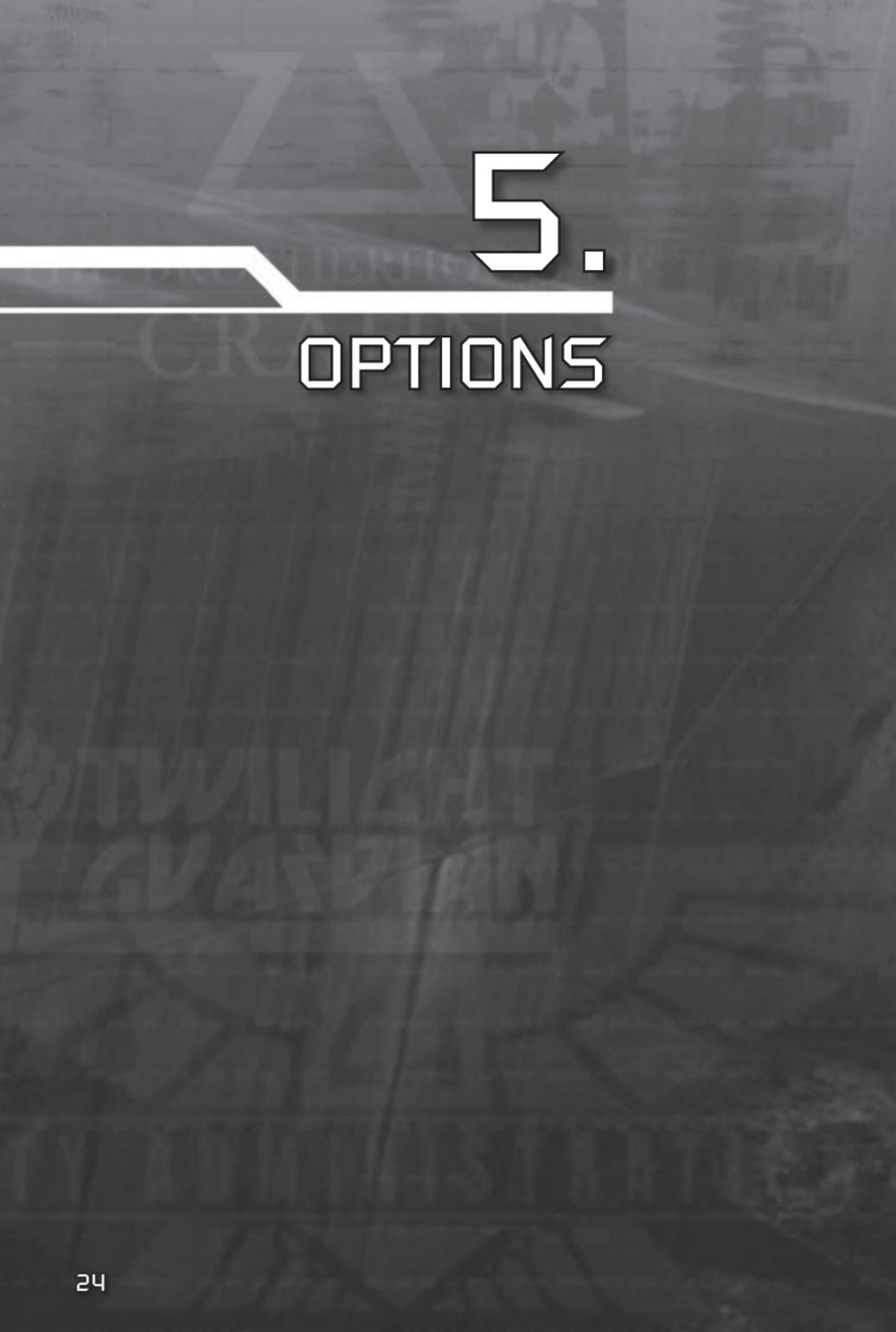
4.4. LANCER NEOCRON 2

Une fois Neocron 2 installé sur votre ordinateur, assurez-vous que votre ordinateur est connecté à Internet. Lancez Neocron depuis votre menu Démarrer en cliquant sur **Start Neocron 2** situé dans le répertoire Neocron 2. La fenêtre de lancement de Neocron apparaît alors. Vous y verrez les informations au sujet des derniers correctifs, ainsi que toute autre information nécessaire pour profiter du jeu sans problèmes. Lisez ces informations attentivement, particulièrement avant de prendre contact avec notre équipe technique si jamais vous rencontrez un problème.

Lancez le jeu en cliquant sur **Play Neocron 2**. Si nécessaire, le programme commencera le téléchargement des derniers correctifs, ce qui peut prendre plusieurs minutes en fonction de la rapidité de votre connexion Internet. Cette opération est nécessaire pour que le jeu fonctionne.

Une fois tous les patches téléchargés et installés, vous pouvez lancer Neocron 2. Lors du premier lancement, vous verrez une fenêtre grâce à laquelle vous pourrez choisir votre résolution d'écran. Nous recommandons une résolution d'au moins 800*600 pixels ! Si vous désirez modifier votre résolution plus tard, vous pouvez le faire tout simplement en cliquant sur **Configure Neocron 2** situé dans le répertoire Neocron 2 de votre menu Démarrer.

Après la fenêtre de chargement, vous accéderez au menu principal de Neocron 2.



5.

OPTIONS

5.1. MENU PRINCIPAL



Une fois le jeu lancé, vous arrivez sur le menu principal. Entrez votre Identifiant (le nom de votre compte) ainsi que votre Mot de passe, puis entrez dans le monde de Neocron 2 ou choisissez le menu d'options en cliquant sur Options. Vous verrez alors un nouveau menu comportant trois sections, décrites ci-dessous en détail :

5.2. VIDÉO



Vous pouvez choisir ici certaines options qui vont influencer l'apparence du jeu sur votre moniteur. Vous pouvez aussi choisir entre trois niveaux de détails graphiques, déterminer le type d'éclairage et le nombre de sources de lumière dynamique. Plus la qualité des graphismes est importante, plus importantes seront les ressources utilisées sur votre ordinateur. Si vous notez à certains moments que l'affichage est saccadé, le problème peut peut-être se résoudre en réduisant la qualité des graphismes.

Dans ce menu, vous pourrez aussi modifier la valeur gamma, ainsi que la luminosité et le contraste. La configuration optimale de ces valeurs peut grandement varier selon les ordinateurs et les préférences des joueurs. Nous vous encourageons à effectuer vous-même vos tests. Mais il est préférable de retoucher ces paramètres dans le jeu lui-même. Vous pouvez les modifier dans le menu d'options (**F11**).

5.3. COMMANDES



En haut à droite de votre écran, vous verrez une glissière vous permettant d'ajuster la sensibilité de votre souris dans le jeu. Sous cette glissière se trouve une option pour inverser l'axe vertical de la souris. Lorsque cette option est activée, vous devrez monter votre souris pour regarder en bas, ou la baisser pour lever la tête. Vous pouvez activer ou désactiver la possibilité de vous déplacer lorsque vous êtes en mode R.P.O.S. (cf. chapitre 6, l'Interface). Lorsque cette option est désactivée, votre personnage ne peut pas se déplacer lorsque vous passez en mode R.P.O.S. (dialogue). Cette

option peut être utile si vous vous déplacez en utilisant les flèches directionnelles de votre clavier et que vous voulez les utiliser aussi pour déplacer votre curseur en mode R.P.O.S.

Vous trouverez ici une liste des actions accessibles au joueur au cours du jeu – de même que les touches pour les activer. Neocron 2 vous permet de modifier intégralement la configuration de votre clavier selon vos préférences. Pour assigner une action spécifique à une touche, vous devez simplement appuyer sur **Entrée**, puis sur la touche que vous voulez assigner à la fonction. Une courte description de chaque fonction apparaît dans la dernière ligne en bas de la fenêtre.

5.4. SONS



Au moyen de la dernière fonction du menu, vous pouvez paramétrer la musique et les effets sonores durant le jeu. Grâce à l'utilisation des deux réglages disponibles, vous pouvez ajuster le volume des deux aspects séparément. Vous pouvez également désactiver complètement la musique ou les sons à l'aide du symbole situé à droite des indicateurs de niveau.

Cliquez sur le bouton **Back** pour retourner au menu principal de Neocron 2.

6.

RUNNERS

6.1. SÉLECTION DU SERVEUR ET DU RUNNER



Une fois identifié par votre nom de compte et votre mot de passe, et après avoir cliqué sur Entrer, vous pouvez choisir l'endroit où vous voulez vous connecter. Tous les mondes de Neocron 2 sont dans les grandes lignes identiques, et ne diffèrent que par les gens que vous pouvez croiser. Vous avez la possibilité de vous connecter directement sur le même serveur avec le même personnage que lors de votre dernière session en cliquant sur le bouton **Resume**. En cliquant à nouveau sur **Enter**, vous serez connecté au serveur de jeu et arriverez à l'écran de choix de votre runner.

Vous pourrez choisir un runner déjà existant et commencer à jouer, créer un nouveau personnage, et enfin effacer un runner que vous avez déjà créé. Sur certains serveurs, vous pouvez posséder jusqu'à quatre personnages.

6.2. MÉTIERS ET CARACTÉRISTIQUES



En double-cliquant sur un espace vide, vous pouvez créer un nouveau runner. Choisissez d'abord un métier pour votre runner, ce qui déterminera la liste des classes disponibles, ainsi que d'autres paramètres. Une description détaillée de chaque métier est mise à votre disposition pour vous aider dans votre choix. Cliquez sur le bouton **Next** pour passer à l'écran suivant.

6.2.1. ASSASSIN

Description : Les Assassins sont des spécialistes du combat à longue portée. Un runner qui, en terrain dégagé, meurt d'une salve de balles, est très certainement la victime d'un assassin. La plupart de ces spécialistes utilisent des fusils à longue portée ou des fusils d'assaut, afin que leurs victimes ne puissent savoir d'où proviennent les tirs. De nombreux assassins possèdent aussi des compétences d'implantation, tandis que d'autres sont des hackers confirmés. Les assassins emploient souvent une stratégie d'attaque furtive. Néanmoins, certains sont assez courageux ou fous pour se mesurer à leur adversaire en combat rapproché, déjouant ainsi l'ennemi. Ces runners plus agressifs sont souvent des Privés. Les Espions savent parfois être plus mortels encore : utilisant des techniques de furtivité spéciales, qui compensent leurs déficiences physiques, ils savent demeurer invisibles, même en zone dégagée.

Classes accessibles : Privé, Espion

Compétence principale : Rifle Combat (R-C)

Compétences secondaires : HighTech-Combat (T-C), Hacking (HCK), Implanting (IMP)

6.2.2. BERSERK

Description : Les armes tranchantes et contondantes sont le choix privilégié des Berserks. Épées, griffes de métal et épées laser ont leur préférence. N'étant pas ralenti par des armes encombrantes, un Berserk est plus agile qu'un runner lourdement armé – un avantage qu'il ne manque pas d'utiliser en combat. Toute personne qui commet l'erreur de sous-estimer un Berserk peut rapidement se retrouver en pièces. Les GenTanks et les Privés sont ceux qui le plus souvent choisissent ce type de métier.

Classes disponibles : GenTank, Privé

Compétence principale : Melee-Combat (M-C)

Compétences secondaires : variables

6.2.3. PILOTE

Description : Les pilotes sont l'infanterie mécanisée et motorisée. Toutes les unités de combat peuvent tirer parti d'un pilote. Ces combattants peuvent parcourir un champ de bataille sur leurs véhicules de reconnaissance, ou transporter les troupes rapidement sur le lieu du combat. Aux commandes de chars lourdement blindés, ils peuvent causer d'importants dégâts dans les lignes ennemies. Les pilotes aériens, quant à eux, lâchent des chapelets de bombes et des salves de balles sur les positions adverses. Comme les pilotes sont souvent sur le terrain, bon nombre d'entre eux se sont également spécialisés dans les réparations d'urgence. Les Privés, versatiles, font en général d'excellents pilotes ou artilleurs. Les GenTanks peuvent également piloter certains engins, mais leurs opportunités de carrière les orientent en général vers d'autres choix. Les Espions font d'excellents pilotes, néanmoins incapables d'utiliser correctement les systèmes d'artillerie embarqués. Il existe quelques moines pilotes, mais très peu se consacrent exclusivement au pilotage.

Classes disponibles : Privé, Espion, GenTank

Compétence principale : Vehicle Use (VHC)

Compétences secondaires : Heavy-Combat (H-C), Repair (REP)

6.2.4. INGÉNIEUR

Description: 'Une bonne arme, c'est comme une extension de soi-même', entend-on souvent dire. Et les ingénieurs construisent ces extensions qui font la différence entre une victoire et une défaite. Un ingénieur est toujours surcharge de travail, et dans ce genre d'activités, il n'y a pas de place pour les amateurs. Seuls les meilleurs trouvent un emploi stable. Les espions utilisent leurs capacités intellectuelles supérieures pour dominer cette spécialité, mais certains moines, qui estiment pouvoir rivaliser avec eux, connaissent des résultats de qualité similaire."

Classes disponibles : Moine, Espion

Compétence principale : Construction (CST)

Compétences secondaires : variables

6.2.5. SOIGNEUR

Description: Celui qui part à la chasse sans assistance logistique est très sûr de son coup. Celui qui part au combat sans assistance logistique est quasiment certain d'y rester. Ces moines soigneurs connaissent les secrets de la guérison accélérée et des protections améliorées, et peuvent également pénaliser leurs adversaires. Etant donné que seuls les moines peuvent atteindre ce degré de maîtrise totale de leur art, et qu'ils possèdent un goût prononcé pour les situations extrêmes, certains d'entre eux ont également des notions d'implantation pour assister ceux qui n'ont pas survécu.

Classe disponible : Moine

Compétence principale : Passive Psi Use (PPU)

Compétences secondaires : Implanting (IMP)

6.2.6. HACKER

Description: Le hacker est l'élément clef dans de nombreux cas de figure. Non seulement il peut passer toutes les barrières électroniques existantes, mais il a aussi l'entière jouissance du HackNet. Il peut se promener dans les réseaux, de GenRep en GenRep, pénétrer dans les réseaux de données et extraire des informations sensibles. En combat, il est irremplaçable car sans lui, les avant-postes ne peuvent changer de propriétaire. Le hacker est surtout un espion, mais de nombreux moines et prives choisissent cette activité, et n'ont pas à rougir de leurs performances.

Classes disponibles : Privé, Moine, Espion
Compétence principale : Hacking (HCK)
Compétences secondaires : variables

6.2.7. INQUISITEUR

Description: L'inquisiteur est réputé pour ses pouvoirs Psioniques agressifs et son absence de regrets. Il est voué corps et âme à la destruction de l'autre par tous les moyens à sa disposition. Pour ces fanatiques, il y a une seule et unique priorité : plier le monde à leur volonté. Et cela ne peut se concrétiser que par la violence. Le moine est la seule classe qui maîtrise à ce point ces outils de destruction.

Classe disponible : Moine
Compétence principale : Aggressive Psi Use (APU)
Compétences secondaires : souvent aucune

6.2.8. INFILTRATEUR

Description: L'infiltrateur est une personne combinant des capacités de reconnaissance et de combat. Il observe les forces et les faiblesses de l'ennemi, et élabore des plans stratégiques. Pour lui, la discrétion est un élément vital. Il combat souvent à courte ou moyenne distance, tentant d'éparpiller les troupes ennemies. De nombreux infiltrateurs possèdent des connaissances en hacking, et se déplacent à bord d'un véhicule pour être encore plus mobiles. L'espion est la meilleure classe pour cette discipline. Le Prive peut lui aussi être un infiltrateur, mais avec beaucoup plus de difficultés, car il ne maîtrise pas la technologie du camouflage.

Classes disponibles : Privé, Espion
Compétence principale : Pistol-Combat (P-C)
Compétences secondaires : HighTech-Combat (T-C)

6.2.9. PRÊCHEUR

Description: Le prêcheur vit une existence solitaire. Comme il ne peut pas compter sur l'aide d'un groupe, il développe à la fois ses capacités offensives et défensives. Même s'il n'est pas aussi bon dans ces deux domaines qu'un spécialiste, c'est un adversaire dangereux parce qu'il est très polyvalent. Il n'est pas inutile en équipe, mais les équipes bénéficient davantage de la présence de spécialistes. Seuls les moines peuvent être prêcheurs, car ils sont les seules à posséder les capacités Psioniques nécessaires pour arriver à un résultat probant.

Classe disponible : Moine

Compétence principale : Aggressive Psi Use (APU) ou Passive Psi Use (PPU)

Compétences secondaires : Passive Psi Use (PPU) ou Aggressive Psi Use (APU)

6.2.10. DRONEUR

Description: 'Se jeter dans la gueule du loup, c'est démodé', voilà ce que vous dira n'importe quel droneur. Le droneur est spécialisé dans le maniement d'appareils radiocommandés, et combat toujours l'ennemi de loin. Mais si son corps est découvert, la fin est proche pour lui car il n'a aucune défense propre. Il doit donc compter le plus possible sur ses capacités de discrétion. Les espions sont les maîtres de cette discipline.

Classes disponibles : Privé, Espion

Compétence principale : Remote Control (RCL)

Compétences secondaires : HighTech-Combat (T-C), Vehicle Use (VHC)

6.2.11. SCIENTIFIQUE

Description: Les scientifiques fabriquent les plans utilisés par les ingénieurs pour construire les objets. Ils savent également identifier les composants étranges que les runners leur rapportent de leurs explorations dans les Terres Brûlées. De nombreux scientifiques possèdent une collection de plans à portée de main, et les vendent à ceux qui ne possèdent pas de chercheur attitré. Les espions sont les meilleurs dans ce domaine, mais les moines qui s'y consacrent peuvent rivaliser avec eux dans la discipline.

Classes disponibles : Moine, Espion
Compétence principale : Research (RES)
Compétences secondaires : variables

6.2.12. CONTREBANDIER

Description: Le contrebandier est un spécialiste des bonnes affaires. Il sait mieux que quiconque obtenir les meilleurs prix auprès des revendeurs, et c'est une personnalité très recherchée par ceux qui souhaitent faire des économies, autant dire par tout le monde. Cette activité sollicite beaucoup l'intelligence, et c'est une spécialité de moine ou d'espion principalement.

Classes disponibles : Moine, Espion
Compétence principale : Barter (BRT)
Compétences secondaires : variables

6.2.13. SOLDAT

Description: Le soldat est l'unité lourde de combat par excellence dans un groupe. C'est lui qui, en première ligne, distribue généreusement les salves de plasma. Avec ses armes lourdes et ses armures résistantes, il est la terreur de ceux qui croisent son chemin, et dans les situations extrêmes, son talent décide souvent du sort d'un affrontement. Le GenTank montre ici tout son savoir-faire : né soldat, possédant un physique d'exception, il est dans son élément de prédilection. Mais certains Privés, qui ont recours à des implants spécialisés et un grand nombre de drogues, peuvent rivaliser avec leurs grands frères dans le rôle du porte-flingue de l'Apocalypse.

Classes disponibles : GenTank, Privé
Compétence principale : Heavy-Combat (H-C)
Compétences secondaires : variables

6.3. CLASSES



Dans cette interface, entrez le nom de votre personnage et choisissez son sexe. Cela n'affecte en rien les caractéristiques de votre personnage. Choisissez ensuite une des quatre classes existantes : Privé, Espion, GenTank, ou Moine Psi. Nous vous recommandons de lire attentivement les descriptions de chaque classe avant de faire votre choix, et de vous informer sur leurs forces et faiblesses respectives. Lorsque votre choix vous convient, cliquez sur **Next** en bas à droite de votre écran.

6.3.1. PRIVÉ

Le Privé n'est pas spécialisé dans un domaine particulier. Toutes ses compétences sont relativement faibles au commencement, mais développées harmonieusement. Un joueur qui choisit cette classe possèdera une habileté équivalente dans tous les domaines, mais il faut savoir qu'il ne sera jamais aussi bon qu'un autre dans un domaine donné.

Le Privé est le citoyen moyen de Neocron 2. Il possède un petit appartement à Via Rosso ou Plaza et mène une vie normale. Il change de travail fréquemment et ne considère pas que les petits boulots de coursier pour des responsables locaux soient trop minables pour lui. Mais il possède certains talents qui peuvent en faire un chasseur de primes, un combattant de moines PSI, un playboy, ou même un criminel. Mais il est plus difficile pour lui, citoyen moyen, d'atteindre une position importante.



Forces :

- » Pas de véritable faiblesse
- » Versatile

Faiblesses :

- » Egal dans toutes les compétences, mais limité en développement
- » Pas de spécialités réelles

6.3.2. ESPION

L'Espion est versatile et agile, à la fois physiquement et mentalement. Sa force physique a des limites, mais il peut utiliser son esprit aiguisé dans un grand nombre de domaines, par exemple comme hacker ou pilote de drones, ce qui n'est pas possible pour les autres personnages.

Si les représentants de cette classe sont particulièrement agiles et talentueux, l'Espion possède une force physique inférieure à celle du Privé. Il peut combler ce manque par l'entraînement, car il a un fort potentiel d'apprentissage dans de nombreux secteurs. Mais s'il choisit de développer ses compétences physiques, il aura besoin de plus de temps que le Privé. Les compétences impliquant l'agilité et la réflexion seront en revanche plus faciles à apprendre.



Forces :

- » Intelligence développée
- » Excellente agilité

Faiblesses :

- » Désavantages dans les activités exigeant un effort physique

6.3.3. GENTANK (TANK HUMAIN GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉ)

Le GenTank est un produit des Guerres de Cérés (cf. 8.1 Histoire). Il est particulièrement fort et robuste, et a été créé génétiquement dans le but de servir de soldat. Une fois la guerre terminée, les tanks ont été abandonnés à eux-mêmes pour des « raisons humanitaires » au lieu d'être détruits. En raison du fait que le modèle original n'avait pas besoin de capacités intellectuelles et émotionnelles poussées, le tank ne peut pas développer de puissantes capacités PSI. Ces individus émotionnellement instables sont extrêmement agressifs et doués dans le maniement de toutes sortes d'armes.



Forces :

- » Extrêmement fort et résistant

Faiblesses :

- » Incapacité de développer des compétences PSI élevées
- » Intelligence en dessous de la moyenne

6.3.4. MOINE PSI

Le Moine Psi souffre d'un grand désavantage en raison de l'histoire de son évolution. Même avec les plus grands efforts, il est presque impossible pour lui de devenir un grand combattant au premier sens du terme. En revanche dans le domaine des compétences Psi, toutes les possibilités s'offrent à lui.

Les Moines Psi étaient la classe dirigeante de Neocron jusqu'aux guerres de Cérés. Entre autres choses, ils créèrent les plans de conception des GenTanks, qui retournèrent le conflit en faveur de Neocron. Une fois la guerre terminée, la population moralement revitalisée se dévolta contre le régime impitoyable des Moines Psi. Les Moines furent persécutés et forcés de se réfugier sous terre. Après les réformes civiles, les Moines furent réhabilités et purent à nouveau vivre dans Neocron en liberté. Néanmoins, ils sont encore considérés avec mépris – ou du moins avec méfiance – par les citoyens en général.



Forces :

- » Intelligence très développée
- » Bonne agilité physique
- » Développement facile des compétences Psi

Faiblesses :

- » Désavantages dans tous les domaines mettant en jeu la force physique ou une agilité supérieure à la moyenne

6.4. APPARENCE



L'écran de sélection suivant vous permet de modifier l'apparence de votre runner. Vos choix varient selon le runner, permettant notamment de choisir sa tête (modèle, texture, cheveux et barbe), son torse (modèle et texture) ainsi que son pantalon (modèle et texture). Notez que vous pouvez en jeu modifier la couleur de vos vêtements et en acheter de nouveaux. Pour passer à l'écran suivant, cliquez sur **Next**.

7.

L'INTERFACE

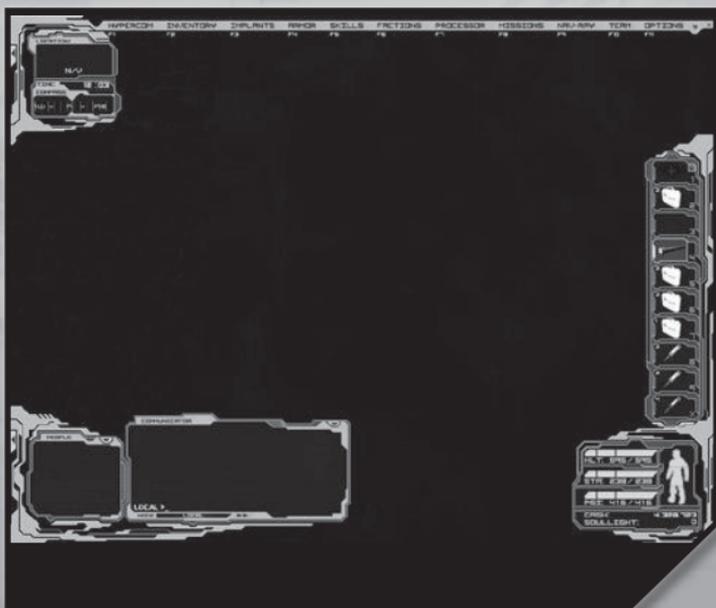
7.1. VOS PREMIERS PAS DANS NEOCRON 2

Une fois votre runner créé, vous vous trouvez dans votre tout nouvel appartement. Celui-ci se trouvera soit dans un quartier de Neocron, soit du Dôme d'York, soit de la Base Militaire, selon la faction que vous avez choisie. Vous découvrirez qu'il est temps de vous familiariser avec les commandes et avec la navigation dans le jeu.

Vous trouverez un terminal dans votre appartement (CityCom) qui possède des informations intéressantes pour vous. Vous trouverez de nombreux terminaux dans Neocron et au Dôme d'York. Plus tard dans ce chapitre, vous en apprendrez plus à leur sujet.

7.2. R.P.O.S. (RETINAL PROJECTED OPERATING SYSTEM)

La plus grande partie du R.P.O.S. consiste en quatre sections en haut et en bas de l'écran :



En haut à gauche :

- » **Localisation** : votre position actuelle. Vous verrez le nom de la zone dans laquelle vous vous trouvez.
- » **Heure** : L'heure de jeu dans Neocron 2. Le temps passe dix fois plus vite dans Neocron 2 qu'en réalité. Six minutes réelles correspondent à une heure dans Neocron 2.
- » **Boussole** : Indique la direction dans laquelle vous êtes tourné.
- » **Commande de réduction** : En cliquant sur la flèche pointant vers la gauche, cette section disparaît de l'interface. Cliquez dessus une nouvelle fois pour l'afficher à nouveau.

En bas à gauche:

- » **Runners** : Les noms des personnages qui se trouvent près de vous sont affichés ici. Un nom en blanc montre un personnage sans Law Enforcer (cf. Implants), un nom en bleu un personnage qui en porte une.
- » **Com-Mode** : La fenêtre de communication affiche toutes les conversations entre joueurs ainsi que les informations textuelles importantes. Le canal de discussion utilisé est mentionné sous la fenêtre de discussion (cf. 7.2.1, Hypercom).
- » **Redimensionner** : La liste de personnes et la fenêtre de discussion peuvent être redimensionnées. Cliquez sur la petite flèche en haut à droite de chacune de ces fenêtres, maintenez enfoncé et déplacez la souris jusqu'à atteindre la taille de fenêtre que vous recherchez.
- » **Commande de réduction** : Ces deux fenêtres peuvent être minimisées en cliquant sur la flèche pointant vers la gauche. Cliquer une seconde fois permet d'afficher ces fenêtres à nouveau.

En bas à droite:

- » **Statut** : A gauche de la fenêtre de statut, vous pouvez voir les trois plus importants attributs du runner : sa santé (HLT), son endurance (STA) et son énergie Psi (PSI). Les barres représentent votre énergie actuelle, indiquée plus précisément en chiffres en dessous de chaque barre. La représentation du runner à droite de cette interface montre la quantité de dégâts que vous avez subis dans les trois sections distinctes : tête, torse et jambes. Si vous laissez brièvement votre pointeur sur la représentation de votre runner, son nom ainsi que la date apparaîtront à l'écran.
- » **Argent** : Votre compte en banque. Les fonds de votre runner sont gérés dans un compte centralisé, auquel vous pouvez accéder en tous temps. Dans le monde de Neocron 2, les paiements ne se font pas en liquide. L'argent ne prend donc aucun espace dans votre inventaire.
- » **Soullight** : Il s'agit de votre aura, d'une valeur reflétant les actions de votre runner. Un runner possédant une Soullight négative est considéré comme mauvais, un runner possédant une Soullight très élevée est considérée comme bon. Par exemple, si vous tuez une personne qui possède une Soullight beaucoup plus élevée que la vôtre, vous perdrez beaucoup de Soullight en conséquence. La Soullight affecte le jeu de différente manière. Par exemple, les personnages criminels peuvent être attaqués automatiquement par la police de Neocron, les CopBots, et ne pourront plus que

visiter les endroits non protégés de la ville. Vous trouverez plus d'informations sur le système de Soullight dans le Guide du Joueur sur <http://www.neocron.com>.

A droite :

» **Ceinture de raccourcis (Quickbelt)** : A droite de votre écran se trouve la Quickbelt. Déplacez des objets et des armes dans les espaces libres de cette Quickbelt pour les utiliser en jeu plus facilement. Ensuite, appuyez sur la touche de votre clavier correspondant à l'espace dans lequel se trouve l'objet que vous désirez utiliser. La Quickbelt peut elle aussi être réduite pour gagner de l'espace sur votre écran.

Les éléments susmentionnés sont visibles, même en mode déplacement. Vous êtes en mode déplacement lorsque le fait de déplacer votre souris vous fait tourner la tête. En utilisant la touche Tab de votre clavier, vous passez en mode R.P.O.S., et une barre de menu s'affiche en haut de votre écran. Dans ce mode, vous ne pouvez pas regarder autour de vous, mais vous contrôlez le pointeur de votre souris pour naviguer dans les menus avec une plus grande facilité.

Le menu R.P.O.S. comporte onze sous-menus, dont le fonctionnement est détaillé ci-dessous. Vous pouvez y accéder directement en cliquant dessus ou à l'aide des touches de fonctions de votre clavier (F1 à F11). Chacun de ces sous-menus vous ouvre une fenêtre que vous pouvez fermer en appuyant sur la touche de fonction concernée ou en cliquant sur la croix située en haut à droite de cette fenêtre. Ces fenêtres peuvent être déplacées sur l'écran comme bon vous semble au moyen de votre souris. Dans le menu Contrôles – options, vous pouvez activer la possibilité de vous déplacer en mode R.P.O.S. (cf. Commandes).

Conseil : Si vous mémorisez la configuration des touches de fonction, vous n'aurez pas besoin d'appuyer sur Tab avant d'utiliser une touche de fonction. Si vous appuyez sur **F1** alors que vous êtes en train de courir, par exemple, le jeu passe automatiquement en mode R.P.O.S. et le menu HyperCom s'ouvre.

7.2.1. HYPERCOM



L'HyperCom vous permet de communiquer avec d'autres runners de Neocron 2 et d'ajuster plusieurs paramètres. Vous pouvez discuter avec les autres runners en mode R.P.O.S. en tapant un message et en l'envoyant avec la touche **Entrée**. Votre message apparaîtra alors dans la fenêtre de discussion en bas de votre écran. Vous pouvez changer la taille de cette fenêtre en cliquant sur la flèche qui se trouve dans l'angle supérieur droit.

Votre personnage peut commenter tout dialogue de la fenêtre de chat avec une animation qui illustre votre propos. Ces animations sont déclenchées par certains mots-clés du texte. Si le jeu détecte un « bonjour » ou un « salut » dans votre phrase, votre personnage fera automatiquement un signe de la main aux autres. Si vous dites « non », votre personnage secouera la tête, si vous dites « oui » il hochera la tête. Plus d'une centaine de mots déclenchent des gestuelles de ce genre. Amusez-vous à les découvrir !

Vous pouvez choisir entre six modes de dialogue différents : Amis, Local, Clan, Equipe, Direct et Perso. À côté du nom de chaque mode, vous verrez une icône de haut-parleur. Grâce à cette icône, vous pouvez couper tous les dialogues pour ne plus voir les messages transmis dans ce mode de dialogue particulier. Tout en bas de la fenêtre de chat se trouve une commande **Ignorer** grâce à laquelle vous pouvez entrer les noms des joueurs dont vous ne voulez plus entendre les interventions. C'est une méthode très efficace pour vous protéger des joueurs qui vous ennuient. N'hésitez pas à utiliser ce bouton à chaque fois que nécessaire.

Avec un simple clic, vous pouvez choisir l'un des modes de discussion. Selon le mode que vous avez choisi, certains joueurs pourront ne pas voir vos messages, et vous ne pourrez pas non plus lire les leurs. Le mode Zone limite la communication aux joueurs qui se trouvent dans le même secteur que vous. Si vous passez en Local, seuls les joueurs de votre environnement immédiat peuvent vous entendre. Si vous êtes membre d'un clan, vous pouvez limiter votre mode de communication en choisissant le mode Clan.

En mode Amis, vous pouvez discuter simultanément avec plusieurs joueurs figurant dans une liste. Cliquez sur leur nom dans la fenêtre de proximité, qui se trouve en bas à gauche de votre écran, puis sur le bouton « + » de la fenêtre HyperCom pour ajouter une personne à la liste. Vous pouvez aussi entrer des noms de runners manuellement dans le champ prévu à cet effet. Le nom du joueur apparaîtra alors dans la liste, peu importe l'endroit où il se trouve dans Neocron. Si vous désirez retirer un joueur de cette liste, sélectionnez son nom (ou tapez-le manuellement) et cliquez sur le bouton « - ». Le canal Equipe vous permet de gérer un groupe temporaire de la même manière que votre liste d'amis (cf. section 7.2.10 pour plus d'informations sur les équipes). Le canal Direct vous permet de parler en privé à une seule personne. Utilisez la même méthode décrite pour ajouter des runners à votre liste d'Amis. Vous pouvez également, si vous le souhaitez, répondre rapidement à un message reçu en canal Direct en utilisant le raccourci clavier **ALT-B**.

En mode Perso, vous avez la possibilité de discuter dans une grande variété de canaux spécialisés :

- » **Zone** : Ce canal possède une portée limitée à toutes les personnes se trouvant dans la même zone que vous.
- » **Faction** : Ce canal vous permet de communiquer avec tous les membres de votre faction.
- » **Alliance** : Ce canal vous permet de communiquer avec tous les runners combattant dans le même camp que vous dans le grand conflit général : le Dôme d'York ou Neocron. Votre camp est déterminé par votre faction.
- » **Commerce** : Un certain nombre de canaux sont en place pour vous permettre d'acheter et de vendre des armes et de l'équipement dans plusieurs quartiers distincts.
- » **Services** : Si vous avez besoin d'implantation, de réparation, d'une construction ou d'un plan, utilisez ces canaux pour demander ce genre de services.
- » **Recrutement équipe** : Vous voulez rassembler une équipe ? Utilisez ces canaux.
- » **Recrutement clan** : Vous voulez recruter pour votre clan ? Utilisez ce canal.
- » **Aide** : Ce canal touche toutes les personnes l'ayant activé. Si vous avez une question et voulez une réponse rapide de la part d'un joueur, c'est le canal à utiliser.
- » **Hors-Sujet** : Ce canal est dédié aux sujets qui ne concernent pas le jeu. Discuter sur d'autres canaux de sujets qui ne concernent pas ces canaux est non seulement une infraction aux règles de conduite, mais de plus cela ennuie les autres runners.

A gauche de chaque canal de la liste Perso se trouve une petite case. Cliquez sur cette case pour la transformer en **[x]**, ce qui vous permet alors de recevoir des messages sur ce canal. Si aucune croix ne figure, vous ne recevrez les messages d'aucun canal.

Conseil : Utilisez **Alt + C** pour passer rapidement d'un mode de discussion à un autre. Cliquez sur **Use/Activate** lorsque vous visez un autre runner afin de faire apparaître une liste vous permettant de l'ajouter à votre liste d'amis ou de direct. Cette fenêtre vous permet également de lancer un échange avec cette personne, ou de l'inviter dans votre équipe.

7.2.2 INVENTAIRE



La fenêtre d'inventaire consiste en de nombreuses cases. Vous pouvez déplacer et utiliser tous les objets qui se trouvent dans votre inventaire. Les objets du même type peuvent être empilés les uns sur les autres au moyen de votre souris, en les déplaçant tous sur la même case d'inventaire. Cliquez avec le bouton droit pour ouvrir un petit menu affichant des informations supplémentaires sur l'objet en question (Voir info) ou encore vous donnant la possibilité d'y accéder (*util./activer*).

En haut de cette fenêtre s'affiche la charge que vous pouvez porter (Charge Max) ainsi que la charge encore disponible (Charge Libre). Les deux valeurs sont exprimées en kilogrammes. La charge maximale varie selon le personnage, et est fonction de votre compétence Transport.

Si vous souhaitez utiliser des armes et autres objets tout en restant en mode première personne, vous pouvez les déplacer dans l'une des cases situées à droite de votre écran, en Quickbelt, qui consiste en dix espaces d'accès rapide, puis les utiliser au moyen des touches 1 à 0 de votre clavier. Mais assurez-vous que vous n'êtes pas en mode R.P.O.S..

7.2.3 IMPLANTS



Cette fenêtre vous donne des informations sur les implants situés sur le corps de votre avatar. Tout nouvel arrivant dans le monde de Neocron 2 possède, par exemple, un Law Enforcer. Ceci empêche les autres joueurs de vous attaquer, et vous ne pouvez pas attaquer les autres joueurs non plus.

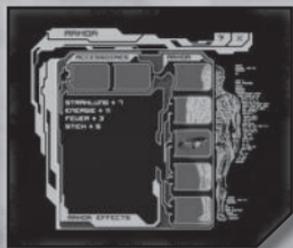
Pour insérer un implant ou des renforts de squelette, vous avez besoin d'un Implant Tool. Vous ne pouvez poser un implant sur vous-même que si vous possédez cet appareil. Choisissez l'implant dans votre inventaire puis déplacez-le dans la zone qui convient sur votre corps. Selon le niveau de votre compétence Implantation, l'opération peut prendre plus ou moins de temps. Vous pouvez suivre la progression de l'opération dans la fenêtre Processeur. Les effets apparaissent une fois que l'opération est terminée, et apparaissent dans la case Effets située dans le menu Implants. Les mêmes conditions s'appliquent pour le retrait d'implants.

Pour que le processus d'implantation soit une réussite, votre compétence doit être au moins égale à l'indice technologique de l'implant. Pour vérifier cela, faites un clic droit que l'implant et choisissez Voir info. En dessous du nom de l'objet, vous verrez l'indice technologique de l'implant. A présent ouvrez la fenêtre des Compétences (F5) et cliquez sur **Détails** dans la section Intelligence. Vous y trouverez votre niveau en compétences Implantation. Si cette compétence est égale ou supérieure à l'indice technologique de votre implant, vous pouvez l'installer au moyen de la méthode décrite précédemment.

D'une manière générale, la compétence du personnage doit être au moins égale à l'indice de l'objet concerné par une réparation, implantation, construction, un examen ou un recyclage.

Vous pouvez retirer votre implant légal sans appareil d'implantation. Retirez-le tout simplement de votre fenêtre d'inventaire pour commencer le processus d'implantation. Attention : Si vous retirez votre implant légal, vous pouvez être attaqué et tué par les autres joueurs qui ont fait de même. Si vous débutez dans le monde de Neocron 2, réfléchissez sérieusement avant de prendre ce risque. De plus, les objets qui se trouvent dans votre Quickbelt ne sont plus en sécurité, et les joueurs peuvent s'en emparer si vous mourez. Vous trouverez plus d'informations sur cet implant dans le Guide du Joueur de <http://www.neocron.com>.

7.2.4 ARMURE



Cette fenêtre vous montre une vue générale du corps de votre avatar. Elle est divisée en cinq section distinctes : Tête, Torse, Hanches, Jambes et Pieds. Une armure peut être associée à chacune de ces localisations depuis l'Inventaire en la déplaçant dans la case appropriée. Dans la partie gauche de cette fenêtre, vous verrez les avantages donnés par le port de cette armure. Pour enlever cette armure, transférez-la simplement dans votre inventaire.

7.2.5 COMPÉTENCES



Cette fenêtre vous informe du développement des caractéristiques et compétences de votre personnage. Vous pouvez ici voir le niveau que vous possédez dans les cinq caractéristiques principales : Intelligence, Force, Constitution, Dextérité et Pouvoir Psi. Au-dessus à gauche de chaque caractéristique se trouve la quantité d'expérience accumulée par votre runner et ce qu'il lui reste à gagner pour passer au niveau suivant. Ces chiffres sont complétés d'une barre de progression vous permettant de mieux visualiser le chemin restant à parcourir. A droit de chaque capacité, vous pouvez voir votre niveau actuel, ainsi qu'un chiffre modificateur indiquant l'influence de différents facteurs (par exemple, armures et implants). Si votre niveau est réduit par un facteur quelconque, il apparaît comme négatif. Certains implants, par exemple, peuvent augmenter une caractéristique et en faire diminuer une autre.

Cliquez sur le bouton ">>" dépendant d'une capacité particulière, pour afficher dans la section située à droite de la fenêtre la liste de compétences correspondantes. Dans cette fenêtre, votre niveau général de caractéristique est une fois de plus affiché en haut, ainsi que les modificateurs. Le nombre de points restant à dépenser figure sur la gauche de cette fenêtre, au-dessus de la liste de compétences. Cliquez sur les différents bouton « + » pour distribuer ces points dans les compétences de la liste.

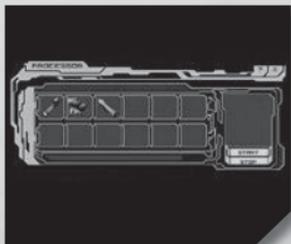
7.2.6 FACTIONS



Cette fenêtre vous donne des informations sur les relations que vous entretenez avec les différentes factions de Neocron 2. Plus la valeur est élevée, meilleures sont vos relations avec la faction en question. Une valeur basse montre de mauvaises relations avec une faction. Si vous avez de bonnes relations, les membres d'une faction peuvent vous donner des missions intéressantes et lucratives. Pour les obtenir, rendez-vous tout simplement dans le quartiers généraux de la faction correspondante.

Les faction non amicales vous offriront très peu de missions intéressantes, voire aucune. Les membres de cette faction peuvent même vous attaquer à vue.

7.2.7 PROCESSEUR



Dans Neocron 2, vous avez la possibilité de construire, réparer, recycler, implanter et inventer la plupart des objets. Pour ce faire, vous devez posséder les outils utiles à la réalisation de cette tâche, ainsi que les matériaux nécessaires. Toutes les opérations peuvent s'effectuer en utilisant la fenêtre Processeur.

Voici comment construire quelque chose. Il vous faut un Constructeur ainsi qu'un plan de l'objet que vous voulez construire. Faites un clic droit sur ce plan et choisissez Voir info. Vous verrez alors les éléments nécessaires pour construire cet objet dans la section Composants.

Dès que vous serez en possession de ces pièces, rassemblez-les ainsi que le plan et le Constructeur dans la fenêtre Processeur pour commencer le processus de construction, et cliquez sur **Lancer**. Dès que l'objet est terminé, vous pouvez le placer avec les autres dans votre inventaire, ou bien dans votre ceinture.

Les armes construites par vous-même sont de qualité supérieure à celles vendues dans les magasins PNJ. En raison de ce fait, elles sont d'intéressantes occasions pour les joueurs de gagner de l'argent.

Selon une méthode similaire, vous pouvez réparer, recycler et rechercher des objets. Plus d'informations à ce sujet se trouve dans l'aide intégrée au jeu.

7.2.8 MISSIONS



Cette fenêtre vous donne des informations importantes concernant votre mission en cours : vos objectifs de mission, et le temps qu'il vous reste avant de la réussir. Vous pouvez annuler la mission en cliquant sur le bouton **Annuler Mission**.

7.2.9 NAVRAY



Le NavRay est un système de navigation par satellite. Choisissez la destination que vous désirez, et confirmer votre choix en cliquant sur le bouton OK. Si vous vous trouvez dans une zone couverte par le NavRay, vous verrez une ligne verte qui vous guidera à la destination désirée. Si vous êtes en dehors de la zone enregistrée, vous verrez une flèche en 3D vous indiquer la direction de votre objectif. En bas de la fenêtre du NavRay se trouvent 3 boutons pour accéder à une petite carte de la zone dans laquelle vous vous trouvez (*petite carte*), une carte de la section entière (*grande carte*) ou une vue complète du monde de Neocron (*monde*). Pour chaque carte, un curseur marque votre position actuelle.

7.2.10 EQUIPE



Cette fenêtre affiche les noms des membres de votre équipe, leurs points de vie et leur niveau de combat. Si vous désirez ajouter de nouveaux membres à une équipe, cliquez sur leur nom dans la fenêtre de proximité en bas à gauche de votre écran, ou tapez manuellement le nom dans le champ prévu à cet effet, et cliquez sur le bouton « + » pour confirmer l'invitation. Si vous désirez quitter l'équipe, cliquez sur le bouton *Quitter*.

7.2.11 OPTIONS



Vous pouvez ici effectuer un certain nombre de réglages pour modifier les options d'affichage en jeu. La première section vous permet de modifier la luminosité, le contraste et le hamma. La seconde section vous permet de modifier les paramètres « Transform & Lightning » de Direct3D. Ces opérations ne font effet que si votre carte graphique supporte les opérations Transform & Lightning en mode hardware. La dernière section vous permet de paramétrer l'affichage pour améliorer vos performances. Notez que les cartes les plus anciennes peuvent ne pas afficher des éléments comme la végétation, ce qui désactivera les options de paramétrage impliquées.

7.3 COMMANDES

Neocron 2 se joue habituellement à la première personne. Mais il existe d'autres méthodes d'interaction que nous allons vous décrire plus en détail dans cette section.

7.3.1. DÉPLACEMENTS

Dans Neocron 2, vous possédez différents moyens de locomotion, mais vous vous déplacerez le plus souvent à pied.

Sont possibles les déplacements suivants :

- » Avant et arrière (*Flèches Haut / Bas*)
- » Déplacements sur les côtés (*Flèches Gauche / Droite*)
- » Saut (*Ctrl*)
- » Se baisser / Ramper (*O, Verr. Num*)
- » Courir / Marcher (*Ctrl*)
- » Tourner et lever la tête (*Souris gauche / droite et haut / bas*)

Comme toutes les autres fonctions, vous pouvez donner aux options de mouvement d'autres touches que celles-ci.

Notez que sauter et courir pendant de longues périodes affecte votre Endurance. Si votre endurance descend à 1, vous ne pourrez plus vous déplacer que très lentement et vous ferez alors bien de prendre un peu de repos pour que votre endurance remonte à une valeur de 20 au moins. Ne vous inquiétez pas, votre endurance maximale augmentera à mesure que vous progresserez dans le jeu. Si vous vous asseyez ou vous agenouillez, votre résistance remonte plus rapidement que si vous êtes debout ou si vous marchez.

7.3.2. COMBATS



Malheureusement, le monde de Neocron 2 n'est pas l'utopie à laquelle l'Humanité a rêvé pendant des millénaires, et dans certains quartiers de la ville, en particulier dans les secteurs les plus excentrés, les combats sont évidemment monnaie courante.

Pour utiliser une arme, déplacez-la dans votre Quickbelt à droite de votre écran. Les espaces de la ceinture sont numérotés de 0 à 9.

Pour utiliser une arme, appuyez sur la touche correspondante à la case dans laquelle elle se trouve. Vous la tenez à présent dans vos mains. Si vous placez la



mire que vous voyez au centre de votre écran sur votre adversaire, un cadre de visée apparaît, qui grandit ou rétrécit selon les chances de toucher votre cible. Ceci dépend de plusieurs facteurs. Votre précision diminue lorsque vous courez. Si vous ne bougez pas, voire que vous êtes à genoux ou assis, vos chances de toucher augmentent.

A la différence d'autres MMORPGs, vous ne pouvez pas simplement rester devant votre adversaire et attaquer jusqu'à ce qu'il meure. Certains éléments plus complexes entrent en jeu. Par exemple, il est important de penser à se baisser pour esquiver les attaques ennemies et de trouver une bonne position stratégique d'où faire ses attaques.

7.3.3. POUVOIRS PSI



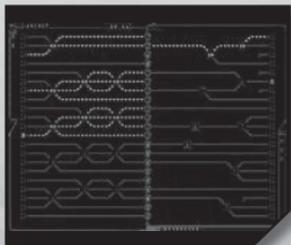
Pour utiliser les modules Psi, il vous faut un Psi Amplifier. Si vous êtes un Moine Psi, vous en possédez déjà un. Dès que vous en possédez un, ouvrez votre inventaire et votre fenêtre d'implants. Le Psi Amp est un implant qui vous permet d'utiliser les modules Psi. Déplacez le module Psi de votre inventaire sur la case d'implant de votre main. Vous pouvez constater les changements dus à l'ajout de cet implant dans la zone nommée Effets.

Souvenez-vous que vous devez posséder le niveau nécessaire pour utiliser le module PSI. Pour afficher les pré-requis nécessaires, faites un clic droit sur le module et choisissez Voir info. Les pré-requis sont listés sous la section Statistiques sous la forme Abrégé des compétences, Points de compétences. Vous trouverez les abrégés de compétences dans la fenêtre des compétences (**F5**) ou au dos de la carte imprimée livrée avec le jeu. Sous la section Pouvoirs Psi, par exemple, vous verrez Agressive Psi Use – APU, APU étant l'abréviation pour cette compétence. Notez que tous les modules Psi ont la restriction Psi Amp 1, ce qui signifie que vous devez posséder un gant Psi pour être en mesure de faire fonctionner le module. Si un objet possède une restriction de classe, elle est également précisée dans cette section.

Si vous ne remplissez pas les pré-requis nécessaires pour un objet particulier, il apparaîtra en rouge dans votre inventaire. Cette restriction s'applique à tous les objets du jeu, pas seulement aux modules Psi.

7.3.4. HACK TOOL

Pour entrer dans HackNet, ouvrir des portes verrouillées, des boîtes à serrure électronique et d'autres objets similaires, il vous faudra un Hack Tool. Comme les autres objets, vous pouvez le placer à votre Quickbelt pour l'utiliser. Pour utiliser cette console sur les serrures et les boîtes, utilisez-la sur l'interface de serrure. Dès que vous utilisez cet objet, une fenêtre de piratage apparaît.



A présent, vous pouvez tenter de battre le mécanisme contrôle par ordinateur. Pour ce faire, vous devez activer les liaisons situées à gauche de votre écran. Si un des signaux électriques atteint les jonctions situées au milieu de l'écran, un point est activé. Activez autant de ces points que vous pouvez pour arrêter le mécanisme de protection. Facile, n'est-ce pas ? Mais ce n'est qu'un aperçu du système. Voici une explication plus détaillée :

- (1) En haut à gauche de votre écran se trouve un nombre de signaux. Vous pouvez utiliser ces signaux les uns après les autres au moyen de vos touches directionnelles jusqu'à ce qu'ils se trouvent sur la ligne que vous souhaitez activer. Pour activer le signal, utilisez le bouton de tir (souris bouton droit). Lorsque vous avez activé un signal, et donc une ligne, ce signal est utilisé et disparaît de votre inventaire. Vous pouvez utiliser les autres signaux immédiatement, les uns après les autres, jusqu'au dernier.
- (2) Vous voyez ici une ligne activée. Ces lignes sont facilement reconnaissables par leur flot d'information qui les parcourt.
- (3) Voici les points de jonction situés au milieu de votre écran. Les points éclairés sont ceux déjà activés. Activez-en le plus possible pour désactiver le mécanisme de protection.
- (4) Voici le nombre de points à activer pour que le mécanisme de protection soit désactivé. Les grands astérisques symbolisent le nombre de jonctions nécessaires. Les petits astérisques apparaissent lorsque vous avez activé plus de jonctions que nécessaire. Ce qui n'est pas un mal, car l'ordinateur tente de désactiver autant de jonctions qu'il le peut. C'est donc une bonne chose d'en avoir plus que nécessaire, au cas où l'ordinateur n'a pas encore utilisé tous ses signaux. Les astérisques noirs représentent les jonctions nécessaires mais non encore activées.
- (5) En haut de l'écran se trouve le temps restant pour venir à bout des défenses ennemies. Si vous n'y parvenez pas dans le temps imparti, votre personnage

recevra une décharge électrique dont la puissance dépend du niveau de difficulté de l'action de piratage.

- (6) Voici le problème dans le piratage. Ces éléments relient les lignes entre elles, et influent sur la circulation des signaux. Ces éléments peuvent empêcher une connexion de s'établir s'ils sont utilisés de manière incorrecte, ou encore peuvent activer plusieurs lignes à la fois s'ils sont utilisés comme il faut. Il existe 4 types d'éléments :



- » Ces éléments sont généralement très avantageux. Ils relient les lignes entre elles et activent toutes les lignes sortantes si une ligne entrante est activée.



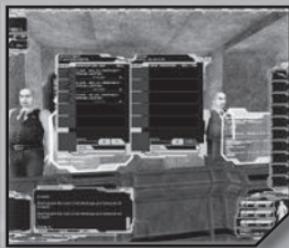
- » Ces éléments fonctionnent de la manière opposée : il faut que toutes les lignes entrantes soient activées pour que toutes les lignes sortantes le soient.



- » Activer cette ligne est une perte de temps, car les informations n'iront pas plus loin, bloquées par l'élément.

Et c'est là toute la subtilité du piratage. Avec un peu de pratique, cela ne devrait pas vous poser de problèmes. Mais souvenez-vous que pour avoir une chance, vous devez posséder le bon nombre de points de compétence selon la difficulté de votre cible. Comme dans tous les domaines, on ne naît pas hacker, on le devient. La pratique finit toujours par payer.

7.3.5. COMMERCE



Pour acheter des biens à un marchand PNJ (PNJ pour Personnage Non Joueur, par opposition à un personnage joué par une personne véritable), cliquez sur lui avec le bouton d'utilisation (**Souris bouton droit**). Une fenêtre d'échange s'ouvrira et vous verrez le nom du magasin ainsi que les biens et le type de marchandises vendues. Dans la colonne de droite, les objets en vente sont alignés. À droite de chaque objet se trouve une courte description de chaque objet, ainsi que son prix d'achat et de vente. Pour acheter un objet, cliquez sur son image avec le **Bouton droit de votre** souris et il apparaîtra dans la case en

bas à gauche. Utilisez les boutons + et – pour déterminer le nombre d'unités que vous désirez acheter. Le prix total apparaît en dessous. Lorsque vous avez choisi ce que vous

voulez, cliquer sur **Acheter** et les objets seront transférés dans la colonne de droite, c'est-à-dire dans votre inventaire. Vous pouvez depuis cette colonne vendre des objets en suivant la même procédure. Mais souvenez-vous que les vendeurs n'achèteront que les objets qui correspondent à ce qu'ils vendent. Par exemple, les vendeurs de munitions n'achèteront pas de modules PSI. Les objets de votre inventaire pour lesquels un vendeur peut être intéressé apparaissent automatiquement dans la colonne de droite.

Evidemment, il est possible de commercer avec les autres joueurs de Neocron 2. Pour entamer les négociations avec un autre joueur, faites un clic droit sur son avatar. Une fenêtre divisée en deux zones apparaîtra.

La section de gauche représente le joueur avec lequel vous faites commerce, la section de droite est la vôtre. Le nom de chaque joueur est inscrit au-dessus de sa colonne respective. Déplacez les objets que vous voulez vendre dans la fenêtre d'échange. L'autre joueur peut à son tour effectuer la même opération ou, en utilisant les boutons + et -, offrir une somme de crédits en échange de cet objet. Lorsque les deux joueurs sont satisfaits de la transaction, chacun valide l'opération en cliquant sur **OK**. Si l'une des personnes impliquées dans l'échange modifie une donnée quelconque, une offre ayant été acceptée précédemment est de nouveau soumise à acceptation avant d'être validée. Vous pouvez empêcher les autres joueurs de faire commerce avec vous en utilisant le raccourci **Alt-K**.

7.3.6. VÉHICULES



Vous pouvez explorer les Terres Brûlées à pied, ou bien, beaucoup plus sûr et plus rapide, à bord d'un véhicule. Les magasins ASG (Automotive Sales Group) vous proposent des véhicules produits par NExT. Entrez, achetez une clé pour le véhicule que vous désirez, et passez le prendre à n'importe quel terminal de service véhicules situé en périphérie de la ville. Il existe trois types de véhicules : les motos, les jeeps et les tanks, chacun équipé de roues, de chaînes ou en version volante. Le nombre de place varie selon le type de véhicule. Par exemple, un tank possède une place pour le pilote, une pour le copilote, et une pour l'artilleur. Si le véhicule encaisse des dégâts au cours d'un combat, il peut être conduit au terminal le plus proche pour réparation.

Entrez dans un véhicule en utilisant le bouton d'action (**Souris Bouton Droit**) et sortez-en avec le bouton de saut (**Ctrl**). Si le véhicule ne vous appartient pas, une demande de monter à bord est envoyée au propriétaire. Si le propriétaire n'est pas à bord du véhicule, l'entrée est refusée automatiquement.

7.3.7. TRANSPORTS

Un système de métro vous permet de vous déplacer rapidement de zone en zone. Lisez les panneaux ou utilisez votre NavRay pour vous rendre à la station la plus proche (cf. 7.2.9 - NavRay).

Les véhicules du métro de Neocron sont pilotés automatiquement et sont séparés par de très courtes périodes d'attente. Dès que la voiture s'arrête, vous pouvez y monter en utilisant le bouton d'action (**Souris Bouton Droit**). Le véhicule s'arrête à toutes les stations. Une fois les portes ouvertes, vous pouvez sortir en utilisant le bouton de saut (**Ctrl**).

En surface, vous trouverez dans les rues de Neocron le système de transports Hovercab, conçu pour assurer vos déplacements sur de courtes distances à l'intérieur d'une même zone.

7.4. TERMINAUX

Les terminaux de Neocron 2 vous fournissent des informations indispensables et toute une série d'options destinées à vous rendre la vie plus facile.

7.4.1. CITYCOM



Les terminaux CityCom possèdent de nombreuses fonctions couvrant la communication, la transmission d'informations et un service de mails. Tout citoyen de Neocron 2 possède un de ces terminaux chez lui pour rester informé en permanence. Les citoyens du Dôme d'York ont à leur disposition le réseau Résistance, qui offre des fonctionnalités identiques. Pour activer un terminal CityCom, utilisez-le et le menu de sélection apparaîtra. Nous allons étudier le fonctionnement de ce terminal plus en détail :

7.4.1.1. MAIL

Vous pouvez ici lire les mails que les autres personnes vous envoient en jeu. Tout comme un programme de mails classique, vous pouvez lire, écrire et envoyer des courriers électroniques. Vos messages s'affichent selon leur date. Vous pouvez effacer certains messages en les sélectionnant et en cliquant sur **Delete**.

Pour envoyer un mail à un autre joueur, cliquez sur **New Mail**. Entrez le nom du destinataire, puis un titre pour votre message dans la ligne suivante. Tapez votre message dans la fenêtre principale. Lorsque vous avez fini, envoyez-le en cliquant sur **Submit**.

L'interface de Contacts vous permet d'organiser une liste de runners selon différentes catégories : Privé, Affaires et Alliés. Cliquez sur chaque catégorie pour afficher les runners associés dans le champ du dessus. Cliquez ensuite sur un nom pour afficher d'éventuels commentaires le concernant. Vous pouvez aussi lancer une recherche sur un nom en tapant une partie du nom dans le champ Search, en utilisant les caractères « %% » pour remplacer les caractères que vous ignorez. Par exemple, si vous cherchez un runner dont le nom est John Quelque-Chose, tapez John %%.

7.4.1.2 FORUM

Ce menu vous donne accès au forum ouvert de Neocron. Vous pouvez ici prendre part aux discussions sur des sujets variés. Par exemple, le forum des rumeurs, le forum de l'emploi, ou celui des nouveaux arrivants. Il est souvent possible de trouver de bonnes affaires à des prix raisonnables. Il est toujours bon de surveiller régulièrement les forums.

7.4.1.3. NEOCHRONIQUES

Le système de Neochroniques intégré vous permet de tout connaître des événements en cours dans et autour de Neocron. Les rapports sont classés par date en partant des plus récents, en deux catégories : *Weekly Issues* pour les publications officielles et *Newsboard* pour les articles écrits par des runners.

Les numéros hebdomadaires sont écrits par l'équipe d'animation de Neocron. Le Newsboard rassemble des articles écrits par les runners. Les rapports sont classés par ordre chronologique. Vous pouvez envoyer vos articles en cliquant sur *New Article* et en tapant votre texte dans le champ prévu à cet effet, puis en cliquant sur le bouton *Submit*. Votre article sera alors transmis à un responsable, qui le validera après en avoir approuvé le contenu.

7.4.1.4. INFO

La section Info vous permet d'accéder à une grande quantité d'informations concernant le monde de Neocron. Ces informations regroupent les sujets suivants :

- » Factions
- » Politiques
- » Clans
- » Runners
- » Avant-postes
- » NCPD

Factions

La liste des douze factions jouables est affichée ici. Lorsque vous cliquez sur une faction, une nouvelle fenêtre s'affiche, apportant les informations suivantes :

- » La mission de la faction
- » Un bref historique
- » Le chef de faction et autres personnes importantes
- » Les rapports envers les autres factions

Politique

Cet écran détaille les informations liées à la scène politique. Elle affiche vos représentants de faction actuels, des runners élus par un système de vote). Cliquez sur le nom d'un représentant pour obtenir plus de détails, notamment leur clan et leur programme politique. Vous pouvez également connaître la date de la prochaine élection, et vous pouvez déclencher des élections anticipées en manifestant votre mécontentement envers les dirigeants actuels. Un taux de désapprobation de 50% et plus déclenche une nouvelle élection. Cliquez sur le bouton ? pour obtenir de plus amples détails sur le fonctionnement du système électoral.

Clans

Vous pouvez ici trouver des informations au sujet des différents clans. Vous pouvez choisir un clan à examiner plus en détail depuis une liste alphabétique. Si vous cherchez un clan spécifique, entrez le nom de ce clan dans le champ de recherche.

Entre autres informations, vous apprendrez les faits suivants :

- » Une courte description du clan
- » L'affiliation du clan (montre de quelle faction les membres de ce clan doivent faire partie)
- » Avant-postes possédés par le clan (il existe de nombreux avant-postes dans les Terres Brûlées qui peuvent être conquis par les clans pour leur faction)
- » Le nom du chef de clan et de ses officiers
- » Les membres du clan
- » La richesse du clan
- » La sympathie nécessaire pour entrer dans le clan (0 signifie que tout le monde peut y entrer)
- » La liste des clans avec lesquels ce clan est en guerre ouverte

Runners

Dans cette section vous pouvez trouver des informations sur les autres habitants de Neocron, ou encore éditer vos informations personnelles. Les informations disponibles sont :

- » Nom
- » Faction
- » Appartenance à un clan
- » Grade dans le clan

- » Profession
- » Courte description
- » Divers détails personnels (couleur des yeux, groupe sanguin, etc.)

Si vous regardez les informations concernant votre propre runner, vous disposez également d'un bouton **Ownership**, qui vous donne accès aux informations suivantes :

- » Liste et adresse des appartements possédés
- » Liste des véhicules possédés

Choisissez la liste Appartements ou Véhicules pour obtenir des informations sur ces deux données.

Avant-postes

Trouvez ici des informations sur les installations situées dans les Terres Brûlées, et décidez lesquelles peuvent valoir la peine d'être conquises.

Les 36 installations existantes figurent dans une liste que vous pouvez classer par type, nom, propriétaire et revenu mensuel. Cliquez sur une installation pour obtenir les informations suivantes :

- » Nom de l'installation
- » Type de l'installation (laboratoire de recherche, mine, forteresse, centre de communications...)
- » Emplacement
- » Clan propriétaire de l'installation
- » Somme perçue par le clan pour la propriété de l'installation
- » Emblème de la faction propriétaire de l'installation
- » Paramètres de sécurité de l'installation. Les propriétaires de l'installation peuvent placer des défenses automatiques, paramétrées pour attaquer toutes les personnes étrangères au clan, à la faction, ou seulement les ennemis de la faction

C'est le chef du clan qui est le propriétaire de l'installation. Il existe également diverses options relatives à l'administration de l'installation.

NCPD – La liste des criminels

L'interface du NCPD liste tous les runners possédant une soullight de -16 ou inférieure à cette valeur. Ces personnes sont considérées comme des criminels, et sont listées ici pour faciliter le travail des chasseurs de primes. Pour faciliter le traitement des problèmes, les chasseurs de primes peuvent voir l'emplacement de leur appartement, et l'endroit où ils ont été vus pour la dernière fois. Avant de vous embarquer dans ce genre d'aventure, assurez-vous que vous avez la puissance de feu nécessaire pour l'emporter. Ces gens ne sont pas devenus des criminels parce qu'ils ont aidé une vieille dame à traverser la route.

7.4.1.5. CLANADMIN

Cette section permet aux responsables du clan d'accéder à des outils de gestion. La section fournit les options suivantes :

- » Un écran principal affichant le nom du clan et sa mission, le chef de clan, et l'emplacement de l'appartement de clan.
- » Un écran de membres, vous permettant de modifier le grade d'un membre, le chef du clan, de nommer un candidat aux élections de la faction, et modifier le programme électoral de ce représentant, de renvoyer un membre du clan ou d'admettre un nouveau membre. Notez que le candidat à l'admission doit se trouver dans la même zone que la personne qui désire lancer l'invitation.
- » Un écran de grades, dans lequel vous pouvez nommer jusqu'à 15 grades différents. Cet écran affiche aussi les droits d'accès propres à chaque grade. Les droits de sécurité sont les suivants :
 - » Sécurité – Permet aux membres de paramétrer la sécurité d'un avant-poste (attaquer les membres externes au clan, les ennemis seulement, etc.)
 - » Promotions – Permet aux membres de promouvoir d'autres membres. Notez qu'un membre ne peut pas donner à un autre membre de grade supérieur au sien.
 - » Argent – Permet au membre de retirer de l'argent du compte du clan.
 - » Membre – Permet au membre de recruter de nouveaux membres. Il est conseillé un temps de mise à l'épreuve avant d'introduire une personne dans le clan, et en particulier dans l'appartement du clan.
 - » Grade – Permet au membre de modifier l'appellation des différents grades du clan.
 - » Guerres – Permet au membre de déclarer une guerre contre un autre clan. Le statut des guerres est accessible à tous les membres depuis le menu Clan Info du terminal.
 - » Renvoi – Permet au membre de renvoyer d'autres membres du
- » Un menu financier permettant aux membres disposant de l'accès nécessaire de déposer ou de retirer des fonds. Toutes les transactions sont enregistrées, mentionnant le nom du membre effectuant la transaction, la date de la transaction, le montant de la transaction, et un commentaire optionnel.
- » Un menu de guerre, détaillant l'état des relations diplomatiques avec les autres clans, et listant les clans avec lesquels votre clan est actuellement en guerre.
- » Un écran regroupant divers paramètres, vous permettant de modifier le nom du clan et son « tag », qui se trouve affiché au-dessus de la tête de tous les membres. Vous pouvez aussi y modifier le mot de passe de l'appartement du clan, et la sympathie minimale requise pour entrer dans le clan.

7.4.1.6. STATISTIQUES

L'écran de Statistiques vous donne des informations chiffrées sur le monde qui vous entoure. Des données sont disponibles sur les sujets suivants :

- » Factions – Les clans, leurs richesses, leurs membres, le nombre d'avant-postes détenus
- » Clans – Les avant-postes possédés, leurs fonds, leurs membres, etc..
- » Runners – Leur Soullight, leur niveau, leurs richesses

7.4.1.7. STOCKX

StockX est l'institution boursière de Neocron, qui regroupe plus de quarante entreprises. Vous pouvez afficher les cours des actions de chaque compagnie afin de vous aider à suivre leur progression sur le marché, et acheter ou vendre des actions lorsque cela est le plus avantageux pour vous. L'écran de StockX vous permet également d'accéder à votre portefeuille d'actions personnel.

7.4.1.8. MISSIONS

Si vous commencez à manquer d'argent, vous pouvez visiter cette section pour vous remettre à flots rapidement. Choisissez la faction et la difficulté de la mission, puis consultez les offres accessibles, les paies proposées, et le détail des missions listées.

Cette liste affiche également la sympathie minimale requise pour accepter la mission. Si votre sympathie est trop basse, la mission sera rejetée. Voyez si vous remplissez les conditions nécessaires en consultant le menu Factions (F6) de votre R.P.O.S.

Si vous choisissez une mission proposée, une fenêtre détaillant la mission s'ouvrira alors. Cliquez sur Accept pour prendre la mission, qui sera sauvegardée dans votre R.P.O.S., dans la section Missions. A partir de maintenant, vous pouvez accéder à cette mission en tout temps. Si vous ne souhaitez pas cette mission, cliquez sur Decline pour revenir à la liste.

7.4.1.9. GUIDE

Le guide est un outil de référence à destination des joueurs. Il est divisé en courtes sections fournissant des conseils d'ordre général à l'intention des nouveaux runners.

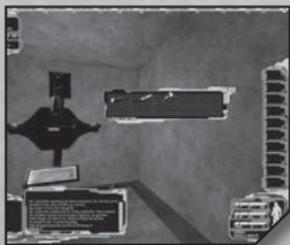
7.4.2. GENREP (GENETIC REPLICATOR)



Chaque appartement du monde de Neocron 2 possède un GenRep, et ces terminaux se trouvent partout dans les villes et leurs environs. Une copie de l'empreinte génétique de l'utilisateur est sauvegardée dans la base centrale de sauvegarde du système GenRep. Si un malheur arrive à l'utilisateur, la technologie du GenRep peut recréer son enveloppe physique. Néanmoins, cette procédure présente des inconvénients après sa résurrection, l'utilisateur présente des symptômes de troubles synaptiques. Pendant un certain temps, l'utilisateur est incapable de se déplacer et d'agir normalement. Mais cet effet secondaire ne dure pas.

Vous pouvez aussi utiliser les GenReps comme téléporteurs. Si vous avez activé un GenRep auparavant, vous pouvez vous y téléporter à partir de tout GenRep de Neocron 2. Cela va sans dire, cette option coûte un petit supplément par rapport à un déplacement par des moyens plus classiques..

7.4.3. GOGUARDIAN



Les GoGuardians sont en quelque sorte les inventaires auxiliaires de Neocron. Vous pouvez en trouver dans votre appartement, ainsi que partout dans la ville et dans les installations des Terres Brûlées. Vous et vous seul pouvez accéder aux objets que vous y avez mis, et ce depuis n'importe quel terminal. Souvenez-vous néanmoins que ces appareils n'ont pas une capacité de stockage illimitée.

7.4.4. OUTFITTER

La plupart des appartements des zones tranquilles de Neocron possèdent une station d'habillement. Si vous avez envie de changer d'apparence physique en changeant de vêtements ainsi que leur couleur au moyen de barres de défilement. Une fois que la combinaison que vous voyez vous plaît, cliquez sur **Buy** – le prix de votre nouvelle tenue s'affiche alors.

7.4.5. VENTURE WARP

Il existe des installations Venture Warp dans toute la ville, vous offrant un service de téléportation bon marché vers la périphérie de Neocron et les Terres Brûlées environnantes. Par opposition au système GenRep, les bornes Venture Warp ne nécessitent pas une activation préalable. Et surtout, c'est moins cher. Si vous êtes du genre à apprécier les voyages dans des lieux inconnus, le Venture Warp est pour vous !

7.4.6. NEOFRAG

NeoFrag offre à tous les habitants des combats à mort en toute sécurité – « sécurité » voulant dire que vous ne pouvez pas perdre de compétences, de statistiques ou d'inventaire. Le terminal vous propose de choisir entre plusieurs cartes et le nombre de joueurs autorisés. Sur un terrain NeoFrag, vous trouverez plusieurs terminaux pour vous soigner, vous donner des munitions et quitter la partie. En haut à gauche de votre écran s'affichent les statistiques de combat : le nom des joueurs et leur nombre de points.

Notez que vous devez posséder une ou plusieurs armes pour pouvoir jouer : il n'y a pas d'armes disponibles dans NeoFrag.

8.

LE MONDE DE
NEOCRON 2

8.1. HISTOIRE

À la fin du XXVII^{ème} siècle, la Terre est une planète quasi-morte.

Le climat.

Les nations.

Le monde n'est plus que chaos.

Les guerres de Cérés, la pollution environnementale, le réchauffement global du climat et la contamination radioactive pénétrant la couche d'ozone endommagée en de multiples endroits, tous ces éléments avaient transformés l'ancienne planète bleue en sphère boueuse grise et marron. L'humanité avait depuis longtemps dépassé le stade de la culpabilité pour ce qu'elle avait fait à sa planète, et était déjà en quête d'une nouvelle maison. Finalement, ce fut le départ.

Au cours des décennies qui suivirent, de gigantesques vaisseaux transportèrent la majorité de la population humaine sur la planète Irata III. Les vestiges de la population qui demeura sur place se regroupèrent autour des murs protecteurs de trois mégapoles unies. Des boucliers de sécurité, des atmosphères artificielles et des champs magnétiques protégeaient ces villes contre la contamination des radiations et les autres influences néfastes de cette planète dévastée.

Vous trouverez ici les événements les plus importants, de 2005 à 2750, au monde de Neocron tel qu'il est à cette époque. Certains événements du monde de Neocron ne sont pas directement liés aux événements décrits dans les pages qui suivent. Le but de cette chronologie est surtout d'expliquer pourquoi nous en sommes arrivés là.

8.1.1. EN ROUTE VERS L'APOCALYPSE (2005-2143)

2005

Diffusion massive de la technique d'enregistrement holographique sur le marché mondial. Le holodisque est lu avec un laser, et même les modèles d'entrée de gamme contiennent une quantité de données cent fois supérieure à la capacité maximale de stockage des moyens d'enregistrement basés sur les champs magnétiques.

2008

La NASA envoie le premier homme sur Mars.

2010

L'Institut de Technologie du Massachusetts (MIT) lance le projet Cérès, prévu pour durer vingt ans. Le but de ce projet est d'enregistrer toutes les connaissances de l'humanité sur un holodisque. Les connaissances scientifiques disponibles de l'époque sont passées en revue et rassemblées par un groupe de 250 professeurs et étudiants du monde entier. Le nom Cérès provient de l'équivalent romain de la déesse grecque Déméter, vénérée dans l'antiquité comme la mère de la Terre et la déesse de la Fertilité. Ce nom fut choisi parce que la connaissance humaine est aussi bien la graine (physique, chimie, biologie, mathématiques...) que le fruit (technologie, architecture, médecine, agriculture...) de la planète.

2018

Au cours de la quatrième mission sur Mars, un accident se produit au lancement de la fusée, et l'équipage entier périt.

2028

Le docteur Karmann, directeur du projet Cérès, explique que si une civilisation primitive avait accès à toutes les informations contenues dans le projet, elle pourrait construire des centrales nucléaires en quelques décennies. Cette déclaration attire de façon phénoménale l'attention du public.

2029

Le docteur Karmann est assassiné. Le projet Cérès est retiré du MIT et classé Top Secret.

2031

La sixième mission sur Mars s'achève par un succès extraordinaire : un métal complètement inconnu vient d'être découvert, et il existe en grandes quantités sur la planète rouge. Une analyse scientifique du métal révèle que cet élément ne peut pas devenir radioactif, même après une action intense et prolongée sur les neutrons, qui entraînent la fusion des tritons et des deutérons. On suggère de doubler les fonds alloués à la recherche atomique, car le nouveau matériau ferait un combustible parfait pour les centrales nucléaires : une source d'énergie sans effets radioactifs, si ce matériau est utilisé pour la fabrication des réacteurs.

2035

Selon certaines rumeurs, le projet Cérés a été mené à terme par la NSA, après l'ajout de plusieurs informations secrètes dans le domaine militaire et scientifique. Un grand nombre d'agents de la NSA reçoivent pour mission de s'occuper du projet et de sa mise à jour continue. Le projet a probablement été délocalisé dans un complexe isolé hermétiquement scellé, en cas d'accident environnemental ou de guerre.

2046

Les Etats-Unis concluent un projet sur quinze ans en achevant la première colonie martienne. Cette installation est en partie utilisée pour des besoins scientifiques, mais son but principal est l'exploitation du métal qui a été découvert en 2031.

2047

Les carburants fossiles d'Asie ont été complètement épuisés, et le continent sombre dans la pauvreté et le chaos. Des combats font rage pour les derniers gisements de pétrole entre la Russie, le Japon et la Chine.

2049

Dans un centre de recherche américain, un plasma de deutérium et de tritium est maintenu stable pendant un long laps de temps. L'utilisation commerciale de la fusion nucléaire est à portée de la main.

2051

Le Japon devient un allié des Etats-Unis, qui l'approvisionne en armements et en renforts militaires. La Chine soumet à son influence les anciens états soviétiques affaiblis par la corruption, les soulèvements anarchiques et les activités mafieuses. Ces collaborateurs ont saboté l'ultime tentative désespérée de la Russie de faire croire à une frappe nucléaire, puis la Russie capitule, et la Chine étend son influence sur la majeure partie de l'Asie.

Par cette victoire, la Chine devient la nation la plus puissante du monde, constituant un empire s'étendant de l'océan Pacifique à la Pologne.

2052

Les premières centrales à fusion D-T sont mises en activité aux Etats-Unis et en Europe. Les efforts déployés pour utiliser cette nouvelle source d'énergie dans le domaine de l'armement nucléaire ne donnent pas de résultats probants.

2053

Suite à l'invasion de l'Asie, la Chine commence à rétablir le communisme dans les territoires conquis. Tandis que Singapour, la Thaïlande et la Corée du Sud, jusqu'ici neutres, deviennent les alliés du Japon, les pays restants demeurent loyaux envers la Chine.

2054

Les Emirats Arabes entrent dans une alliance avec l'Empire chinois et l'approvisionnement en pétrole. En échange, la Chine offre aux Emirats une protection militaire contre les Etats-Unis.

2055

En raison de la haute technologie de l'arsenal militaire japonais, l'Empire chinois ne parvient pas à envahir le Japon. La guerre se conclut par un pacte de non-agression. La frontière entre les deux puissances devient une zone très militarisée. Les relations diplomatiques entre l'Europe occidentale, les Etats-Unis et le Japon d'un côté, et l'Empire chinois de l'autre, sont inexistantes.

2060

Des ambassadeurs du monde occidental et du Japon signent un accord pour entériner la création de la « Fédération du Monde Libre ». Cette alliance a pour but de protéger les états membres du puissant Empire.

2063

Tandis que les recherches dans le domaine des armements à base de plasma n'enregistrent toujours pas de progrès, l'utilisation de rayons énergétiques et à particules pour les véhicules terrestres et aériens est encouragée par les nations industrielles occidentales, et ces recherches portent leurs fruits.

2066

La dernière centrale à fission nucléaire est fermée en Europe. Cette étape marque l'abandon au sein de la fédération de la fission nucléaire traditionnelle au profit des centrales à fusion.

2068

La fédération établit une colonie sur Mars, qui l'alimente en minéraux.

2075

La Chine lance son 62^e réacteur à fusion pour alimenter les zones urbaines de l'ancienne Russie. La puissance nucléaire a maintenant complètement remplacé l'utilisation de combustibles fossiles et de ressources alternatives dans l'Empire. Mais l'Empire a obtenu les données théoriques nécessaires au moyen d'opérations d'espionnage, et l'utilisation de cette connaissance ainsi que les matériaux nécessaires demeure sous contrôle de la Fédération.

2080

Les ressources pétrolières des Emirats commencent à s'épuiser. Les plus importantes villes arabes seront connectées d'ici une décennie aux centrales chinoises pour leur alimentation énergétique.

2095

Le premier réacteur à fusion froide est mis au point dans un centre de recherche en Allemagne. Le développement de générateurs d'énergie compacts et à hautes performances approche à grands pas. Au même moment, le développement d'une nouvelle génération de centrales nucléaires à fusion améliore le rendement de cette source d'énergie.

2098

A Xi An, une métropole située au sud de Beijing, un avion de chasse s'écrase sur une ancienne station à fission nucléaire. Le réacteur est détruit par l'impact, ce qui entraîne un phénomène de fusion incontrôlé. Xi An est contaminée par les émissions radioactives, mais également Beijing. Des millions de personnes meurent dans les années suivantes à cause de ces radiations. Les poussières radioactives sont dispersées au gré des vents en direction du Japon, mais la plus grande partie des états voisins n'est pas touchée par le désastre.

2100

Réagissant au désastre de Xi An, le gouvernement japonais décide de construire des dômes de protection anti-radiations au-dessus des villes principales du pays.

2102

L'Empire chinois découvre une solution pour rendre invisibles les missiles nucléaires traditionnels aux radars. Le missile furtif Kerolin peut amener une tête nucléaire à l'importe quel endroit de la planète sans être repéré. La Fédération déclare avoir été en possession de cette technologie furtive, mais l'avoir tenue secrète jusqu'à maintenant.

2104

La Fédération et la Chine signent le traité SALT-17, qui interdit la conservation et le déploiement des missiles furtifs dans les deux camps.

2108

Dans le but d'utiliser la fusion nucléaire froide à des fins énergétiques, la conversion des stations à fusion existante débute dans les pays de la Fédération.

2113

La première colonie civile est établie sur Mars et porte le nom de Red Terra. Red Terra consiste en sept dômes et abrite 3.000 personnes. Avec cette mesure débute le programme de colonisation extraterrestre de la Fédération du Monde libre. Il est prévu de faire vivre sur Mars 400.000 personnes à la fin du siècle.

2120

Les scientifiques découvrent qu'ils peuvent créer une réaction chimique en ajoutant un mélange complexe de gaz à l'atmosphère de Mars, ce qui rendra cette atmosphère respirable d'ici 300 ans. La même année, la terraformation commence. Ce mélange gazeux est baptisé Gabanium, d'après le nom de son développeur, le docteur Gloria Gaban.

2124

La Chine, en retard technologique, surprend le monde entier en mettant en place une barricade autour de l'Australie pays neutre, en un temps record. L'Australie est alors complètement isolée du reste du monde. La Fédération décide de ne pas intervenir afin de ne pas déclencher une troisième guerre mondiale.

2125

L'Empire attaque l'Australie après un blocus de neuf mois. L'Australie, démoralisée, se rend pour éviter des pertes inutiles, étant donné qu'il était évident que la Fédération ne leur apportait pas son soutien. Par le passé, la Fédération avait tenté de convaincre l'Australie de la rejoindre, mais sans succès. Le continent, qui a toujours tenu à son indépendance et à sa neutralité, n'a jamais pu être convaincu d'une alliance.

2126

Le dictateur extrémiste chinois Kong Jieshi est découvert assassiné dans sa propre villa. Son armée de gardes du corps n'a rien pu faire. La Chine proclame officiellement que des troupes contre-révolutionnaires ont tiré sur le dictateur durant son sommeil. Les citoyens de la Fédération sont en revanche convaincus qu'une escadre spéciale du Monde Libre a infiltré la villa du dictateur pour corriger la trajectoire politique extrême de la Chine. Cette dernière version, évidemment, n'a jamais été confirmée par le gouvernement de la Fédération.

2130

La situation politique se stabilise. Le nouveau dictateur chinois Xu Derui est conscient de l'infériorité technologique de l'Empire comparé à la Fédération, et tente de freiner les volontés impérialistes de son peuple.

Les chercheurs japonais développent un prototype de petit moteur à fusion qui peut être utilisé pour des véhicules (Furytec). Les véhicules alimentés par Furytec sont aussi agiles que des hélicoptères, avec la vitesse maximale d'un petit avion de tourisme. Ce moyen de transport répond idéalement aux besoins de transports intra urbains, dans les villes surchargées de gratte-ciels. Les réacteurs à fusion créant une pollution négligeable, ces véhicules sont excellents pour l'utilisation sous les dômes anti-radioactivité.

2136

Les astronomes découvrent que la troisième planète du système solaire Irata, à 80 années-lumière de la Terre, est très similaire à Mars. Même la composition de l'atmosphère est très proche.

2137

Dans l'espoir de coloniser cette planète, une sonde est envoyée en direction d'Irata, embarquant un moteur de la seconde génération de moteurs à fusion. A son arrivée sur la planète, la sonde devra injecter du Gabanium dans l'atmosphère d'Irata III. Le voyage de cette sonde durera approximativement 100 ans, et l'atmosphère devrait être respirable dans 300 ans, si tout se passe selon les prévisions.

2140

A la surprise générale, l'Empire présente le prototype d'une génération de vaisseaux spatiaux pour couvrir des distances de plusieurs années-lumière. Le projet Starcruiser est basé sur les moteurs à fusion de la sonde qui a été envoyée vers Irata III par la fédération trois ans plus tôt, et elle peut contenir 3.000 passagers. Jusqu'à présent, la Fédération pensait que la Chine n'avait pas la connaissance technologique de la fusion nucléaire froide, et encore moins d'une propulsion avec un moteur de la seconde génération. On soupçonne que la Chine s'est approprié cette technologie par l'espionnage. Mais cette navette comporte des éléments technologiques que même les scientifiques de la Fédération ne connaissaient pas, ou qui étaient encore en phases de tests secrets ; Il faut particulièrement mentionner les absorbeurs d'inertie, qui permettent au vaisseau d'accélérer à pleine puissance sans causer de dommages aux passagers ou aux installations. La vitesse maximale du Starcruiser est de 80% de celle de la lumière.

A la fin de l'année, le président de la Fédération, Eva Goreman, accuse l'Empire chinois d'espionnage industriel en demandant publiquement comment une nation qui produit 80% de son énergie à l'aide de moyens dépassés peut présenter un vaisseau

possédant un moteur technologiquement avancé. Le dictateur Xu Derui rejette ces accusations en bloc.

2141

Les avancées technologiques dans le domaine des réacteurs à fusion au cours des années précédents ont également été utilisées dans le domaine militaire, et permettent à présent le développement de bombes à hydrogène avancées en grand nombre. Ces bombes offrent une inimaginable concentration de radioactivité tout en ayant un effet explosif dévastateur et une très grande sphère d'impact. Les nouvelles têtes nucléaires sont utilisées par la Fédération principalement pour les missiles à longue portée à fusion froide.

11 février 2143

Au matin, le Starcruiser décolle pour son premier et dernier voyage. 3.000 colons issus de toutes les couches de population de l'Empire chinois sont à bord. La destination du voyage est maintenue secrète, de même que la technologie embarquée à bord du vaisseau au cours des six derniers mois pour améliorer le moteur à fusion.

13 février 2143

Deux jours après son lancement, le vaisseau disparaît des écrans de contrôle impériaux. Après une brève recherche, un escadron découvre des débris appartenant probablement au Starcruiser.

14 février 2143

La Chine accuse la Fédération de ne pas accepter l'avance technologique de l'Empire et sous-entend que le Starcruiser a été détruit par un escadron fédéral pour cette raison. Xu Derui menace violemment la Fédération de représailles pour la mort des 3.000 colons.

15 février 2143

La présidente Eva Goreman annonce que la Fédération ne s'intéresse pas aux plans de colonisation de la Chine, et qu'aucun plan de sabotage de cette opération n'a jamais existé. De plus, elle considère les déclarations de la Chine selon laquelle elle serait une puissance technologique avancée comme de la provocation. La Chine pourrait légitimement revendiquer cette position si elle était en possession des connaissances technologiques de la Fédération. La Chine doit-elle donc reconnaître publiquement ses actions d'espionnage industriel ? De plus, Goreman exprime ses condoléances aux familles des victimes. Pour elle, la destruction du vaisseau ne prouve qu'une chose : l'Empire a surestimé ses propres capacités.

16 février 2143

Xu Derui annonce que des preuves ont été découvertes concernant la présence de vaisseaux de la Fédération peu avant la disparition du vaisseau de l'Empire. Il menace

à nouveau de prendre les mesures qui s'imposent.

Goreman annonce le même jour que la Fédération n'acceptera pas ces menaces répétées et infondées.

17 février 2143, 6h40

Un radar allemand repère trois signaux au-dessus de la Manche. Ces signaux ne sont visibles que quelques secondes.

17 février 2143, 6h58

Par une matinée pluvieuse à Londres, le ciel s'éclaire brusquement d'une lumière aveuglante. Quelques secondes plus tard, des millions de personnes sont mortes.

17 février 2143, 7h45

Une réunion de crise se tient au quartier général de la Fédération, à New York. Il est décidé de moduler la fréquence de toutes les installations radar selon celle utilisée par la station allemande qui a détecté les signaux des missiles envoyés sur Londres.

17 février 2143, 8h02

Deux missiles furtifs Kerolin frappent Berlin, réduisant la ville en poussières. Les radars des satellites de la Fédération, désormais calés sur la fréquence des missiles, ont pu détecter les engins de mort 40 secondes avant l'impact ; De plus, 27 autres missiles sont repérés en approche des villes majeures de la Fédération.

17 février 2143, 8h07

En signant le traité SALT-17, la Fédération et l'Empire avaient accepté la non-prolifération et la non utilisation des missiles furtifs Kerolin. Le déploiement de cette arme par l'Empire va maintenant réduire à néant toutes les zones peuplées de la Fédération d'ici une vingtaine de minutes.

A cet instant, quelques minutes avant la destruction totale de la Fédération, la présidente Eva Goreman donne l'ordre de contre-attaquer avec des missiles à longue distance à fusion froide. 85 missiles sont lancés des plateformes de la Fédération en direction des villes de l'Empire. La présidente Goreman, ainsi que 90% de la population de la Fédération, ne sera plus en vie pour voir le moment de l'impact.

17 février 2143, 14h00

En six heures, 23 à 24 milliards d'être humains ont trouvé la mort.

Fin février 2143

La Terre, agitée par la violence des détonations, se réveille. Les volcans entrent en éruption, les tremblements de terre parcourent la surface du globe et les cités en ruines, de gigantesques inondations se mêlent au sang des milliards de victimes. Les rares survivants craignent que la fin du monde approche, et pour la plus grande partie d'entre eux ce sera bientôt le cas.

8.1.2. LA SECONDE ASCENSION (2144-2557)

2144-2400

Dans les siècles qui suivent la guerre, le visage de la Terre change d'une manière qui, dans des circonstances normales, aurait nécessité des millénaires, en raison de l'activité tectonique artificiellement provoquée. Le continent nord-américain a dérivé à l'est, tandis que l'Europe s'est éloignée de l'Asie. L'Afrique et l'Amérique du Sud ont, pour la plus grande partie, sombré sous les eaux, tandis que la partie orientale de l'Afrique a dévié vers le nord et est entrée en collision avec le sud de l'Asie.

Les rares survivants de la guerre, par suite de radiations et de désastres naturels, en viennent à constituer une race nouvelle. Entraînés par la nécessité d'échapper sans cesse à la mort, renforcés par leur combat contre la nature hostile, de petits groupes et des tribus se constituent partout sur la planète qui s'apaise lentement.

La Terre et l'humanité sont revenues à un état comparable au début de l'Age de Fer. Si un certain savoir se transmet encore de génération en génération, le manque d'infrastructures ne permet pas l'application de ce savoir dans de bonnes conditions. Des appareils technologiques sont sporadiquement retrouvés dans les décombres, mais la connaissance pour les réparer fait défaut. Occasionnellement, une tribu entre en possession d'un appareil en état de marche, qu'elle protège et vénère comme une sorte de dieu. La plupart des humains se nourrissent de vermines et autres petits animaux, ainsi que de quelques plantes.

2480

Certaines tribus commencent à s'assembler. Dans les régions les moins irradiées, les tribus commencent à cultiver la terre et à élever des animaux. Le commerce de métal se développe dans des régions toujours très contaminées. Les populations qui vivent dans les zones les plus irradiées développent avec les générations une résistance à ces radiations.

2500

Quelques groupes de personnes parviennent à tirer de l'électricité à partir de l'eau et du vent en utilisant des installations primitives. Mais les systèmes énergétiques n'existent pas.

2510

La population totale d'humains approche maintenant les 800.000 âmes. 75% de cette population vit dans l'hémisphère nord. Le souvenir de la troisième guerre mondiale, qui n'a duré que quelques heures, se manifeste dans les rites et les coutumes

des tribus. Dans certaines tribus, on parle de la lumière blanche purificatrice, dans d'autres des flammes de l'Apocalypse, et une fois encore les gens pensent que le souffle du démon a hanté la Terre et banni la race humaine du paradis perdu.

2520

Deux tribus dirigées par des chefs puissants commencent à être connues : la tribu de Crahn et la tribu de Thor. Ces deux tribus parcourent la Terre contaminée à la recherche de richesse et de puissance. Ceux de Thor errent dans le nord-ouest du nouveau continent sans nom, ceux de Crahn sont à l'est. Avec les années, les deux tribus gagnent en taille et en influence.

2523

En cherchant des minéraux, une patrouille de Crahn découvre l'entrée d'une grotte qui était cachée par un éboulement. Ils soupçonnent que cette grotte est en fait une mine, et dix hommes robustes commencent à dégager l'entrée. Après quatre jours de travail, ils accèdent enfin à un passage de la taille d'une cathédrale qui mène dans les entrailles de la montagne. Après avoir complètement dégagé le passage, un autre groupe s'aventure plus profondément dans la grotte, et à leur grande surprise ils y découvrent d'autres êtres humains.

Ils découvrent que ces gens vivent à l'intérieur de cette montagne depuis un nombre inconnu de générations, isolés du monde extérieur. Leurs ancêtres, il y a des siècles, ont cherché refuge des forces extérieur dans cette grotte. Une fois l'entrée de la grotte bouchée, il n'existait plus aucune issue. Une rivière souterraine alimentait les habitants en eau et en nourriture, et ils purent ainsi vivre des siècles dans le colossal réseau de cavernes qui serpentait dans la chaîne de montagnes.

La peau de ces individus était très peu pigmentée, et leur stature était très mince. Ils étaient chauves et avaient de grands yeux noirs sans aucune trace de blanc. On découvre qu'ils ne communiquent pas verbalement.

Lorsqu'un des guerriers frappe un des habitants de la grotte à la tête pour s'amuser, ses compagnons voient son corps s'élever plusieurs mètres au-dessus du sol, comme soutenu par des mains invisibles, et exploser. Après cet épisode, deux témoins racontent qu'au moment de cet événement les yeux des habitants de la grotte brillaient d'une lumière rouge.

Après cet incident, les habitants de la grotte sont traités avec beaucoup de respect. On les mène à Crahn, qui est fasciné par eux dès le premier instant. Il est convaincu qu'un jour sa tribu pourra profiter des avantages de ce peuple, et décide de les admettre dans sa tribu.

S'ils apprennent rapidement à parler, ils restent plutôt entre eux. Ils possèdent visiblement des pouvoirs télékinétiques, et on les appelle désormais des Moines Psi.

2525

La tribu de Thor et la tribu de Crahn se rencontrent dans la mer du Silence, au centre du nouveau continent. Les deux tribus revendiquent la côte ouest, ce qui conduit à une bataille féroce remportée par la tribu de Crahn, aidée par les Moines Psi. La tribu de Thor est repoussée à l'ouest.

2527

Grâce aux pouvoirs Psioniques dont il dispose, Crahn se croit invincible et part à la poursuite des troupes de Thor. Ils atteignent Jeriko, la ville de la tribu Thor. Après une bataille sanglante, la tribu de Thor est réduite à quelques milliers d'individus que Crahn met en camp de travaux forcés. Une nuit, Thor parvient, en compagnie d'une cinquantaine de ses hommes, à s'échapper des ruines de la ville qu'autrefois il dirigeait, et il prend la fuite en direction de la tribu de Cérés. Thor et Cérés n'ont jamais été alliés, mais ont toujours vécu en coexistence pacifique. Cérés accepte les hommes épuisés dans sa tribu. Cérés prend conscience de la menace que représente Crahn, et conclut une alliance avec Thor.

Le secteur autour de Jeriko est pour la plus grande partie irradié à un degré tolérable, et la ville occupe une position stratégique, bien protégée, légèrement au-dessus du fleuve. Les Moines Psi suggèrent que Crahn construise une grande forteresse sur les ruines de Jeriko pour renforcer son pouvoir. Crahn, par vanité, accepte. Il déclare que la construction de cette forteresse est le commencement d'une nouvelle ère, et appelle cette forteresse Neocron, du grec Neo (nouveau) et Cronos (temps).

2533

Six ans après, Jeriko n'existe plus. Là où vivait la tribu de Thor se dresse à présent la forteresse de Neocron, dirigée par Crahn et les Moines Psi.

2545

L'ermite Mecando a beaucoup voyagé dans le nouveau monde. Sa peau est halée par le temps, et sa protection anti-radioactivité est en lambeaux lorsqu'il atteint un avant-poste de la tribu de Cérés, totalement à bout de forces. Thor et Cérés entendent rapidement parler de ce voyageur venu de loin et, désireux d'en apprendre davantage, ils se rendent à l'avant-poste pour le rencontrer. Le vieil homme leur parle d'une petite tribu et de ce qu'ils ont accompli, il leur parle d'actions héroïques et de tragédies... et de Neocron, l'immense forteresse qui lui a refusé asile.

Lorsque Mercado, Cérés et Thor sont réunis un soir, Mecando demande à Cérés l'origine de son nom. Cérés raconte alors qu'un jour son peuple a entrepris un voyage dans le nord du nouveau continent. Ils ont visité une région très froide et hostile.

Plus ils avançaient dans le nord, plus ils perdaient d'hommes à cause de la faim et du froid. Puis ils décidèrent qu'il fallait abandonner l'expédition, et ce fut à ce moment qu'ils découvrirent la tombe d'un grand guerrier. Un rocher énorme était placé au-dessus de l'entrée, elle-même scellée par de lourdes portes d'acier. Tout ce qu'on pouvait voir de cette tombe était une dalle de granit portant le mot Cérès. En y regardant de plus près, ils purent distinguer les mots Sagesse, Pouvoir et Connaissance. Les autres inscriptions avaient été effacées par le temps. Cérès pensa que le puissant chef d'un tribu avait été enterré ici, et puisque la tombe semblait dater de plusieurs siècles, il décida d'adopter le nom de ce guerrier pour en quelque sorte le ressusciter. Il espérait qu'en faisant cela les dieux lui donneraient la force de rentrer, lui et son expédition, dans ses terres. Et c'est ce qui se produisit.

Mercado est troublé par cette histoire, et explique qu'il a déjà rencontré ce nom dans un contexte différent, dans des histoires et des mythes, mais malheureusement il ne se rappelle pas des détails de ces histoires. Mais il est certain qu'il ne s'agit pas d'un chef tribal, et il demande à Cérès de le conduire à l'endroit où il a trouvé la tombe. Cérès, sachant que le nord regorge de dangers, n'est pas très disposé à aider le vieil homme. Mais Thor est curieux au sujet de cette histoire et monte une expédition. Il ne prête pas garde aux avertissements de Cérès, et une fois que ce dernier lui a indiqué le chemin de la tombe, il se lance dans son expédition, accompagné de Mercado et d'une vingtaine d'hommes, dans les terres hostiles du Nord.

2546

L'expédition de Thor est partie depuis presque huit mois, et s'est réduite à quatorze hommes lorsqu'elle parvient enfin en vue du lieu dont Cérès leur a parlé. Mercado est convaincu qu'il faut entrer dans cette tombe pour en découvrir le secret. Les hommes se mettent à creuser une entrée dans les gigantesques portes d'acier, et lorsqu'ils entrent enfin dans la tombe, ils sentent qu'après leur découverte rien ne sera plus jamais comme avant.

C'est ainsi que la tribu de Cérès entre en possession de la connaissance totale de l'humanité du XXI^e siècle. Pendant des mois, les sages de la tribu étudient le projet Cérès. Ils y trouvent des instructions spécifiques sur la manière de construire des ateliers, des usines et des centrales énergétiques. Cérès ordonne l'isolement d'une vallée située à l'ouest, et les étudiants de sa tribu commencent leurs expériences sur les technologies récemment découvertes. Mercado devient directeur des recherches, et Thor est habituellement le premier à tester les nouvelles découvertes. Thor n'a jamais cessé de rêver de prendre Neocron et de libérer sa population opprimée, et demande à Mercado de développer de nouvelles armes pour qu'il puisse accomplir son but. Malgré les doutes de Cérès, Mercado se laisse convaincre et commence à travailler sur des projets militaires.

2550

Evidemment, une découverte d'une telle importance ne peut être tenue secrète bien longtemps. Les moines de Crahn ont à présent mis au point un excellent service d'espionnage. Beaucoup des citoyens les plus intelligents de Neocron ont été recrutés par le DSN (Département de Sécurité de Neocron). Le DSN réussit à introduire certain de ses agents dans le projet Cérés, lesquels transmettent leurs informations à Crahn. Crahn entre dans une rage folle lorsqu'il entend parler du projet Cérés. Il sait qu'en cas de guerre son peuple ne pourra pas rivaliser avec les connaissances ennemies, et il ordonne aux Moines Psi d'initier l'élite des espions du DSN aux techniques Psioniques pour qu'ils puissent lire dans les esprits et chercher des éléments concernant le projet Cérés.

La tribu de Crahn parvient à réunir la plupart des connaissances tirées du projet Cérés avec cette méthode. Suite à une tentative manquée de voler les disques du projet Cérés, les espions sont arrêtés et exécutés. Après cet incident, seuls les citoyens et amis de la tribu de Cérés sont autorisés à participer au projet.

2556

Dix ans après la découverte, Cérés décide la construction d'une gigantesque ville dans la vallée encore isolée. Il veut concrétiser dans cette ville toutes les technologies contenues dans les disques du projet Cérés. Mecando lui conseille de protéger la ville par un dôme de verre et d'acier pour la protéger des radiations. Cérés annonce publiquement son plan, et le Dôme d'York devient une légende avant même que la première pierre de la ville soit posée. Mais à Neocron, les choses ont changé aussi. La tribu de Crahn a commencé à mettre en application les nouvelles technologies, et la ville s'étend. Les constructions deviennent de plus en plus grandes, année après année.

2557

À présent, Thor, Cérés et Crahn ont chacun une cinquantaine d'années. Sur son lit de mort, Mecando apprend à Thor le secret d'une nouvelle arme. Il l'appelle « l'arme énergétique » et lui explique qu'elle ne tire pas de projectiles ou de matière solide, comme toute arme conventionnelle, mais de l'énergie. Mecando lui dit également qu'il a déjà développé un prototype de cette arme, et lui apprend l'endroit où il peut la trouver.

Thor donne l'ordre d'accélérer le développement de cette nouvelle arme. Il projette d'équiper plusieurs centaines de ses hommes avec ces armes d'ici la fin de l'année pour attaquer Neocron.

Cérés et Thor ne sont pas d'accord au sujet de ce plan. Cérés conseille à Thor d'oublier Jeriko, mais Thor veut libérer son peuple. Cérés menace alors de l'abandonner s'il met son plan à exécution. Mais Thor se moque de lui en lui disant que ses hommes ne sont pas des guerriers, et que sans son aide ils sont sans défenses.

8.1.3. L'ÉPOQUE MODERNE (2558-2750)

2558

Pendant tout le printemps, Thor forme ses hommes ainsi que de nouveaux arrivants des rangs de Cérés dans le but de prendre Neocron. Les hommes de Thor sont équipés d'armes de poing à plasma dévastatrices. L'énergie qu'ils tirent est capable de causer des destructions énormes. Lorsque les hommes de Thor quittent Cérés, ils savent qu'il est trop tard pour faire marche arrière. Cérés leur avait auparavant déclaré que ceux qui choisissaient le chemin de la guerre n'avaient plus leur place dans sa communauté.

La bataille de Neocron fut brève. Crahn et ses gardes du corps Psi parvinrent à s'échapper, et les Moines Psi restants se rendirent lorsqu'ils virent qu'ils n'avaient aucune chance contre les armes énergétiques de Thor. Thor est mécontent de la fuite de Crahn, mais la joie de son peuple libéré lui fait bien vite oublier cette ombre au tableau. Non seulement ses compatriotes l'acclament, mais également les gens de la tribu de Crahn. Eux aussi avaient beaucoup souffert du despotisme de Crahn et de ses moines, et à présent ils espèrent la constitution d'un gouvernement juste, ou du moins que Thor, dont ils ont entendu tant de bonnes choses, sera un bon chef.

Crahn s'enfuit avec ses gardes dans les Terres Brûlées. Dans d'anciennes ruines, il construit une abbaye protégée. Il meurt quelques années plus tard. Cette secte, dans les décennies qui suivront, deviendra une religion très influente.

2565

Après sept années de croissance, de justice et de progrès sous le règne de Thor, ce dernier se considère trop vieux pour continuer à régner sur Neocron et passe la main à son fils, Regant. Regant veut développer Neocron et en faire la ville la plus puissante, la plus moderne et la plus grande du monde entier.

La construction du dôme d'York touche à sa fin. Suivant les données contenues dans les disques de Cérés, York est organisée comme une ville du XXI^e siècle. Par exemple, le dôme de protection est similaire à celui qui protégeait Tokyo contre les radiations.

Regant ne croit pas au concept de dôme. Eduqué par Caarlon, le successeur de Mecando, il crée les plans d'un champ magnétique qui peut réfléchir 50% des radiations sans exiger la présence d'une structure physique. L'avantage du plan de Regant est que cette technologie ne limite pas l'expansion future de la ville.

2570

Malgré le bouclier magnétique, la population de Neocron souffre toujours de maladies qui sont imputables aux radiations. Regant projette d'améliorer cette techno-

logie et demande à Cérés, à présent âgé de 65 ans, de lui donner les Disques pour qu'il puisse accéder à de nouveaux éléments concernant les boucliers magnétiques. Mais à sa surprise, Cérés refuse. Il explique à Regant qu'il a demandé à son père de ne pas choisir la voie du sang et que ce dernier ne l'a pas écouté, et que maintenant il ne peut y avoir ni amitié ni partenariat entre Neocron et York.

Scandalisé, Regant insiste, convaincu de son droit d'accéder à cette connaissance. Il précise qu'après tout, c'est son père qui a découvert ces disques. Mais Cérés refuse de changer d'avis. Regant n'a pas d'autre choix que d'abandonner son plan.

2575

Une infection virale mortelle tue des milliers de résidents de Neocron. Les médecins de la ville sont désemparés, et même les Moines Psi, qui ont à leur disposition des méthodes de soins exceptionnelles, ne peuvent rien y faire. Une fois encore, Regant se tourne vers Cérés en lui demandant d'accéder aux disques pour trouver le remède au fléau. Mais Cérés refuse une fois encore, déclarant que cette épidémie est la vengeance du dieu de la Lumière Aveuglante, qui punit Neocron pour le sang versé.

Fou de rage et d'incompréhension face au comportement de Cérés qui refuse d'empêcher la mort de milliers d'innocents, Regant déclare qu'il faut se préparer à une nouvelle effusion de sang et commence à préparer ses troupes pour une guerre contre le dôme d'York.

2576

Regant et Cérés ne parviennent pas à une solution pacifique. Regant ordonne aux Moines Psi d'utiliser leurs connaissances en ingénierie génétique, qu'ils ont principalement acquise en tentant de repousser l'infection virale, pour construire une race de guerriers plus robustes et puissants. Les Moines Psi, qui exerçaient également cette activité depuis la capture de Neocron par Thor et l'instauration de la nouvelle doctrine, se mettent au travail avec acharnement et développent un prototype après quelques mois, qu'ils appellent Tank. Le Tank peut être produit en une courte période de temps et possède toutes les caractéristiques que désire Regant. De plus, les scientifiques de Regant développent de nouveaux véhicules blindés basés sur les tanks du XXIème siècle. Pilotés par les nouveaux guerriers et combinés à leurs capacités génétiquement améliorées et leurs possibilités tactiques, ces Hovertanks deviennent des armes extrêmement efficaces.

Cérés, de son côté, demande à ses chercheurs de travailler sur de nouveaux équipements militaires. Ils développent une nouvelle génération de véhicules marcheurs, de puissants géants métalliques équipés de nombreuses armes et pilotés par des humains embarqués. Ce nouveau type de troupes est baptisé WarBot par ses concepteurs. De plus, ils travaillent au développement d'une nouvelle arme de destruction massive basée sur l'ancienne bombe nucléaire.

2577

Une nouvelle fois, Regant demande à Cérés de lui donner l'accès aux disques. Il explique que, sans compter le fait que ce soit son père qui les ait découverts, Cérés n'a pas le droit de conserver cette connaissance pour lui-même. En fait, il estime que cette connaissance devrait être la propriété de l'humanité toute entière.

Il envoie un ultimatum à Cérés, lui demandant de lui donner accès aux disques avant la fin de l'année. Si Cérés ne réagit pas d'ici là, Regant emploiera la force nécessaire pour s'assurer que ces connaissances soient diffusées à la surface de la Terre.

2578

Cérés déclare que ces disques sont sa propriété et que Neocron a déjà plus qu'assez bénéficié de cette connaissance. Regant déploie son armée de Tanks équipés d'armes lourdes et de véhicules blindés et attaque le dôme d'York avec toute sa puissance de feu. La stratégie de Regant est basée sur une frappe violente et rapide contre Cérés, mais il commet l'erreur de ne pas prendre en compte les capacités défensives du dôme. La zone entourant la ville est couverte de mines et de batteries de tir automatisées, et les Tanks qui parviennent à franchir ce barrage sont stoppés par l'armée de guerriers aux commandes de leurs WarBots.

2578-2585

Ce qui est prévu pour être une brève escarmouche devient le conflit le plus long de l'histoire du nouveau monde. Tandis que Cérés déploie ses guerriers armés sur le champ de bataille, les Moines Psi produisent Tank après Tank, tandis que les usines fabriquent des Hovertanks en conséquence.

Le terrain entourant les deux villes est gorgé de sang et jonché de débris lorsque les scientifiques de Cérés parviennent à mettre au point une bombe atomique capable de tuer tout être vivant en laissant ses guerriers indemnes en raison de la protection spéciale des WarBots. Cérés n'hésite pas à employer cette arme sur le champ de bataille situé entre les deux villes. Des milliers de Tanks génétiquement fabriqués meurent, victimes des radiations. Cérés menace d'employer la bombe sur Neocron si ses adversaires ne se rendent pas d'ici une semaine. Mais ce qu'il ignore, c'est que les Moines Psi ont déjà dupliqué le bouclier des WarBots et l'ont appliqué à un nouveau type d'armure, qu'ils ont adapté en récupérant des éléments sur les WarBots détruits ou capturés à Cérés. Ces armures améliorent les réflexes et les capacités des Tanks, et la prochaine vague de Tanks entre dans la bataille avec les protections adéquates.

Grâce à cette protection et à leur puissance accrue par leur armure, les Tanks triomphent des guerriers et des WarBots de Cérés, et envahissent le dôme d'York. Le gouvernement est renversé, et Cérés est exécuté en public. Regant s'empare de tous les disques de Cérés et commence à dévoiler leurs secrets au public. De plus, il charge un chef de ses rangs de superviser la reconstruction du dôme.

2587-2610

Les radiations entre le dôme d'York et Neocron sont énormes. Même avec la meilleure protection, la distance entre les deux villes ne peut être parcourue sans dommages. Ceci conduit, dans les années à venir, à un développement relativement séparé des deux villes.

La zone irradiée au dehors du dôme de protection est baptisée les Terres Brûlées. Le premier quartier de Neocron en contact avec cette région s'appelle l'Outzone. Si l'Outzone est protégée contre les radiations, les nombreuses structures restent difficiles à surveiller et incitent les gens à la criminalité. Plus au cœur de la ville se trouve Pepper Park, un quartier de loisirs, la Plaza, le centre-ville, et Via Rosso, le centre gouvernemental et financier.

C'est une époque paisible. Les recherches scientifiques se développent, et la richesse de la population avec elle. Les Moines Psi, à qui Neocron doit dans une certaine mesure la victoire sur Cérés, ont pris le contrôle des aspects militaires.

Aucun développement supplémentaire n'est effectué sur les Tanks. Pour les Moines Psi, une unité de combat basée sur du tissu organique n'est pas la solution optimale. Les Tanks existants sont livrés à eux-mêmes. Comme les Moines Psi, les Tanks n'ont pas beaucoup évolué depuis. Ils s'intègrent à la société avec plus ou moins de réussite. Ils prennent des emplois de sécurité et de gardes du corps, mais ils ne sont pas utilisés dans les forces de police.

Regant a visiblement souffert des radiations, et perd visiblement de l'influence sur les Moines Psi, qui deviennent une puissance de plus en plus secrète dans Neocron. Le service d'espionnage DSN fondé autrefois par Crahn contrôle les activités policières et gagne lentement en puissance. Le DSN construit des camps d'internement dans les Terres Brûlées, où les opposants politiques sont emprisonnés et torturés.

2611

Regant meurt. Son successeur désigné est assassiné peu de temps après. Les Moines Psi prennent immédiatement le contrôle de Neocron. Les Moines Psi mettent en place de lois strictes, mais font également beaucoup progresser la ville. Entre temps, l'intégralité du contenu des disques de Cérés est mise en application, à l'exception du voyage spatial. Dans certains domaines, les progrès ont déjà dépassé les connaissances théoriques des disques.

2618

Pour la première fois, on réussit à établir une liaison avec les anciens satellites qui sont restés en orbite pendant des siècles. Au grand étonnement des scientifiques, plus de la moitié de ces satellites sont encore en fonctionnement. Mais en utilisant ces satellites, les scientifiques découvrent que dans l'est de l'Asie une autre ville est

en construction. Malheureusement cette ville se trouve de l'autre côté de la planète et il est impossible d'y aller par transports classiques sans passer par des zones irradiées. Grâce aux disques, les Moines Psi connaissent également la présence de colonies sur Mars. Le conseil des Moines Psi décide la construction d'un vaisseau spatial par lequel échapper aux radiations terrestres mortelles, en vue d'atteindre la ville asiatique. Dans une seconde phase, il est prévu la création d'une navette destinée à atteindre Mars.

2630

Après douze ans de travaux, le premier véhicule volant construit depuis 480 ans et capable de quitter l'atmosphère terrestre est mis au point. Un équipage sélectionné est envoyé en direction de la métropole récemment découverte. Ils sont étonnés de voir que cette ville est hautement développée, à la fois culturellement et technologiquement. Comme le dôme de Neocron, celui de Tokyo II est basé sur une technologie magnétique sophistiquée, mais ces deux boucliers rendent également les communications entre les deux villes impossibles. Les Asiatiques réagissent de manière très hostile aux nouveaux venus, et ne sont pas intéressés par plus de contacts avec le monde occidental. De ce fait, l'équipage est incapable d'apprendre comment ces gens ont eu accès à toute cette connaissance. Quelques jours après son arrivée à Tokyo II, l'équipage est réveillé un matin par des soldats et escorté jusqu'au vaisseau. Sans avoir pu faire ce qu'ils souhaitaient, les explorateurs rentrent à Neocron. Après leur rapport aux Moines Psi, ces derniers décident d'ignorer Tokyo II et de se concentrer sur le programme de voyage spatial.

2633

Un groupe de jeunes scientifiques ne supporte plus la présence des Moines Psi alors qu'ils travaillent, et ils décident de quitter la ville. Ils construisent une petite base dans les Terres Brûlées, protégée des radiations.

2636

Un vaisseau spatial baptisé Shirkan, d'après le nom du chef du Conseil Psi, se lance en septembre dans un voyage à destination de Mars, pour une durée de neuf mois.

2637

Les astronautes découvrent les restes de la colonie martienne vieille de plus de 500 ans, Red Terra. Les enregistrements montrent que la colonie a subi l'attaque d'un virus inconnu en 2212. Grâce aux enregistrements, l'équipage du Shirkan découvre l'état d'esprit des colons lorsqu'ils ont vu la Terre ravagée par la troisième guerre mondiale, tout en ignorant que, s'ils avaient connu les raisons de cette guerre, ils auraient pu l'empêcher.

Le 13 février 2134, Red Terra reçoit un appel de détresse d'un vaisseau baptisé St-cruiser. On leur dit que le vaisseau a été frappé par les débris d'une météorite qui

a endommagé leurs senseurs et leur équipement de communication à longue portée. L'équipage du Starcruiser est donc incapable d'envoyer un message à direction de la Terre, mais les réparations sont déjà en cours. L'équipage du vaisseau demande à Red Terra de faire suivre le message au centre de contrôle de Beijing.

Mais Red Terra ne sait rien du lancement du Starcruiser, et puisque deux vaisseaux de combat patrouillant dans la zone n'ont pu confirmer la présence de ce vaisseau en détresse, le commandant de Red Terra pense à une blague faite par quelqu'un de la patrouille et ignore l'appel. Ensuite, l'histoire est connue.

Les astronautes apprennent comment créer une atmosphère respirable en utilisant du Gabanium. Mais si on en croit le journal de bord, le Gabanium simule la prolifération d'un virus mortel sur Mars, et l'expérience a dû être annulée. Quelques jours après, l'équipage du Shirkan découvre que Red Terra reçoit continuellement un message Hypercom. Le contenu de ce message, qui parvient toutes les trois heures à la colonie, dit que le croiseur est arrivé à la planète Irata III, que le Gabanium a transformé l'atmosphère selon les plans prévus et que l'équipage du vaisseau se tient prêt à recevoir de nouvelles instructions.

En plus de ces explications historiques sur les raisons de la troisième guerre mondiale, l'équipage découvre aussi toutes sortes d'appareils technologiques. Ils découvrent par exemple un lecteur d'holodisques et une console de jeux virtuels, et bien d'autres choses encore. Le fameux métal martien est emmené en grandes quantités dans les cales du vaisseau, à destination de la Terre.

La nouvelle de la colonisation d'Irata III se répand rapidement dans Neocron. Le gouvernement décide le développement des vaisseaux spatiaux qui peuvent couvrir la distance de 80 années-lumière séparant la terre de cette planète.

2654

Après presque 20 ans de travail, le résultat est enfin prêt. Il s'agit d'un vaisseau qui peut emmener 2.000 personnes sur Irata III en 90 ans. L'équipage possède aussi l'équipement nécessaire pour construire une installation de communication permanente sur Irata III, pour établir le contact avec la Terre et Mars.

2660

La colonie Red Terra est remise en activité. La construction d'une grande installation de communication commence.

2684

Après une puissante explosion dans les Terres Brûlées, la rumeur se répand de l'existence de laboratoires secrets dans cette région, où on ferait des recherches

sur des armes secrètes et des dispositifs de défense. Apparemment, les Moines Psi dirigeraiient ces laboratoires pour protéger leurs postes par la force en cas d'insurrection.

2722

La criminalité atteint des sommets dans Neocron. Les citoyens accusent les Moines Psi de ne pas prendre en charge la situation, malgré le fait qu'ils gouvernent d'une main de fer. Lioon Reza, éloquent ex-membre des services secrets, fonde un groupe de terroristes et projette de renverser le gouvernement en place et de réformer les lois de la ville.

2724

Après une tentative échouée d'envahir l'imposante bâtisse gouvernementale de la Plaza, les troupes de Lioon réussissent enfin leur action en prenant les Moines Psi par surprise et en bannissant de la ville les membres du gouvernement. Les Moines Psi restants sont tolérés au sein de la ville, mais ils sont interdits de réunion et de toute activité politique. Beaucoup des membres de l'ancien gouvernement se retirent dans l'abbaye de Crahn, dans les Terres Brûlées.

2725

Lioon devient le nouveau dictateur de Neocron. Il introduit le système de CopBots dans la ville. Les CopBots sont à la fois policiers et juges, et ont de ce fait la possibilité d'entreprendre des actions importantes contre la violence et le crime dans les rues de la ville. Les lois sont simplifiées à l'extrême, et les peines sont durcies.

2727

Après une insurrection dans les vieux quartiers de la ville, Lioon décide de concentrer la présence des CopBots dans les zones centrales de Neocron. Suite à cette décision, les quartiers extérieurs, particulièrement l'Outzone, dégénèrent rapidement. Les lois deviennent encore plus strictes. La seule punition pour un acte criminel est désormais l'exécution immédiate. Toutes les agressions sont punissables. Porter une arme visible dans les quartiers protégés est, une fois un avertissement émis, puni de mort. Partout dans la ville sont installés des systèmes de surveillance, principalement pour protéger les quartiers centraux, la Plaza et Via Rosso.

2740

Red Terra II, la nouvelle colonie martienne, établit le contact avec Irata III. Apparemment, les colons ont découvert que cette planète était un véritable paradis de forêts et d'océans. Les Chinois ont construit ici une cité de pierre et de bois qui porte le nom de Typherra. Les nouveaux arrivants sont très bien reçus, mais les nouvelles en provenance de la Terre choquent les habitants. Etant donné la grande taille de cette planète, les citoyens de Typherra se tiennent prêts à recevoir d'autres colons.

2742

La nouvelle de l'existence de cette planète paradisiaque se répand dans tout Neocron. Lioon Reza décide de peupler Irata III et de soumettre les habitants de cette planète à sa volonté. Il promet une vie prospère aux citoyens de Neocron s'ils acceptent de rejoindre ses troupes. La plupart des habitants en ont plus qu'assez des enfants malformés, de l'eau contaminée et du désespoir général dû à l'irradiation terrestre, et rejoignent le projet de Lioon.

2743

Pour des raisons inexplicables, le contact avec Irata III est soudain rompu. Red Terra II pense à une avarie générale dans le système de communication de l'installation. Le plan de colonisation se poursuit néanmoins, mais Lioon décide personnellement de demeurer sur terre.

2746

La grande migration commence. Quarante vaisseaux spatiaux construits selon les modèles de l'Avenger et du Starcruiser commencent leur voyage vers Irata III. Les nouveaux vaisseaux peuvent transporter 8.000 passagers chacun, ce qui permet à 320.000 personnes de quitter la ville. Six mois plus tard, 20 vaisseaux supplémentaires sont lancés. L'interruption des communications avec Irata III semble contre toute attente renforcer l'existence potentielle d'un nouveau paradis.

2747-2749

Le vide laissé par les colons partis pour Irata III ouvre la porte à de nouvelles activités criminelles. Les colons étant forcés de laisser la plupart de leurs biens derrière eux, le gouvernement décide de réquisitionner ces biens pour sa propre utilisation. Mais nombreux sont ceux qui souhaiteraient mettre la main sur ces biens abandonnés, qui vont des possessions communes aux immeubles entiers, et de ce fait les opérations de réquisition gouvernementales sont de plus en plus fréquemment troublées par les agissements de bandes criminelles. Un homme en particulier, un criminel local nommé Trevor Denton, réussit à organiser des raids sur des propriétés abandonnées. En créant des alliances avec d'autres organisations criminelles, et même progressivement avec des membres de la Mafia et des Yakuza, il entrave fortement l'action du gouvernement et parvient à accumuler une grande fortune personnelle. Mais il doit la plus grande part de son succès au fait qu'il ne fait confiance qu'à lui-même, ce qui l'a conduit à trahir tous ses alliés tant qu'il le jugeait profitable. A la fin de sa courte carrière, Trevor Denton est l'homme le plus recherché de Neocron, et il est finalement tué par un de ses nombreux adversaires. Pour empêcher que l'organisation passe aux mains d'un des fils de Trevor, qui tous étaient à des positions plus ou moins importantes dans l'organisation, le gouvernement les fait tous arrêter et exécuter, ou bien les utilise comme cobayes dans des expériences scientifiques. Deux d'entre eux, Xav et Zeke, sont amnistiés après avoir subi une série d'expériences. Xav est défiguré à vie, tandis que Zeke Denton a perdu une grande partie de sa mémoire.

2750

Les colons ont laissé leur marque dans Neocron. Des zones désertes et l'effondrement de l'industrie spatiale font partie des conséquences secondaires. Lioon augmente la présence des CopBots pour empêcher la population de se livrer à des actes de pillage et de violence. Mais dans les zones difficiles à contrôler, comme Pepper Park et l'Outzone, les CopBots n'enregistrent pas de franc succès.

Quatre ans après la perte de liaison avec Irata III, le contact n'a toujours pas été rétabli, et l'intérêt de Lioon pour la colonisation chute de manière notable. Il sait que les colons n'auront pas atteint Irata III avant 2840 et que, à l'opposé des passagers des vaisseaux, placés sous cryogénéisation, il ne sera plus en vie pour voir ce moment. Lioon confirme ce changement de position en prêtant une attention accrue aux aspects sécuritaires et aux actions gouvernementales.

8.1.4. LE DÔME D'YORK : LA DEUXIÈME GUERRE

2752 - 2753

Suite aux deux guerres précédentes, des observateurs aperçoivent à nouveau des Cyborgs de Ceres dans les Terres Brûlées – à la surprise générale, car tout le monde les considérait disparus. On commence alors à parler dans les rues de Neocron d'un possible retour des troupes du Dôme d'York. Quelques jours plus tard, CityAdmin, en contact depuis longtemps avec le gouvernement du Dôme sans avoir rendu la chose officielle, révèle avoir intercepté des transmissions sur les réseaux de communication de Neocron. Ces transmissions semblaient être des messages codés à destination du Dôme. Douze heures plus tard, après une intense session de décryptage, les spécialistes de CityAdmin réussissent à percer le code : le Dôme tente de toute évidence de transmettre des plans des Warbots de Cérés à des espions déployés dans Neocron. CityAdmin met au point en un temps record un virus et l'associe aux plans destinés à être transmis, rendant alors les plans inexploitable. Peu de temps après, les services d'espionnage de Neocron découvrent une nouvelle tentative de transmission de plans, cette fois en les faisant transiter par les Terres Brûlées. CityAdmin mobilise alors les runners et réussit à s'emparer des plans.

A la même époque, on apprend que le chef des Gardiens du Crépuscule, Hagen Yager, est au plus mal : il souffre d'une maladie incurable, et on lui donne au mieux deux ans à vivre. Sachant cela, Yager prend alors une décision lourde de conséquences.

Yager projette de fonder une alliance avec le Dôme d'York, contre Reza, dans le but de solliciter la puissance militaire du Dôme. Pour ce faire, Yager s'assure de la coopération des factions en butte au gouvernement : les Anges Déchus, le Syndicat Tsunami, le Dragon Noir et la Fraternité de Crahn. Il réussit à réunir les dirigeants de ces factions à la table des négociations, et après de longs débats, les intervenants s'accordent sur une base commune. Grâce aux bonnes relations de Yager avec les Anges Déchus, ces derniers mobilisent une équipe médicale dont le but est de développer un implant thérapeutique pour Yager.

Pendant ce temps, une délégation de CityAdmin se rend à Tech Haven pour rencontrer les chefs des Anges Déchus. Les émissaires discutent de l'implication de la faction dans l'affaire des Cyborgs de Cérés. CityAdmin accuse de but en blanc les Anges Déchus d'avoir aidé le Dôme à infiltrer le réseau d'information de Neocron. Les Anges rejettent ces accusations avec véhémence. Au cours des jours qui suivent, on signale d'importants convois BioTech dans les Terres Brûlées. La compagnie nie l'existence des convois, et déclare qu'il s'agit d'un coup monté. Personne ne sait alors que BioTech travaille en secret avec CityAdmin sur un important centre de recherches sur les techniques de lavage de cerveau. Quelques semaines plus tard, de plus en plus de runners disparaissent dans les Terres Brûlées sans aucune explication plausible. Au lieu de réapparaître de manière classique à un GenRep quelconque, ils demeurent introuvables.

Quelques semaines plus tard, CityAdmin demande à Tangent Technologies d'utiliser les plans récupérés pour construire des Cyborgs de Cérés. Le but de l'opération est de les utiliser pour déloger les Gardiens du Crépuscule de leur canyon. Bientôt, les préparatifs commencent dans le secteur C-12. Mais il s'avère que les Cyborgs sont incontrôlables, et ils sont abandonnés dans le secteur sans option valable, tandis que le développement de ces machines de guerre reprend ailleurs. Pour éviter à cette erreur de se reproduire, CityAdmin associe ProtoPharm et BioTech au projet. Une semaine plus tard, les Gardiens du Crépuscule découvrent une imposante muraille dans les Terres Brûlées, et décident d'infiltrer la zone ainsi scellée. Ils réussissent leur projet, et leur découverte est pour eux un choc : CityAdmin utilise cette zone, qu'ils ont baptisée MC5, pour des opérations de lavage de cerveau sur des dissidents politiques, afin de les transformer en loyaux serviteurs de Lion Reza. Presque immédiatement, une analyse menée par ProtoPharm sur des Cyborgs de Cérés révèle que l'ADN des composants organiques de ces Cyborgs est identique à celui de certains runners portés disparus. ProtoPharm informe immédiatement CityAdmin que le Dôme d'York utilise des tissus humains dans la production de ses Cyborgs.

Les Gardiens du Crépuscule essaient de tirer parti de leurs découvertes. Ils utilisent différents canaux de communication pour alerter le public de l'existence et du rôle du centre MC5. Au début, les réactions sont teintées de scepticisme, mais les rumeurs se répandent rapidement dans tout Neocron. Se rendant compte que la situation commence à échapper à son contrôle, CityAdmin publie en hâte les résultats alarmants des recherches effectuées sur les Cyborgs de Cérés. Cette nouvelle détourne avec succès l'opinion publique du scandale MC5.

Les efforts de recherche mis en œuvre par les Anges Déchus aboutissent à la création d'une puce thérapeutique pour Hagen Yager. La conception de cette puce lui permet de télécharger des informations provenant d'un réseau dédié. Néanmoins, il s'avère rapidement que si cette puce ralentit la détérioration de l'état de santé du chef des Gardiens, elle ne constitue pas un remède au sens propre. Sollicités par les sphères dirigeantes des Anges Déchus, les scientifiques continuent à chercher une solution définitive, quoique avec moins d'efforts que par le passé.

2755

La nouvelle année commence par une violente riposte de Tech Haven, soutenue par les Gardiens du Crépuscule et le Dragon Noir. Les pertes du côté des troupes assiégeantes sont colossales. La réaction de Neocron est prudente. Reza sait parfaitement que la plupart des défenses de Tech Haven se trouvent dans les étages inférieurs du complexe, et se garde donc bien de donner l'assaut. Le soulèvement finit par s'apaiser, et les Anges Déchus se résignent lentement à cette situation de siège, tout en ne se privant pas de soutenir le Dôme par des transferts de technologies destinés à construire des armes pour contrer Neocron. Néanmoins, quelque chose va bientôt accaparer toute l'attention de Neocron, du moins temporairement...

Un convoi d'armes de Tangent Technologies transportant des armes à plasma ultra-modernes disparaît dans les Terres Brûlées sans laisser de traces. On pense d'abord aux responsables habituels, mais il s'avère rapidement que cette disparition est l'œuvre de mutants. Le groupe de mutants, qui élimine l'une après l'autre les escouades envoyées pour régler le problème, est localisé près des vieilles ruines de Regant, au nord-ouest de Neocron. Il s'avère par la suite que les mutants sont bien plus nombreux que les premiers rapports ne le laissaient entendre, et qu'ils ont appris à utiliser les épées laser et des armes à plasma qui se trouvaient dans le convoi. Des relevés infrarouges montrent alors que les mutants sont assistés par des humains, mais on ignore encore leur origine. Il s'avère néanmoins que les mutants ont bénéficié d'un traitement chimique destiné à améliorer leurs capacités intellectuelles, et ce depuis longtemps. La compagnie ayant mis au point ce traitement, ProtoPharm, nie en bloc toutes les accusations. Venant appuyer leur argumentation, deux Anarchistes s'infiltrèrent quelques jours plus tard dans un entrepôt de ProtoPharm et déroberent quelques doses du stimulant en question. La question de savoir qui a réellement apporté de l'aide aux mutants demeure sans réponse.

Une fois de plus, l'attention de Neocron est détournée par le Dôme d'York et sa toute nouvelle arme. Grâce à des implants neuraux, ils réussissent à créer chez le porteur une rage meurtrière, aux dépens de ses capacités de défense. Les sujets de ces traitements, rapidement appelés par la presse Soldats Kamikazes, sèment la terreur dans les Terres Brûlées. Il s'avère par la suite que ces soldats utilisent un système de camouflage contrôlé à distance, ainsi qu'un mécanisme de commande sous-dermique permettant au Dôme de manipuler chaque soldat par des signaux de douleur. Grâce à ces soldats invisibles, les portes de Neocron sont attaquées, et prises.

Certains soldats Kamikazes réussissent à passer les piossantes défenses de la ville et à s'infiltrer dans différents secteurs. L'enquête menée sur des cadavres de Kamikazes révèle que l'implant neural dont ils sont porteurs a à l'origine été développé par Biotech. Un porte-parole de la compagnie déclare : « Le projet a été abandonné en raison de ses effets secondaires indésirables et inhumains. » Selon BioTech, le Dôme d'York aurait volé ces prototypes.

Parallèlement au percage de tunnels dans la région nord des Terres Brûlées, le Dôme lance la construction d'une bombe à neutrons, dont la puissance est bien supérieure à celle d'une ogive nucléaire conventionnelle. Le but de cette arme est d'anéantir Neocron d'un seul coup.

Yagen Yager s'évanouit pendant une allocution publique, peu de temps après avoir attiré sur lui l'attention par ses discours impérieux et son comportement soudainement mégalomane. On suppose alors que la puce conçue pour contrôler l'évolution de son mal connaît des dysfonctionnements, et que la fréquence utilisée pour transmettre des données a été piratée par un hacker inconnu. L'émetteur est

rapidement découvert et mis hors service grâce à la mobilisation massive des Gardiens du Crépuscule, et Yager récupère, mais trop tard. Après quelques semaines de recherches, un prototype de bombe à neutrons est testé. Yager, qui n'a jamais fait montre d'un grand respect envers les dirigeants du Dôme, et ne s'est jamais caché de son désir de réunir les deux villes sous un même commandement – le sien – voit son cher Canyon être la cible de ce test grandeur nature !

Le test remporte un succès total. Le Canyon est entièrement contaminé, et les victimes meurent dans d'atroces souffrances. Face à cette démonstration de violence, Tech Haven devient officiellement un lieu d'accueil pour toutes les victimes de la bombe. Il semble qu'un courant chez les Anges Déchus prône une plus grande indépendance de Tech Haven, refusant les influences gouvernementales extérieures. Ces technocrates radicaux désirent que les Anges Déchus deviennent une puissance politique à part entière, avec ses propres objectifs.

Tout d'abord, le commandement des Anges Déchus n'accepte pas ce nouveau courant, mais finit par reconnaître son existence lorsqu'il devient clair que le monde ne compte pas que des alliés. Ce courant gagne en ampleur pour finalement considérer une majeure partie de runners des Anges Déchus, et tandis que les scientifiques vaquent à leurs occupations quotidiennes, la faction renforce discrètement ses positions. En relation depuis longtemps avec le Dôme, les Anges Déchus posent une bombe dans le bureau des Neochroniques sur ordre du Dôme. Leurs unités armées sont également impliquées dans les attaques lancées par les assiégés de Tech Haven.

La secousse de la bombe à neutrons lancée sur le Canyon est ressentie jusqu'à Neocron, et les rumeurs d'activités du Dôme vont bon train. Même si CityAdmin le nie officiellement, le gouvernement lance à ce moment une enquête secrète et prélève des échantillons de sol sur le lieu de l'explosion, les transmettant à ProtoPharm pour analyse. Les radiations relevées sont du même type que celles trouvées sur les corps des victimes des armes à neutrons.

Le nouveau gouvernement de Tech Haven ne met pas longtemps à comprendre que c'est le moment idéal pour dresser les deux villes l'une contre l'autre. Il lance donc une opération destinée à s'emparer des plans de construction de la bombe à neutrons. Une fois au Dôme, les espions de Tech Haven comprennent vite que CityAdmin a eu exactement la même idée. Un affrontement violent éclate aux portes du Dôme, et les hommes de Tech Haven parviennent à s'enfuir avec la plupart des plans. Malheureusement, CityAdmin s'empare des plans du détonateur, ainsi que de l'émetteur destiné à déclencher la bombe.

Cet émetteur fonctionne sur une fréquence spécifique, ce qui s'avère d'un atout crucial : il apparaît en effet que la bombe est dans sa dernière phase de réalisation. En coopération avec Tangent Technologies et NEXt, CityAdmin met les bouchées doubles

pour améliorer le bouclier énergétique de Neocron grâce aux récentes découvertes scientifiques. Il s'avère néanmoins rapidement que ce bouclier ne pourra pas, même amélioré, offrir une protection suffisante contre la bombe, du moins pas pendant suffisamment longtemps. De plus, Tech Haven fournit à CityAdmin des plans modifiés de la bombe, tout en s'arrangeant pour que le Dôme d'York pense que Reza est lui aussi en train de construire sa bombe. Face à cette nouvelle, le Dôme panique et décide d'avancer l'attaque, sans tenir compte des risques de l'opération. Neocron, en apprenant cette attaque imminente, décide d'utiliser son émetteur de fréquences pour déclencher la bombe à distance, en plein centre du Dôme d'York.

Quelques jours plus tard, la construction de la bombe du Dôme est achevée. Entre temps, CityAdmin demande à ses forces de conquérir tous les Uplinks des Terres Brûlées. Il est en effet nécessaire d'obtenir un réseau de transmission efficace afin de passer les brouillages du Dôme déclencher cette bombe. Parallèlement, les Gardiens du Crépuscule lancent une attaque par le réseau de tunnels du Dôme en compagnie d'autres factions de l'alliance, qui se sont déjà retirées de Neocron afin de prendre possession du nouveau territoire.

Vingt-quatre heures plus tard, les préparatifs sont achevés, et le compte à rebours commence. CityAdmin joue le montre. La fusée va être lancée dans moins d'une heure, détruisant toute vie dans Neocron. A la dernière minute, les factions de Neocron prennent possession du dernier Uplink et parviennent à pénétrer dans le réseau de communication du Dôme. Le code de détonation de la bombe est rapidement entré dans le système. Peu de temps avant le lancement, la bombe explose sur le pas de tir, et la population du Dôme disparaît en un instant. La détonation déclenche aussitôt l'invasion des tunnels par l'alliance de Tech Haven, qui balaye toute résistance et prend rapidement contrôle des portes de la ville. Lorsque les forces de Neocron atteignent les portes de la ville, cette dernière est contrôlée par les forces de l'Alliance, et l'attaque est facilement repoussée.

Au cours des jours suivant, le dôme de la ville s'effondre, fortement endommagé par l'explosion. Les scientifiques déploient tous les efforts nécessaires pour déterminer les zones habitables. En quelques semaines, la ville est progressivement décontaminée, et la vie devient à nouveau possible. Néanmoins, le Dôme d'York n'est plus qu'un tas de ruines.

Le Syndicat Tsunami déménage au Dôme aussi rapidement que le Dragon Noir. Chacune des deux factions espère gagner le terrain en premier, mais se rend compte que l'autre a eu exactement la même idée. Les deux factions désirent garder à distance le contrôle sur Pepper Park, et personne ne veut céder du terrain à l'ennemi. Comparé à leur ancienne demeure du Canyon, les Gardiens du Crépuscule gagnent au change en emménageant dans leurs nouveaux quartiers. De plus, la branche radicale des Gardiens du Crépuscule déménage elle aussi, laissant Tech Haven aux

scientifiques pacifistes et à leurs plans d'en faire un centre d'échange sécurisé. Si les scientifiques entretiennent toujours des relations avec leurs frères et sœurs émigrés au Dôme, ils désirent également améliorer leurs relations avec Neocron. Les Moines Psi de l'ordre de Crahn sont heureux de pouvoir mettre fin à leur existence de parias, et considèrent le Dôme comme leur nouvelle maison, même si cela signifie partager cette maison avec les ennemis spirituels de l'Ordre, les Anges Déchus. Pour empêcher une confrontation immédiate entre les nouveaux habitants, une rencontre est immédiatement organisée. Et après de longues négociations, le Dôme est divisé en plusieurs secteurs, chacun contrôlé par une faction différente.

Finalement, des pourparlers sont entamés avec Neocron, malheureusement sans aucun résultat probant. Chaque camp demeure convaincu qu'il possède les meilleures chances d'assurer la sécurité dans les Terres Brûlées.

8.2. FACTIONS

8.2.1. BIOTECH INDUSTRIES



BioTech est une corporation étrange. La recherche dans le domaine des implants bio-mécaniques et des nano-augmentations pour les citoyens handicapés est un rôle admirable, mais BioTech ne s'arrête pas là. Selon leur propre vision des choses, ils poursuivent un but double, qu'ils appellent « Evolution personnalisée ». On pourrait dire que, de par les abus qu'offre un domaine de travail tel que celui-ci, la position de BioTech ne peut qu'être une réalité. Le président de la compagnie, Seymour Jordan, n'est en revanche pas de cet avis.

Les implants de BioTech sont en vente à quiconque peut en payer le prix. Leurs services sont aussi utilisés par les personnes valides pour des raisons allant de la curiosité (« je veux faire des bonds de dix mètres de haut ») à une nécessité évidente (« je veux une armure sous-dermique pour survivre »). La vente d'implants par BioTech a créé une nouvelle classe de citoyens qui se spécialisent dans l'implantation et le retrait d'implants. De tels chirurgiens sont généralement grassement payés pour leurs services.

Finalement, il faut préciser que l'implant légal CityAdmin est le fruit d'un partenariat avec BioTech. C'est un lien très fort qu'aucune des deux parties n'a intérêt à briser.

Pour l'instant, ceux qui n'aiment pas l'idée d' « Evolution personnalisée » n'ont pas d'autre choix que de prendre leur mal en patience et de se faire discrets.

Quartiers généraux

Les quartiers généraux de BioTech sont localisés dans le Mémorial Vauxhall, Via Rosso, Secteur Un. On y trouve le centre administratif de BioTech, ainsi que leur laboratoire principal. Mais le bruit court que BioTech possède d'autres laboratoires satellites disséminés dans la ville.

Les runners commençant leur carrière chez BioTech reçoivent un appartement à Via Rosso.

Personnages importants

En 2748, à l'âge de 90 ans, Robert a cédé le contrôle de BioTech à son fils le plus jeune, Seymour Jordan, et celui de Tangent à son aîné, Damion. Robert a déclaré que celui qui parvenait le mieux à gérer son entreprise hériterait du contrôle des deux compagnies.

Seymour ne désire pas perdre. Il est prêt à prendre des mesures exceptionnelles pour réduire à néant les efforts de son frère Damion.

Le SysAdmin de BioTech, Johanna Hawkes, est très précoce pour son âge (16 ans). Elle a été instruite par le légendaire Chester Cohor (qui est SysAdmin pour Tangent). Sa modestie lui a plusieurs fois sauvé la mise, la fait paraître mystérieuse, et dissimule ses véritables capacités.

Histoire

BioTech a été fondée en 2638. Son activité première a toujours été la recherche et le développement dans le domaine de la biomécanique, mais avec les années de nouveaux projets ont été lancés, allant de la fabrication de médicaments au premier véhicule interstellaire, l'Avenger.

Après le succès du lancement de l'Avenger, les objectifs de BioTech se divisent. Le développement d'implants biomécaniques se poursuit, tandis que de nouveaux laboratoires sont construits pour accueillir la nouvelle division Tangent, créée pour la recherche et le développement d'armement de pointe.

La division Tangent est devenue une véritable mine d'or au cours de la révolution de Lion Reza (2722 – 2742). BioTech, qui soutenait l'arrivée de Reza au pouvoir, n'a eu avec l'administration de la ville que des relations positives depuis cette époque.

Lors de la scission entre Tangent et BioTech en 2746, BioTech générait un chiffre d'affaires si important dans la création de véhicules interstellaires durant la grande vague de colonisation que cela n'eut qu'un impact mineur sur les revenus de la compagnie.

Aujourd'hui, la vague de colonisation est achevée, et BioTech est plus ou moins revenue à sa fonction première : la création d'implants biotechnologiques. Les relations autrefois au beau fixe avec CityAdmin ont subi quelques égratignures après l'envoi par le Dôme de soldats extrêmement dangereux contre Neocron, porteurs d'implants neuraux mis au point par la compagnie. Etant donné que personne ne voulait croire en la responsabilité de la compagnie dans cette affaire, son démenti a été accepté par tous. Il fut seulement demandé à BioTech de surveiller plus efficacement ses projets à caractère sensible.

Rumeurs

La rumeur circule que la coopération entre BioTech et ProtoPharma n'est pas qu'une alliance financière, mais plutôt une alliance destinée à assurer le développement de la prochaine génération d'implants bio-mécaniques. On pense surtout à une entente entre le président de BioTech Seymour Jordan et la présidente de ProtoPharma,

Sandra Fraiser. Il n'y a aucun doute sur le fait que Seymour exploitera cette relation tant qu'il le peut. Il fera tout pour battre son frère Damion, président de Tangent Technologies Inc.

Une rumeur plus difficile à admettre fait état de liens entre BioTech et le Syndicat Tsunami. La plupart des gens pensent que du trafic sur le marché noir serait une activité trop dangereuse pour une corporation aussi en vue que BioTech.

Finalement, des groupuscules de conspirateurs accusent régulièrement BioTech d'ajouter des dispositifs de surveillance et de pistage dans leurs produits. La théorie veut que les implants recueillent des informations biologiques (mouvements du corps, ondes cérébrales, drogues), puis transmettent ces informations à une base de donnée de BioTech pour être revendues ensuite à une tierce partie. La théorie conclut en disant que CityAdmin est la troisième partie en question.

Une autre rumeur provient de l'attaque de soldats Kamikaze envoyés par le Dôme, et de leurs implants neuraux mis au point par BioTech. Etant donné que cette attaque est encore très récente dans les esprits, de l'eau devra couler sous les ponts avant que la lumière puisse être faite sur cette affaire.

Amis et ennemis

Comme cela a déjà été expliqué, BioTech est le partenaire financier de ProtoPharm. Ils collaborent à la mise au point de la prochaine génération d'implants biomécaniques. Les rumeurs d'une relation entre BioTech et Tsunami semblent plus improbables lorsqu'on considère le lien très fort unissant BioTech et CityAdmin. Ce sont les installations de BioTech qui produisent les CopBots patrouillant dans la ville. Il faut également mentionner le fait que BioTech possède, pour assurer sa sécurité, un contrat avec CityMercs..

Le plus grand adversaire de BioTech est évidemment Tangent Technologies Inc. Les deux frères ennemis s'affrontent sans merci pour la domination et la gloire. La seconde guerre du Dôme, néanmoins, a pour l'instant uni les deux factions contre un ennemi commun, et les hostilités ne sont plus, pour l'instant du moins, que commerciales.

Un autre problème auquel la compagnie est confrontée est la contrefaçon de ses produits par le Dragon Noir. Ces produits sont habituellement revendus aux Fils de l'Anarchie et aux Gardiens du Crépuscule, et CityAdmin n'est pas satisfaite de cet état de fait. Etant donné que BioTech est étroitement surveillée par la CityAdministration, on peut facilement imaginer que ce problème demeure un sujet de préoccupation constant.

8.2.2. LE DRAGON NOIR



« Pouvez-vous refuser notre offre ? » Où que vous alliez, vous trouverez toujours des personnes ayant une mauvaise réputation, des personnes qui vivent en dehors des lois, qui suivent leurs lois personnelles, et ne répondent que de leurs actes. Le clan du Dragon Noir fonctionne ainsi. C'est une société en elle-même, à l'intérieur de Neocron.

Le Dragon Noir contrôle le marché des drogues illégales de Neocron, ainsi que les autres produits circulant sur le marché noir.

Il contrôle également l'immobilier de certains quartiers. On les considère comme dangereux dans leur manière de faire des affaires. Ils n'hésitent pas à éliminer un concurrent qui a le malheur de se faire un peu trop remarquer.

Quartiers généraux

Les quartiers généraux du Dragon Noir se trouvent au Dôme d'York : une importante bâtisse bien gardée. Peu de personnes se risquent à y entrer sans invitation, et ceux qui ont le courage de le faire en ressortent rarement en vie.

Les runners qui choisissent le Dragon Noir comme employeur obtiennent un appartement au Dôme d'York.

Personnalités importantes

Maximilian Trond, 54 ans, est le chef incontesté du Dragon Noir. Il a commencé tout en bas de l'échelle et a monté un à un les échelons de la hiérarchie pour arriver aujourd'hui aux commandes du clan. Il dirige sa faction d'une main de fer et fait preuve d'un tempérament instable. Cela va sans dire, il est craint par tous ceux qui connaissent son nom. Il a la mauvaise habitude d'enterrer ses rivaux vivants dans des fosses à ordures très profondes.

Torben « Gecko » Manquist est le conseiller du clan. Ce que Trond exige, Manquist le met en œuvre. Si Trond a besoin d'un avis, Manquist est la première personne consultée. Certains disent que Manquist attend son heure pour prendre le contrôle du clan, mais ce n'est pas si évident. Manquist a souvent prouvé sa loyauté envers Trond, et de plus il croit que l'honneur entre voleurs rend la position de Trond sûre et stable.

Histoire

Le Dragon Noir a été fondé en 2680 par deux criminels, Nico Manecchi, dit le Poilu, et Wan Tokai, dit le Dragon. Pensé comme une combinaison des systèmes de la Mafia et des Triades, la nouvelle entité a connu quelques revers majeurs dus au manque de compétence de Tokai. Ceci entraîna sa mort en 2683 : il fut retrouvé la tête baignant dans le caniveau. La montée en puissance du Dragon Noir est plus le fait de

l'intelligence, du talent et de l'absence de scrupules de Nico Manecci. Passionné d'histoire ancienne, le « Don », comme il se fait appeler, organise le clan selon le schéma de la Cosa Nostra des anciens temps. Le seul élément qu'il conserve de la présence de Tokai est le nom peu habituel du clan : le Dragon Noir. Ceci pour rappeler à tous ses membres de ne jamais montrer de signe de faiblesse comme Tokai l'a fait. Le Dragon Noir développe pleinement ses activités sous le commandement de Manecci, qui est considéré comme le plus important par ses compétiteurs en 2690.

Max Trond entre dans le clan en 2710. Il se distingue rapidement par sa détermination et son sang froid. Les Dragons Noirs parviennent à conserver leur place dominante jusqu'en 2727, année où le désastre frappe. Le programme anti-criminalité de Lioon Reza est fatal à Manecci le jour où un STORM-Bot le tue au cours d'un raid. De son dernier souffle, il fait de Maximilian Trond son successeur.

Par de brillantes opérations économiques et boursières, le Dragon Noir parvient à acheter de grands secteurs d'immobilier en 2741. De ce fait, des rues et des quartiers entiers passent sous le commandement du Dragon Noir. Depuis, le clan a commencé à se comporter comme une agence immobilière respectable, ce qui est une couverture rêvée pour leurs activités illégales. Même après avoir déménagé au Dôme d'York, le Dragon Noir possède encore quelques planques à Neecron.

Rumeurs

On pense que le Dragon Noir entretient des relations avec quelques unes des plus grandes compagnies. Les spéculations mentionnent par exemple ProtoPharm, car on pense que le clan ne pourrait jamais produire toutes les drogues qu'ils commercialisent sans l'appui d'une structure de la taille d'une grande compagnie pharmaceutique.

D'autres sources indiquent que Trond contrôle quasiment l'agence immobilière Diamond par des moyens détournés. Mais dans la grande majorité, la population ne s'en soucie pas, car elle n'a jamais aimé les agents immobiliers, et de plus elle estime qu'Eric Danmund, directeur de Diamond, a eu ce qu'il méritait de la part du Clan.

Ceux qui s'en soucient et qui réfléchissent un peu plus comprennent que ce qui est en train de se produire, si cela est avéré, donne au Dragons Noirs une position dangereusement dominante.

Une autre rumeur dit que le Clan et la Fraternité de Crahn entretiennent des liens étroits et des relations financières très discrètes. On pense à des drogues pour certaines expériences et des échanges d'informations au sujet des autres factions, mais personne n'a été capable de prouver cela jusqu'ici

Amis et ennemis

Il est bien connu que le Dragon Noir entretient de bonnes relations avec les Fils de

l'Anarchie. Les anarchistes sont des consommateurs habituels des drogues fournies par le Dragon. Les Anarchistes travaillent souvent pour le clan comme hommes de main.

Le fait que le Clan porte atteinte à la santé des citoyens en leur vendant de la drogue n'est pas vraiment un problème pour CityAdmin. Mais le fait que le Clan possède d'importants biens immobiliers est une autre histoire. Après tout, le gouvernement de la ville n'a pas privatisé Diamond pour voir cette compagnie passer peu de temps après aux mains du Dragon Noir. Le Clan va devoir abandonner ce secteur d'activité ou en payer les conséquences, tout ceci dans le meilleur intérêt des citoyens évidemment.

La guerre entre le Dragon Noir et le syndicat Tsunami est une vieille histoire, et on ne compte plus les victimes. Parfois discret, parfois à la vue de tous dans les rues de Pepper Park, ce conflit existe depuis la formation du clan, et dure depuis si longtemps que la véritable cause du conflit a été oubliée. Actuellement, les rivalités tournent autour de l'expansion du Clan dans le milieu du jeu et des loisirs, secteur traditionnellement aux mains du Syndicat.

Un autre conflit fait rage entre le Clan et les troupes de CityMercs. Apparemment, la raison de ce conflit est liée au SysAdmin des Mercs qui aurait travaillé pour le clan avant de rejoindre sa faction actuelle.

8.2.3. FRATERNITÉ DE CRAHN



« Défendre la Vérité jusqu'au retour de Crahn le Sauveur ! » La Fraternité de Crahn est le plus important et le plus influent des mouvements religieux de Neocron. Ils ont joué le jeu du pouvoir dans les deux camps, à la fois dans celui des dirigeants et des persécutés, et récemment ils semblent avoir restreint leurs activités aux domaines de la recherche Psi et de la production d'appareils Psi. Si on excepte, évidemment, leurs activités religieuses.

Les Moines Psi sont peut-être le groupe le plus exotique de Neocron. Ce sont les descendants d'une tribu qui a vécu sous terre pendant des siècles après l'apocalypse nucléaire. Découverts par une tribu dirigée par l'infâme Crahn, leurs ancêtres furent contraints d'entrer dans la société des habitants de la surface, et leur destin fut depuis lié à celui de ce puissant chef et de ses descendants.

Après la chute de Crahn en 2588, ce dernier s'enfuit de Neocron et, avec l'aide de ses Moines Psi les plus fidèles, il fonde la Fraternité de Crahn. La secte se base sur la légende de la lumière aveuglante et sur la nécessité pour les humains « normaux » de développer leurs corps et leurs esprits tout comme les Moines Psi l'ont fait dans leur grotte. La secte devient la plus grande puissance religieuse de Neocron, et l'instrument par lequel Crahn tente de récupérer le pouvoir qu'il a perdu lorsque Thor l'a banni de la ville. Les successeurs de Crahn réussissent cette mission lorsqu'ils

parviennent à établir un gouvernement de Moines Psi à Neocron en 2611. Leur règne s'achève en 2724 lorsque les Gardiens du Crépuscule, conduits par Hagen Yager et Lion Reza renversent le gouvernement des Moines Psi.

Quartiers généraux

L'Abbaye de Crahn se trouve dans l'Outzone, secteur 9. C'est une grande cathédrale entourée d'immeubles en ruines et de rues mal entretenues, mais l'Abbaye n'en demeure pas moins une construction impressionnante. Les cantiques des novices retentissent dans la grande salle, tandis que les initiés n'utilisent que leurs pouvoirs PSI pour communiquer entre eux et avec leur divinité. Les disciples de Crahn trouvent abri et emploi dans les murs de l'enceinte.

Les produits de la Fraternité, principalement des modules et implants Psi, sont en vente dans l'église et dans diverses boutiques dans toute la ville.

Si votre premier employeur est la Fraternité de Crahn, vous obtiendrez un appartement dans le Dôme d'York.

Personnalités marquantes

Neopla Kansil, le « Premier Suivant de Crahn », est âgé de 63 ans, et demeure encore un Moine Psi très puissant. Il ne sort que rarement de l'abbaye, où il passe son temps reclus en dévotion silencieuse. Mais il demeure néanmoins le chef incontesté de la secte, et sa parole fait loi parmi les fidèles.

Golon Kalah est l'un des spécialistes en communication les plus qualifiés du Nouveau Monde. Il est convaincu du bien fondé des buts de la Fraternité de Crahn et est prêt à donner sa vie pour son organisation. Ce puriste vit totalement retiré du monde, et ne montre que peu sa personnalité au monde extérieur. Mais il nourrit une admiration secrète pour son chef Neopha, dont il connaît toutes les volontés.

Histoire

La Fraternité de Crahn a été fondée en 2558 par Crahn lui-même et par ses gardes Psi d'élite. Ensemble, ils prennent possession d'une ancienne abbaye dont ils font leur refuge. On pense que la Fraternité a conservé le contact avec les Moines Psi demeurés à Neocron, et qu'ils ont pu obtenir des informations, des biens et de l'aide financière grâce à eux. Lorsque les Moines Psi s'emparent de Neocron en 2611, la plupart des membres de la Fraternité retournent en ville. Dans l'abbaye ne reste plus que quelques personnes. Certaines parties de l'abbaye sont détruites en 2684, lorsqu'un intensificateur Psi se dérègle et explose dans un des laboratoires.

En 2715, Neopha Kansil devient Premier Suivant de Crahn, et de ce fait dirigeant de Neocron. Son règne dure jusqu'en 2724, date à laquelle le régime des Moines Psi est renversé. Les Moines Psi doivent s'enfuir à nouveau dans l'abbaye, une stratégie qui a bien fonctionné par le passé, et qui une fois de plus prouve son efficacité. Le dictateur Lion Reza lève la sanction de bannissement à l'encontre des Moines PSI en 2728, et une petite délégation de moines retourne à Neocron où elle établit

un avant-poste dans Pepper Park. L'Ordre fait de son mieux pour établir de bonnes relations avec les citoyens.

Lors de la Seconde Guerre du Dôme, Crahn n'a pas hésité à s'allier avec les ennemis de Neocron, même si ses actions sur le champ de bataille ne sont pas assez notables pour être mentionnées. Crahn a simplement cherché à conserver ses chances de s'allier avec les futurs vainqueurs de la guerre. Une fois les forces du Dôme neutralisées, la possibilité d'échapper à l'oppression neocronienne est devenue une réalité pour la secte.

Rumeurs

La rumeur dit que la Fraternité mène des recherches dans d'autres domaines que les activités Psi. Des histoires terrifiantes circulent au sujet d'expériences barbares et inhumaines, dans les profondeurs de la vieille abbaye de l'Outzone. On pense que depuis longtemps les Moines Psi tentent de produire une nouvelle race de super-humains pouvant s'adapter à un monde très irradié. Les porte-parole de la secte ont démenti ces rumeurs, qu'ils ont qualifiées de tentatives grossières de la part de fanatiques religieux pour porter atteinte à la bonne réputation de la secte.

Liées à ces rumeurs, des histoires circulent au sujet de la responsabilité de la secte quant à l'apparition d'un grand nombre d'espèces mutantes dans les Terres Brûlées, dont on dit qu'elles se sont échappées de leurs laboratoires secrets. Cette rumeur a également été démentie avec véhémence par les représentants de la Fraternité.

D'autres rumeurs font état du commerce des découvertes des Moines Psi au cours de leurs expériences douteuses, découvertes échangées contre de l'équipement médical et de recherche avec BioTech. Apparemment, il semble qu'il existe une alliance très importante entre les deux organisations, et certains soupçonnent Seymour Jordan, président de BioTech, de s'être converti à la secte.

Finalement, certaines sources font état d'opérations de la Fraternité concernant un vaste réseau d'espionnage fondé après l'existence de la secte. La forme la plus visible de cette activité s'est manifestée dans la police secrète des Moines Psi peu de temps avant leur prise de Neocron en 2611. Mais ces événements sont de l'histoire ancienne, et les Moines Psi déclarent avoir mis un terme à ce type d'activités. Mais la rumeur d'une organisation Psi secrète opérant sous couvert de la secte demeure.

Amis et ennemis

Depuis l'invasion du Dôme, il n'est plus un secret que la Fraternité a conclu une alliance avec les Gardiens du Crépuscule. Mais le gouvernement a de bonnes raisons de demeurer pour l'instant dans un rôle d'observation : le président Reza sait que cette alliance doit de toute manière se dissoudre d'ici quelques temps. Hagen Yager, chef des Gardiens du Crépuscule, a beaucoup de raisons de haïr les Moines Psi, et ces derniers méprisent les idées démocratiques de Yager et de ses suivants. Mais que cette alliance ait pu se former est en soi très étonnant, et c'est une preuve de ce que les deux organisations sont prêtes à mettre en œuvre pour renverser l'actuel

gouvernement de Neocron. Tout ceci pour, bien entendu, se débarrasser de leur allié temporaire le temps venu.

On rencontre souvent les membres de la Fraternité dans les endroits contrôlés par le Dragon Noir. Selon leurs dires, ils tentent de persuader les « pauvres âmes égarées » d'accepter la bénédiction de Crahn, mais qui connaît véritablement leurs buts ?

Madame Véronique déteste ces « taupes de bénitier », comme elle appelle les Moines Psi, autant que les revendeurs de drogue ou les clients qui n'ont pas un sou en poche. Depuis que les Psi ont ouvert une antenne locale à Pepper Park, il y a eu de nombreuses escarmouches entre le Syndicat Tsunami et la Fraternité. Dernièrement, la situation s'est un peu apaisée, mais les deux factions se surveillent toujours de près, et la plus petite étincelle pourrait déclencher une autre guerre.

Les Fils de l'Anarchie ne sont pas en bons termes avec la secte. Ils sont convaincus que les membres de la Fraternité capturent les faibles et les reclus, et qu'ils les utilisent pour leurs expériences secrètes. Evidemment, ces déclarations sont, selon les porte-parole de la Fraternité, une pure diffamation.

8.2.4. CITYADMIN



“Pour Reza, Pour Neocron, Pour le Peuple.”

La Liberté... Un concept inconnu jusqu'à l'arrivée de Reza et de son règne de prospérité. CityAdmin et le NCPD ont été créés par le président Reza pour protéger et servir les citoyens de Neocron. Le NCPD protège les citoyens contre les menaces intérieures et extérieures, et CityAdmin joue, comme son nom l'indique, le rôle de garant de la bonne marche de la ville.

Evidemment, le président Reza, à l'inverse de ce que les dissidents et autres agitateurs politiques tentent de faire croire, n'est pas un autocrate despotique et avide de pouvoir qui dirige la cité d'une main de fer. En vérité, le chef bienveillant de Neocron est un homme sage et instruit, qui ne fait que présider le conseil, lequel détient le véritable pouvoir. Une rumeur dit que le conseil n'a pas été formé par des élections libres car ses membres actuels sont les marionnettes de Reza, mais ces rumeurs sont évidemment totalement infondées et ne contiennent pas la moindre trace de vérité.

Les citoyens peuvent à présent vivre une existence paisible sous l'œil attentif et la gâchette rapide de leurs gardiens infaillibles : les CopBots et STORMBots. Ces mystérieux justiciers montent à garde à toute heure du jour et de la nuit, protégeant Neocron contre ceux qui lui veulent du mal. La criminalité est maintenue à un très bas niveau grâce à l'efficacité des CopBots. Chaque CopBot est juge, jury et bourreau, sa parole fait loi, et ses actions sont irréversibles.

Quartiers généraux

Les quartiers généraux de CityAdmin se situent dans Plaza, au cœur de Neocron. L'immeuble gigantesque d'acier, de béton et de verre impose sa silhouette sur le paysage. De cet endroit, le NCPD et les différentes divisions de CityAdmin exercent un contrôle total sur le centre de Neocron, et la sécurité y est sans failles. Traditionnellement, cet édifice est le siège du gouvernement de Neocron. La légende raconte que même les quartiers généraux de Thor se trouvaient ici, lorsque la ville de Neocron n'existait pas encore et que ce lieu s'appelait Jeriko.

Si vous choisissez CityAdmin comme faction, vous posséderez un appartement dans Plaza.

Personnalités importantes

Le président Lion Reza, 64 ans et dirigeant bienveillant de Neocron, était autrefois très lié avec l'actuel chef des Gardiens du Crépuscule, Hagen Yager. Ensemble, ils fondèrent les Gardiens pour combattre le gouvernement oppressif des Moines Psi.

On ne sait pas au juste si les deux hommes étaient réellement amis, ou s'il s'agissait d'une alliance de circonstances. Mais il est clair qu'à un moment donné Yager a trahi Reza et a tenté de s'emparer du pouvoir pour lui seul. Le président Reza et plusieurs alliés sont parvenus à empêcher l'insurrection, et Yager s'est enfui. Les Gardiens du Crépuscule sont les anciens combattants de la liberté désormais corrompus sous le commandement de Yager, et ils sont aujourd'hui devenus l'ennemi public qui mène une guerre de terrorisme sans relâche contre CityAdmin et les citoyens de Neocron.

Le président Reza dirige Neocron avec détermination et justesse. Ses CopBots et STORMBots protègent les habitants de la menace constante d'invasions de mutants et de terroristes, et CityAdmin s'assure que chaque citoyen mène une vie tranquille et productive. On sait peu de choses sur l'homme lui-même, car il fait peu d'apparitions publiques, et on le rencontre rarement lors de grands événements.

Histoire

CityAdmin et le NCPD ont été créés peu de temps après la chute du gouvernement des Moines Psi, en 2724. Son influence s'est graduellement accrue, et maintenant CityAdmin contrôle totalement Plaza et Via Rosso. On trouve des patrouilles du NCPD et des sentinelles dans les autres quartiers de la ville, mais leur influence n'est pas assez forte pour empêcher la criminalité de sévir dans ces secteurs. Certains agitateurs suggèrent qu'il n'est pas dans l'intérêt de CityAdmin d'empêcher toute criminalité de se développer.

De nombreux sceptiques et critiques virulents du régime furent, lors de la seconde guerre du Dôme, mis devant le fait accompli de la puissance gouvernementale. CityAdmin a d'abord repoussé l'ennemi en conflit direct, avant de porter le coup fatal au Dôme grâce à l'arme même qu'il projetait d'utiliser contre Neocron. Malheureu-

sement, CityAdmin n'a pas pu mener à bien son plus grand objectif, la conquête du Dôme. La coalition anti-Reza défend aujourd'hui de pied ferme cette ville contre Neocron.

Rumeurs

Les rumeurs au sujet de CityAdmin et du président Lion Reza sont interdites par la directive NCAA-162-0-114. Créer ou diffuser des rumeurs est une infraction à la loi, et est punissable de mort.

Amis et ennemis

La Fraternité de Crahn et les Gardiens du Crépuscule sont les plus anciens et les plus puissants des ennemis de CityAdmin. De féroces conflits ont opposé ces factions depuis le début du mandat du président Reza. Les Gardiens du Crépuscule lancent de fréquentes attaques terroristes contre la ville, et si la Fraternité de Crahn se montre plus discrète, elle n'en constitue pas moins un problème majeur.

Les organisations criminelles comme le Syndicat Tsunami et le Dragon Noir sont depuis des années de sérieux problèmes pour le gouvernement. Les CopBots chargés d'appliquer la loi dans les rues ne montrent aucune pitié pour ces trafiquants de drogues, maquereaux ou maîtres chanteurs.

La plupart des grandes compagnies de Neocron, comme Tangent Technologies et ProtoPharm, sont des alliés de confiance de CityAdmin. Elles l'assistent avec de l'équipement, des armes et de la technologie pour le NCPD, et en retour bénéficient d'avantages administratifs. CityAdmin observe une position de neutralité vis-à-vis de CityMercs et des Anges Déchus. Les scientifiques des Anges Déchus semblent peu enclins à établir de solides liens avec Neocron. Certains pensent que cette hésitation est due à l'influence des Gardiens du Crépuscule.

8.2.5. CITYMERCS



CityMercs, comme son nom l'indique, est une organisation de mercenaires. Muscles et flingues à louer. Ils font ce que vous êtes trop intelligent (ou trop faible) pour faire. Evidemment, ces guerriers obéissent à un certain code de conduite, et ne feront rien si vous n'y mettez pas le prix. Comme dit le sage : « On peut donner un prix à tout ».

Quartiers généraux

Une vieille base militaire perdue dans les Terres Brûlées tient lieu de base d'opérations pour les « Mercs ». La zone regorge de possibilités pour développer

ses compétences de guerrier, et son isolement empêche la Loi et les cibles de précédentes missions de venir fourrer leur nez dans une zone hostile.

Si vous choisissez les CityMercs, vous posséderez un appartement dans le bunker de la faction.

Personnalités importantes

Tarok Cajun a peut-être dépassé l'âge de se battre (il a maintenant 53 ans), mais le sang du guerrier coule encore dans ses veines. Il est réputé parmi les membres de son clan et parmi ses clients pour être un brillant stratège, et son taux de réussite atteint le chiffre impressionnant de 95%. Il a acquis son nom de code « l'Oeil » en 2735 lorsqu'il a commandé quatre unités simultanément dans un combat contre le Dragon Noir après la chute de leur chef. Pendant toute l'opération, il était parfaitement au courant du statut de chaque unité et des risques qu'elle encourait.

La rumeur dit que le SysAdmin des CityMercs, Kim MaWong, était auparavant un exécutant pour le Dragon Noir, mais après quelques problèmes avec les Dragons, il fut rapidement récupéré par les Mercs avant que son ancien employeur ait le temps de l'effacer définitivement de son registre.

Histoire

À la fin de la guerre, des groupes de vétérans se sont réunis dans les Terres Brûlées, et en 2588 ils commencèrent la construction de leur nouvelle base. Pour tenir lieu de sanctuaire à ces héros, un gigantesque bunker fut édifié, contenant toutes les installations nécessaires, par exemple les espaces d'habitation et les blocs opératoires. Mais avec le temps, certains secteurs de cette installation ont été abandonnés, et des créatures qu'il serait osé de qualifier d'amicales y ont élu domicile. Mais jusqu'ici, leur présence a surtout été une bonne occasion de s'entraîner au combat.

Avec les années, certaines traditions ont vu le jour et sont toujours observées : les nouvelles recrues doivent passer par trois épreuves de combat contre des membres de l'organisation, d'expérience plus ou moins élevée, et doivent réussir au moins un de ces combats. Après cela, on les appelle des « Bleus ». Ils doivent ensuite accompagner les patrouilles dans trois missions comme observateurs. Si le Bleu souhaite toujours entrer dans l'organisation, il devient alors « Ruban blanc », du nom du morceau de tissu blanc qu'ils portent désormais autour du poignet gauche. Les plus hauts gradés considèrent les Rubans blancs comme leurs propres enfants, et les tiennent en haute estime. Les proverbes « Un Ruban blanc intelligent est un honneur pour la troupe » et « Comment peut survivre un mercenaire, si ce n'est grâce à son Ruban blanc ? » montrent l'importance des jeunes mercenaires dans le groupe. Des histoires de Rubans blancs qui ont sauvé la vie de leur unité par leur courage et leur intelligence sont monnaie courante, et tous les connaissent par cœur.

Lorsqu'un Ruban blanc est blessé en mission pour la première fois et désire toujours devenir CityMerc, le ruban blanc est remplacé par un rouge. Le candidat choisit un nouveau nom, un nom de code qui reflète habituellement ses capacités ou ses caractéristiques. A présent, le mercenaire participe à des opérations régulières. Deux Rubans rouges forment une unité, trois forment une section. Le chef est choisi par le groupe lui-même en fonction de la nature de la mission. Six sections forment un bataillon. Les bataillons peuvent être réunis à la demande, mais ce sont souvent les mêmes sections qui travaillent ensemble.

Le bunker, le quartier général des CityMercs, est dirigé par des vétérans qui ont déposé les armes pour de bon et qui travaillent selon leurs compétences à des tâches administratives ou dans d'autres divisions. Ils portent un ruban noir, et remplissent la tâche de se comporter comme des pères envers les « boys ». « Envoyez le Ruban Noir » est une phrase que les Mercs prononcent souvent lorsque le contexte devient très dangereux.

Rumeurs

Dernièrement, les Mercs ont connu quelques problèmes avec un de leurs clients : Tangent Technologies, qui a demandé que certains Anges Déchus soient abattus pour des problèmes liés au piratage informatique. On pense que beaucoup de Mercs n'iront pas se battre contre leurs voisins des Terres Brûlées, et si c'est le cas, Cajun se trouve dans une situation délicate. Perdre le contrat de Tangent serait un désastre financier, mais le bien-être de ses hommes passe avant tout le reste.

Amis et Ennemis

Les Mercs ont posé leurs mains gantées de kevlar sur presque toutes les vaches à lait de Neocron, du moins sur celles qui ont besoin de protection. Ils sont donc de bons alliés pour la majorité des corporations de Neocron, qui cherchent toutes une manière simple et efficace de se débarrasser des basses besognes. Naturellement, les Mercs effectuent parfois certaines missions dans le but de se faire embaucher par leur victime afin d'aller régler son compte à leur premier commanditaire. Ceci peut sembler absurde, mais au moins cette attitude prouve que les Mercs adoptent une position de neutralité et que tout le monde peut acheter leurs services. Et ils font très bien leur travail, et les utiliser en représailles au lieu de les combattre est une procédure commune dans les conflits entre factions.

Au cours de leurs missions, les Mercs se heurtent souvent aux Fils de l'Anarchie, ce qui, cela va sans dire, a contribué à certaines tensions entre les deux factions.

8.2.6. DIAMOND IMMOBILIER



La plus grande agence immobilière de Neocron. Diamond possède la plupart des espaces résidentiels et commerciaux que vous pouvez voir à Neocron. L'appartement dans lequel vous vivez, le magasin au coin de la rue, la suite de votre riche ami à Via Rosso : il y a de fortes chances que tout ceci soit la propriété de Diamond.

Quartiers généraux

Diamond est partout dans Neocron. Mais leurs quartiers généraux se trouvent dans Plaza secteur Trois. Si vous cherchez une nouvelle maison ou un bon travail, c'est l'endroit où trouver les deux.

Si vous choisissez Diamond comme faction, vous obtiendrez un appartement dans Plaza.

Personnalités importantes

Eric Danmund est le président actuel de Diamond Immobilier. Sa collaboration avec CityAdmin a donné à Diamond le contrôle de la plupart de l'immobilier de Neocron. C'est un homme excentrique, et les histoires le concernant ressemblent à de la mauvaise fiction. Evidemment, toutes ces informations ont été démenties par les porte-parole de la société.

L'ancien mannequin Cecil Stone est le SysAdmin de Diamond. Il a ébloui Diamond par sa connaissance, mais certains pensent qu'il ne vaut pas la moitié de ce qu'il prétend être.

Histoire

En 2046, le président Reza décide de transformer le Département des Allocations Immobilières en compagnie privée pour augmenter son efficacité, ce qui est une priorité car suite à la grande vague d'émigration, l'immobilier a besoin d'une refonte totale. Diamond parvient instantanément à dégager d'immenses profits. Sous la direction d'Eric Danmund, Diamond prospère et élargit son domaine d'activité à d'autres domaines que l'immobilier. Un partenariat avec Tangent Technologies Inc. développera une nouvelle approche de la sécurité domestique, plus transparente et plus appropriée.

Rumeurs

Les citoyens considèrent généralement Diamond comme une très bonne entreprise en raison de la grande qualité des services proposés. Mais à l'inverse, les rumeurs circulant au sujet de Danmund pourraient à elles seules remplir quelques DataCubes de grande capacité. On y parle de visites très « spéciales » de représentants du Syndicat Tsunami, d'épisodes douteux dans des clubs privés, et d'autres événements tout aussi peu reluisants. On entend souvent cette petite remarque dans les conversations de bar : « Ne faites pas ce qu'Eric ne ferait pas lui-même ».

Il circule aussi des rumeurs sur le SysAdmin de Danmund, Cecil Stone. On raconte qu'il n'est pas arrivé à ce poste par ses seuls qualifications professionnelles (ou par son manque de qualifications, si on veut), mais par des moyens plus inquiétants. Certains commencent à penser à des liens entre lui et une organisation criminelle de Neocron...

Amis et ennemis

En règle générale, tout ami de CityAdmin est un ami de Diamond. Vous ne verrez jamais Eric Danmund chanter les louanges de groupes anti-gouvernementaux comme les Fils de l'Anarchie ou les Gardiens du Crépuscule. Diamond a intérêt à voir CityAdmin contrôler la ville, la bonne tenue de ses affaires en dépend, et Diamond fera tout pour que la situation demeure ce qu'elle est.

Diamond entretient en parallèle d'excellentes relations avec CityMercs. Même si le marché de l'immobilier semble peu propice à des missions de type militaire, les deux compagnies sont satisfaites de leurs coopérations occasionnelles. On pense notamment aux contrats passés pour protéger des lieux de rendez-vous le temps de réunions importantes.

8.2.7. ANGES DÉCHUS



Les Anges Déchus, ou TechnoMonstres, sont les fondateurs et les occupants d'un grand complexe souterrain dans les Terres Brûlées, connu sous le nom de « Tech Haven ». Lorsque les Moines PSI prirent possession de Neocron, un groupe de scientifiques qui travaillaient quasiment comme des esclaves dans les laboratoires s'échappèrent dans les Terres Brûlées. C'est là que Tech Haven fut construite : un complexe souterrain toujours en expansion pour que les scientifiques puissent, indépendamment de toute pression, rechercher de nouvelles manières de rendre la vie plus facile pour tout le monde dans des conditions post-apocalyptiques.

Quartiers généraux

Les entrées de Tech Haven se trouvent dans les secteurs E7 et F7 des Terres Brûlées. Si vous n'êtes pas un ami des Anges Déchus, prenez garde ! Les entrées sont bien protégées par des batteries d'armes automatiques, et le complexe souterrain regorge de divers gardes robotisés. Mais pour ceux qui sont en bons termes avec Tech Haven, c'est un peu comme d'entrer dans un nouveau monde. Des tunnels à perte de vue, de grands ascenseurs antigravité, des magasins, des appartements, et même quelques zones moins sécurisées que les plus aventureux des visiteurs peuvent nettoyer s'ils en ont l'occasion, tout ceci éclairé de la lumière bleue typique de Tech Haven. Les

visiteurs qui ont décidé d'en faire leur résidence secondaire sont nombreux. Certains ont même définitivement emménagé ici.

Les technocrates radicaux sont nombreux, malgré tout, à avoir émigré au Dôme d'York, en raison des complications politiques soulevées par Tech Haven. Les chercheurs demeurés dans la ville souterraine ont décidé de la transformer en centre commercial neutre et en lieu de commerce, ceci afin de faciliter la vente de biens très difficiles à obtenir pour un camp ou pour l'autre.

Si vous travaillez pour les Anges Déchus, vous recevrez un appartement au Dôme d'York.

Personnalités importantes

Les Anges Déchus ont été fondés par Thomas Cooper et ses compagnons. Il possédait un poste important dans les équipes de recherche du gouvernement, ce qui ne l'a pas empêché de discuter de longues nuits avec ses collègues de différents procédés pour lutter contre les radiations et d'améliorer les conditions de vie générale. Un jour, ils décidèrent de mettre leurs projets à exécution, quittèrent Neocron et s'enfuirent dans les Terres Brûlées, où ils fondèrent Tech Haven.

Sylvia Bennet est l'actuelle dirigeante du conseil scientifique. Nombreux sont ceux qui commettent l'erreur de se fier à son apparence ordinaire et pas spécialement attirante. Elle semble être une simple assistante de laboratoire d'une quarantaine d'années, mais c'est une personne très réfléchie, calme, calculatrice et intelligente, ce qui en fait une dirigeante très appréciée.

Histoire

En 2633, 62 hommes et femmes quittent Neocron et suivent Thomas Cooper dans les Terres Brûlées. Dans les montagnes au nord de la ville, ils commencent à construire leur nouvelle maison sous terre, pour se protéger des radiations. Mais, dans les années suivantes, l'environnement hostile se rappelle aux habitants de l'installation.

Les décennies suivantes sont dominées par les recherches scientifiques dans le but de se protéger plus efficacement de l'environnement malsain. Parmi leurs plus grandes réussites, citons le Neurolink, une connexion neurale. Elle permet d'établir une connexion directe entre un ordinateur et les synapses de l'utilisateur, permettant aux personnes handicapées, mais aussi à toute autre personne, d'accéder à l'interface la plus intuitive possible.

En raison de leur connaissance des appareils Psi, les scientifiques de Tech Haven sont en mesure d'aider très efficacement Lion Reza dans sa révolte contre les Moines Psi. En 2725, ils reçoivent des mains du nouveau président de Neocron un contrat de reconnaissance officielle.

Seules quelques familles de Tech Haven participent à la grande vague d'émigration de 2742. L'opinion est presque unanime au sein des Anges Déchus : il faut que l'humanité cherche à s'adapter à ses nouvelles conditions de vie, qui ont après tout été créées par les humains, et de tenter de ramener la Terre dans l'état où elle était avant, avant de songer à quitter la planète. Une approche très idéaliste, qui diffère grandement du point de vue pratique de la plupart des habitants de Neocron.

Rumeurs

Certaines personnes tentent de nuire à la réputation des scientifiques en lançant des rumeurs au sujet d'expériences terribles sur des mutants ou des humains, mais en règle générale ces rumeurs ne peuvent être prouvées et sont démenties.

Parfois, une rumeur circule disant que l'administrateur de Tech Haven n'est qu'une toute jeune fille, tandis que d'autres sources disent que c'est une jeune femme emprisonnée dans un corps de petite fille handicapée. On dit qu'elle est l'un des meilleurs pirates informatiques en activité dans les réseaux de Neocron, mais jusqu'ici personne n'a pu prouver ce fait.

Certaines sources montrent que les Anges Déchus, certains d'entre eux du moins, sont responsables d'une attaque ayant récemment eu lieu contre le réseau de Tangent Technologies. La récente tension dans les relations entre CityAdmin et le conseil de scientifiques n'est peut-être pas étranger à cette affaire. A ce sujet, on entend aussi parfois qu'il y aurait des dissensions internes entre le conseil et l'administration de Tech Haven.

Amis et ennemis

Les relations entre Tech Haven et CityAdmin ont connu des jours meilleurs. Mais officiellement, il n'existe de part et d'autres aucune manifestation d'hostilité. Cette tension s'explique peut-être par l'attitude neutre voire amicale de Tech Haven envers les factions anti-gouvernementales Fils de l'Anarchie et Gardiens du Crépuscule. Des conflits armés ont de temps en temps éclaté entre la ville de Neocron et Tech Haven, lorsque le président Reza a décidé d'en déloger des terroristes qu'elle abritait. Depuis cette époque, Tech Haven est sous surveillance constante; Néanmoins, étant donné que Tech Haven représente pour Neocron (et pour le Dôme) un centre commercial de première importance, Neocron manque de solutions alternatives et devra continuer à lâcher du lest pour quelques temps encore. Récemment, l'organisation est la cible d'enquêtes de la part de Tangent Technologies, et ce depuis une attaque réseau de grande envergure contre ses installations.

8.2.8. NEXT SYSTEMS INC.



“Où que vous alliez, choisissez NEXT” – et c’est ce que tout le monde fait : Neocron Exploration Technology Inc. (NEXT) est sans contestation possible le plus important constructeur de presque tous les véhicules existants à Neocron. Des motos conventionnelles aux rames de métro, des taxis aux gigantesques vaisseaux spatiaux, peu de véhicules sur les routes et dans les airs ne sortent pas des usines de NEXT.

Quartiers généraux

L'immeuble de NEXT Systems Inc. se trouve dans Plaza, 4eme quartier. C'est un immeuble grand mais compact, construit selon un plan simple et fonctionnel. Le nom de la compagnie s'affiche bien en vue à l'entrée, sur des panneaux ainsi que sur les portes vitrées.

Si vous choisissez NEXT, vous posséderez un appartement dans Plaza.

Personnalités importantes

Le président de la compagnie, Craig Diggers, 55 ans, pensait tout d'abord partir pour Irata III avec la grande vague d'immigration. Mais il est resté sur terre lorsque l'aéroglesseur qui l'emmenait à la navette a été victime d'une avarie. Un simple problème technique dans une turbine de propulsion a mis fin à ses plans, et l'a handicapé en lui écrasant les jambes. Avec l'aide de BioTech, il a pu refaire surface. Il a continué à diriger NEXT malgré les nouveaux défis qui se sont présentés à lui depuis le départ des émigrants, et s'est acquitté de cette tâche avec succès. Mais ce qu'il désire le plus au monde, c'est une seconde chance de quitter la Terre pour aller sur Irata III.

Violet Derix, 62 ans, est la SysAdmin de NEXT. Certains pensent qu'elle est trop vieille pour ce travail et dépassée par les événements, mais ses programmes sont célèbres par leurs caractéristiques, et certains n'hésitent pas à les qualifier d'œuvres d'art. Elle mène une existence luxueuse dans Via Rosso, où on peut souvent la voir dans un bar ou un autre avec son vieil ordinateur portable, avec un Martini, discutant avec les gens pendant son travail.

Histoire

NEXT Inc. a été fondée en 2723 par Craig Diggers. Les premières installations de l'entreprise se trouvent dans un vieux hangar, un endroit idéal pour des équipes de chercheurs chargées de l'élaboration et de la construction de vaisseaux spatiaux. Pour éviter à la compagnie de disparaître, on lança le développement du premier aéroglesseur urbain, le Papillon. Le fonctionnement silencieux de l'appareil ainsi que sa grande maniabilité plaisent aux citoyens, et le produit connaît un succès rapide. Le Papillon est suivi par le Croiseur céleste, puis par l'Aile planante, et en 2732 la compagnie dégage de vrais bénéfices.

Un contrat de coopération et de développement est signé avec BioTech Industries en 2733. Tous les véhicules existent maintenant en plusieurs versions, simple ou luxueuse. NEXt Inc entre au StockX en 2736. Un mois après son introduction, le prix de l'action a quadruplé, et le bilan financier est impressionnant. La compagnie connaît plusieurs changements en 2747 lorsque la maison mère, y compris Craig Diggers, se prépare pour la grande vague d'immigration. C'est à ce moment que le contrat avec BioTech est cédé à Tangent Technologies. A l'approche de la date du lancement, en 2749, Diggers vend la plupart de ses biens immobiliers et de ses actions, mettant sa fortune et les développements récents de son entreprise à bord du vaisseau. En se rendant jusqu'au vaisseau, une des turbines de l'aéroglesseur qui le transporte tombe en panne, et c'est le crash. Diggers ne parvient pas à prendre le vaisseau à temps et perd ses deux jambes, ainsi que toute sa fortune et ses plans secrets. Il reprend le contrôle de la compagnie en 2750 et bénéficie d'une paire de jambes artificielles offertes par BioTech. L'ingénieur autrefois visionnaire a perdu ses illusions, qui ne pense désormais plus qu'à une seule chose : relancer le programme Irata III.

Rumeurs

On entend peu de rumeurs au sujet de NEXt ou de son directeur. La compagnie a rarement donné l'impression d'être impliquée dans des affaires louches, et Craig Diggers lui-même n'a jamais été impliqué dans aucun scandale. Le nombre de rumeurs circulant à son sujet est donc extrêmement faible. NEXt est sans doute la compagnie qui possède la réputation la plus impeccable de Neocron.

On parle parfois d'une liaison secrète entre Diggers et la SysAdmin Violet, son actuelle secrétaire ou toute autre femme travaillant sous ses ordres. Diggers se comporte comme un gentleman, et ce genre de rumeurs accompagne facilement ce comportement. Mais cela n'a jamais été prouvé, et même si c'était le cas, le scandale n'en serait pas bien grand.

On parle aussi du rôle de Diggers dans les aventures d'Eric Danmund, le président de Diamond. La raison serait que Diggers désire relancer le programme gouvernemental de colonisation spatiale ; on dit qu'il utilise tous ses contacts dans CityAdmin, et Danmund est évidemment un excellent contact. Les sceptiques disent que l'influence de Danmund au sein du conseil se réduit progressivement, et ils ne voient pas ce que Diggers pourrait réussir en perdant son temps avec le directeur de Diamond.

De temps à autres, on entend des rumeurs disant que NEXt soutiendrait en secret les Anges Déchus. Mais cette hypothèse n'est que peu probable : Diggers aurait vraiment tout à perdre si jamais le scandale éclatait.

Amis et ennemis

Pour réaliser son rêve de voyager dans les étoiles, Craig Diggers a besoin de l'appui du gouvernement, et il le sait. C'est la raison pour laquelle NEXt est en très bons termes avec CityAdmin et avec toute faction pro-gouvernementale de Neocron. Ou

presque toutes. En effet, les relations entre NEXt et ProtoPharm sont très tendues. En effet, avant la grande vague d'émigration, Sandra Frasier lança une opération hostile contre NEXt en achetant presque toutes les actions en vente de la compagnie de transports. Diggers put contrecarrer l'attaque juste à temps, mais cette épisode a considérablement refroidi les relations entre les deux compagnies par la suite.

Comme presque toute grande compagnie, NEXt entretient de bonnes relations avec CityMercs, et paye souvent ses mercenaires pour quelques contrats.

Il est évident que NEXt et Diggers ont assez de raisons de combattre les Gardiens du Crépuscule. Il est peu probable que les rebelles aient une chance tant qu'existera l'alliance NEXt – CityAdmin – Tangent Technologies.

8.2.9. PROTOPHARM INC.



Votre espoir. Votre force. Votre remède. Un des secteurs les plus florissants de toute société a toujours été celui de la médecine. C'est le concept de ProtoPharm. ProtoPharm produit tout ce qui touche à l'industrie médicale, allant du plus basique des kits de premiers soins aux remèdes miracle. Leur plus grande invention s'appelle le « CryoVault™ », qui rendit possible la construction des grands vaisseaux spatiaux utilisés lors de la vague d'émigration. Peu après est venu « Vitae™ », le médicament multi-usages. Même le scandale de la « Spirula » n'a pas porté ombrage à cette découverte. La Spi-

ri-la était un médicament qui permettait de lutter contre les radiations et les dommages occasionnés sur les chromosomes des habitants de Neocron, ce qui entraîna une vague de mutants dans les années 2740 – 2747.

Quartiers généraux

Les quartiers généraux de ProtoPharm Inc. se situent à Via Rosso, secteur 2, à proximité des quartiers de Tangent Technologies. Une longue structure en forme de pont, entoure la périphérie du bâtiment, couverte de magasins. A l'intérieur du bâtiment, on peut constater la richesse et la puissance de la compagnie.

Si vous choisissez ProtoPharm, vous posséderez un appartement à Via Rosso.

Les produits de la compagnie sont vendus par les magasins « Medicare » et « Taylor's Biochem » dans toute la ville.

Personnalités importantes

Sandra Frasier, 42 ans, est la directrice de ProtoPharm. Elle possède de grandes qualités de stratège, mais c'est aussi une grande humaniste. On raconte qu'elle a commencé sa carrière dans les allées sombres de Pepper Park et qu'elle a atteint la position qu'elle

occupe actuellement en « travaillant » pour d'importants hommes d'affaires. Mais son comportement agréable et humaniste contribue à faire oublier cette rumeur.

Luke Conrad, 19 ans, est le SysAdmin de ProtoPharm, et lorsqu'il se trouve devant son clavier c'est un génie. Mais il souffre d'un désordre mental qui l'oblige à un suivi médical régulier. Heureusement pour lui, il travaille pour une entreprise qui lui fournit tout ce dont il a besoin.

Histoire

ProtoPharm a vu le jour en 2646 lors de la fusion de plusieurs laboratoires chimiques et pharmacologiques. Un jeune avocat d'affaires du nom de Jakob Finster est nommé dirigeant de l'entreprise. ProtoPharm se lance dans la recherche cryogénique. Le projet, destiné au premier vaisseau Avenger, et mené à bien en 2658 avec la création des CryoVaults™, permettant à toute personne la possibilité de prolonger sa vie indéfiniment.

Finster entre lui-même dans un CryoVault en 2664, et la gestion de l'entreprise est donnée à son neveu, Alan Finster. Sous la gestion d'Alan, ProtoPharm change d'orientation et s'oriente vers un marché plus généraliste. Ce changement permet la création du médicament multi-usages Vitae™, lancé en 2678.

En 2701, Alan disparaît dans de mystérieuses circonstances, et peu de temps après la formule de la Vitae disparaît. Puis la Fraternité de Crahn commence à vendre à son tour le médicament.

Jan Pixner, le successeur d'Alan, conclut une alliance avec Lion Reza et l'aide à renverser le gouvernement des Moines PSI. Le médicament Spirula est lancé en 2739 sous la direction de Gene Manchia. Le succès de ce médicament est aussi fulgurant que celui de son prédécesseur, mais il est de courte durée : les scientifiques détectent des conséquences génétiques à long terme, ce qui entraîne un énorme scandale.

En 2741, Sandra Frasier est nommée présidente de PhotoPharm. Lion Reza déclare que les mutants ne sont pas des humains et que les tuer est un acte de miséricorde. Cette déclaration entraîne la fuite des mutants dans l'Outzone et les Terres Brûlées. ProtoPharm fait de son mieux pour se faire oublier au cours des années suivantes, et apparemment cette stratégie porte ses fruits, et la compagnie signe un accord de coopération avec BioTech en 2750.

Rumeurs

Beaucoup de rumeurs circulent au sujet de la mystérieuse Sandra Frasier. Par exemple, on raconte que la récente alliance entre ProtoPharma et BioTech implique plus que ce que l'on peut penser, et que les motivations de Seymour Jordan sont bien au-dessus de celles d'un simple patron d'entreprise.

On parle également beaucoup des méthodes utilisées par madame Frasier pour gravir

les échelons de la hiérarchie. Certaines de ces histoires sont peut-être vraies, mais d'autres décrivent une femme faisant preuve d'un très grand sang froid, très calculatrice, sans aucun rapport avec la femme que tout le monde connaît, ce qui les discrédite totalement.

Une rumeur dit que le fondateur de ProtoPharm, Jakob Finster, était victime d'une maladie mortelle et n'a eu d'autre choix que d'entrer dans un caisson cryogénique. Il désirait être réveillé d'ici une vingtaine d'années, lorsque le remède à son mal aurait été trouvé. Mais même si ce remède existait, ceux qui répandent cette rumeur ajoutent que madame Frasier n'a pas le moindre intérêt à sauver le vieil homme.

Amis et Ennemis

La compagnie possède des liens très forts avec BioTech, ainsi qu'avec la majorité des autres corporations de Neocron. Une des rares exceptions est NEXT Inc., car Sandra Frasier a entrepris de racheter la compagnie de transport peu avant la grande vague d'émigration. ProtoPharm est en bonne relation avec CityAdmin et CityMercs.

Madame Véronique, qui déteste aveuglément toutes sortes de produits chimiques, a publiquement accusé de nombreuses fois ProtoPharm de se livrer à des affaires illégales avec le Dragon Noir. Evidemment, ces accusations ont été démenties par les porte-parole de ProtoPharm, et le Syndicat Tsunami a dû payer une somme tenue secrète en dédommagement.

8.2.10. TANGENT TECHNOLOGIES INC.



Tangent Technologies est le principal développeur et fabricant d'armes de Neocron. Initialement une division interne de BioTech Industries, Tangent s'est séparée de la maison mère en 2746. Son travail de recherche et de développement des armes est tel que CityAdmin se fournit auprès de Tangent pour équiper ses CopBots.

La culture de Tangent s'oriente autour de la sécurité personnelle. Leur devise, « In Guns We Trust », décrit parfaitement cet état d'esprit.

Quartiers généraux

Les bureaux principaux de Tangent se trouvent dans Via Rosso, secteur Deux, juste à côté de la tour Nomstrom. L'entrée des bureaux donne l'impression que Tangent est toujours une filiale de BioTech, mais il ne faut pas s'y fier. Beaucoup d'éléments ne sont pas apparents.

Si vous choisissez Tangent, vous obtiendrez un appartement à Via Rosso.

Les produits Tangent sont principalement vendus dans les nombreux magasins Archer & Wesson de Neocron.

Key figures

Robert Jordan possède BioTech et Tangent Technologies. En 2748, à l'âge de 90 ans, il donne le contrôle de BioTech à son plus jeune fils, Seymour, et le contrôle de Tangent à son aîné, Damion. Robert leur annonce ensuite que celui des deux qui se montrera le meilleur dirigeant recevra le contrôle des deux compagnies.

Damion Jordan est un excellent patron et un excellent chef. Lorsqu'ils envisagent la compétition entre son frère Seymour et lui, la plupart des analystes estiment que Tangent est en tête de la course. L'apparition de la population mutante a dopé les ventes d'armes, et Tangent en est le premier bénéficiaire.

Dans les sous-sols de Tangent se trouve Chester Cohor, le SysAdmin de la compagnie. Évidemment, il y habite de son plein gré. Chester est un spécialiste de tout ce qui touche aux ordinateurs, il a 18 ans et aucune vie sociale. Tant qu'il assurera la sécurité de la compagnie, Chester bénéficiera de toutes les installations informatiques qu'il peut vouloir.

Histoire

En 2658, BioTech crée un département militaire, Tangent Technologies. Cette division, dirigée par le co-fondateur de BioTech Hester Gabun, a développé des armes pour le mouvement de résistance de Lion Reza, qui a renversé le régime des Moines Psi en 2724.

Les relations entre la nouvelle entité CityAdmin et Tangent ont été très proches, et les technologies développées à Tangent étaient appliquées dans les CopBots et STORM-Bots que CityAdmin utilisa pour restaurer l'ordre dans la ville. Cette relation généra tant d'argent que Tangent devint une société à part entière, qui se sépara de la société mère.

Tangent fut créée au premier trimestre 2746. Damion Jordan devint directeur de la compagnie et accroît les profits de son entreprise en se focalisant sur la sécurité des citoyens de Neocron. De nouvelles lignes de produits, comme les unités mobiles armées développées en collaboration avec NEXt Inc., donnèrent aux consommateurs des moyens de protection plus efficaces.

Aujourd'hui, avec l'aide de Tangent, nombreux sont les citoyens qui ont pris des initiatives personnelles pour soulager la ville de l'infestation mutante... et d'autres problèmes.

Rumeurs

Certaines armes de Neocron ne sont pas fabriquées par Tangent. Et, cela va sans dire, c'est une situation qui ne plaît guère. Les tactiques employées par Tangent pour

remédier à ce problème, selon les rumeurs, comportent des frappes de CityMercs sur les usines et distributeurs de la concurrence.

Une rumeur moins crédible suggère que Tangent est actuellement en affaires avec le Dragon Noir pour des opérations plus louches. On parle aussi d'un problème de drogues concernant le directeur de Tangent, Damion Jordan. On ne comprend pas bien comment un drogué pourrait diriger une entreprise comme le fait Damion, mais la rumeur dit que le Dragon Noir fournit régulièrement Damion en drogues depuis qu'il est adulte.

Il faut également noter que des informations ont fait surface concernant le développement des CopBots. On parle d'une nouvelle version dix fois plus rapide et cent fois plus mortelle. Les hackers ont noté une augmentation de la sécurité de Tangent, et soupçonnent qu'une attaque a eu lieu récemment. Pour cette raison, toute rumeur au sujet des CopBots est prise très au sérieux. Chester Cohor, le SysAdmin de Tangent, a déclaré que le perfectionnement de la sécurité du réseau de l'entreprise n'était en vérité qu'une « opération de routine ».

Amis et ennemis

Les CopBots utilisent les armes de Tangent dans toute la ville. De ce fait, Tangent est un allié de CityAdmin. Diamond utilise aussi les produits de Tangent pour leurs systèmes de sécurité domestiques. NEXt Inc. et Tangent entretiennent de bonnes relations basées sur des collaborations dans le développement de systèmes mobiles armés.

Comme toute autre grande corporation, Tangent perdrait beaucoup si l'actuel gouvernement était renversé. Les groupes comme les Fils de l'Anarchie font figure d'éléments indésirables. De plus, les dissidents ne font pas de bons clients pour les produits Tangent.

8.2.11. TSUNAMI SYNDICATE



« Votre plaisir, c'est notre affaire » Le Syndicat Tsunami est un groupe criminel, et il ne s'en cache pas. Prostitution, jeu et extorsions sont ses principales sources de revenus. Il se trouve à Pepper Park, et contrôle le district Red Light, ainsi que divers magasins et établissements à tous les niveaux de Pepper Park. Le Syndicat contrôle également diverses enseignes du Dôme d'York.

Quartiers généraux

Les quartiers de Syndicat sont situés dans un grand immeuble du Dôme, d'apparence anodine. De l'extérieur, c'est une bâtisse très ordinaire, sans publicités ni affiches, mais à l'intérieur on découvre la véritable nature de l'organisation. Il n'est pas étonnant de voir la plupart des membres de l'organisation près des nombreux clubs possédés par le Syndicat.

Si vous choisissez le Syndicat Tsunami comme faction, vous posséderez un appartement au Dôme d'York

Personnages importants

Le Syndicat se trouve actuellement sous le commandement de Véronique Duchamp. La jeune fille aux yeux rêveurs d'ange toxicomane a eu un jour la bonne idée d'économiser son argent pour ouvrir son établissement avant qu'il ne soit trop tard pour faire marche arrière. La mort tragique de son maquereau ainsi que de trois de ses collègues n'a jamais été éclaircie, mais elle a su profiter des circonstances. Après cet épisode, tout le monde la respectait.

Reginald Axom est un Moine Psi de 45 ans, et est le conseiller du Syndicat. On ne sait pas beaucoup de choses à son sujet, excepté le fait qu'il dispose de pouvoirs de guérison et qu'il a probablement été membre de la Fraternité de Crahn à un moment de son existence.

Histoire

Le sexe, le chantage, le jeu et toutes les autres industries du genre ont toujours été basées sur des liens de confiance et de pouvoir entre de vieux amis. Cette histoire est aussi vieille que l'humanité, et il est certain que les colons d'Irata III, si jamais ils arrivent à destination, ne tarderont pas à ouvrir des lieux de plaisir florissants où il sera possible de fumer quelques plantes hallucinogènes locales.

Neocron ne fait pas exception à la règle. C'est une suite interminable de disputes et de réconciliations, de commerce et de chantages, d'accords et de fraudes. Le Pussy Club est l'un des plus anciens clubs de Pepper Park. Il s'est spécialisé dans la réalisation des souhaits des hommes et des femmes les plus riches, et constitue souvent le

théâtre de conversations qui ne doivent pas être entendues du public. Pour conserver la tranquillité de ses clients, Véronique exige la discrétion la plus absolue à ses employés. Les fraudes et les indiscretions portant atteinte au Syndicat sont traitées avec l'aide de tueurs à gages. Véronique est protégée par six gardes personnels, six amis qui maintiennent l'ordre dans le Pussy Club.

Même si Véronique ne veut plus toucher aux drogues, le Syndicat n'en est pas pour autant inoffensif. Il s'agit sans aucun doute d'une des factions les plus brutales et dépourvues de scrupules de tout Neocron et du Dôme d'York

Rumeurs

Une organisation aussi colorée que le Syndicat Tsunami, avec une femme aussi truculente à sa tête, ne peut que donner lieu aux rumeurs les plus folles. Selon la plus ancienne et la plus connue, Véronique aurait tué son maquereau, ou demandé à quelqu'un de le faire. Mais aujourd'hui, que cela se soit passé ou non, c'est de l'histoire ancienne et personne ne s'en soucie plus.

Une autre histoire souvent entendue concerne les isoloirs de certains clubs appartenant au Syndicat, où les clients peuvent voir satisfaits leurs désirs les plus exotiques. On a même entendu parler de mutants, mais ce n'est qu'un bruit qui court.

Enfin, la plupart des rumeurs concernant le Syndicat font aussi mention d'Eric Dan-mund, le directeur de Diamond. Mais rien n'est prouvé, ce n'est encore certainement que de la pure spéculation.

Amis et Ennemis

Naturellement, CityAdmin ne peut pas voir le Syndicat en peinture. Même chose pour ProtoPharm et pour la plupart des autres grandes corporations de Neocron. Les Fils de l'Anarchie entretiennent de bonnes relations avec le Syndicat, car ils sont des clients réguliers de leurs clubs. Avoir de nombreux ennemis est chose courante pour une organisation comme le Syndicat, même si pour l'instant le conflit avec le Dragon Noir a marqué une pause. Les quartiers chauds de Neocron et du Dôme d'York profitent en effet aux deux organisations.

8.2.12. GARDIENS DU CRÉPUSCULE



Idealisme, enthousiasme, pas de concessions. Voilà ce que représentent les hommes et les femmes membres des Gardiens du Crépuscule, ou du moins l'idéal qu'ils tentent d'atteindre. Dans leur combat contre le régime despotique de Neocron, ils sont déterminés à sacrifier jusqu'à leur vie si nécessaire, dans le combat qu'ils ont entrepris pour donner un meilleur avenir aux habitants de Neocron. Ou, pour le dire avec leur mots : « La Liberté est notre loi ! »

Mais tous les citoyens n'estiment pas que l'actuel gouvernement est quelque chose de mal...

Quartiers généraux

La base des Gardiens du Crépuscule est l'une des plus impressionnantes bases de factions. Elle est construite dans un paysage de canyons situé dans les Terres Brûlées, au nord-est de Neocron. La seule entrée de la base est scellée par un gigantesque mur de plusieurs mètres de large qui atteint la hauteur du canyon. Ce mur donne l'impression de retenir le flot de combattants de la liberté sûrs de leur bon droit, qui un jour déferlera sur la ville pour la libérer. A condition que le dirigeant de Neocron ne décide de prendre les devants en lançant une frappe de grande intensité sur la base connue de tous.

Si vous choisissez les Gardiens du Crépuscule comme faction, vous obtenez un appartement au Dôme d'York.

Personnalités importantes

Les Gardiens du Crépuscule sont dirigés par Hagen Yager. Il y a presque trente ans, le chef des Gardiens rencontra Lion Reza et s'allia avec lui pour fonder une organisation rebelle. A cette époque, tous deux voulaient renverser le gouvernement des Moines PSI. Ils finirent par réussir, mais Yager fut trahi par Reza, qui prit le contrôle de City Admin et de Neocron. Yager, son ancien compagnon, très déçu par la trahison de celui qu'il considérait comme un ami, reforma les Gardiens du Crépuscule et poursuivit le combat contre l'injustice du nouveau gouvernement dans le but de faire connaître la liberté et la démocratie à la ville de Neocron.

Histoire

En 2722, les Gardiens du Crépuscule furent fondés par Hagen Yager et Lion Reza, qui s'étaient rencontrés trois ans auparavant. Deux ans plus tard, après de nombreuses frappes contre les Moines PSI, ils parvinrent à s'emparer du gouvernement et à chasser les Moines de la ville. Dans les troubles qui suivirent le coup d'état, Reza parvint à prendre le contrôle de CityAdmin et à étendre son influence dans la ville. En 2726,

Yager décide de reformer l'organisation rebelle et de reprendre le combat. Aujourd'hui, après une vie qui, dans sa seconde moitié, n'a été que combats incessants, Yager sait que le temps lui manquera certainement pour accomplir son but.

Rumeurs

La rumeur raconte que Yager souffre d'une maladie mortelle. Apparemment, il n'aurait plus que deux ans à vivre. D'autres sources rapportent qu'il est en excellente santé grâce à l'équipement médical qu'il obtient par ses bonnes relations avec Tech Haven.

Dans la rue, on raconte que l'alliance entre la Fraternité de Crahn et les Gardiens est condamnée à se rompre, parce que les Moines Psi seraient responsables de la mort des parents de Yager. On dit qu'il hait et méprise profondément les Moines, et on ne sait pas si les deux camps pourront s'empêcher de se causer mutuellement du tort à la première opportunité qui se présente.

D'autres rumeurs indiquent que Yager, tout comme Lion Reza, projetait de conserver le pouvoir pour lui seul après la défaite des Moines PSI, et que s'il réussit à renverser Lion Reza, il fera exactement la même chose que lui. Selon ces sources, Yager serait le prochain autocrate de Neocron.

Amis et ennemis

Les Gardiens du Crépuscule possèdent de nombreux ennemis et peu d'alliés. Presque toutes les corporations de Neocron qui considèrent que leurs bénéfiques sont en danger si le gouvernement actuel bascule soutiennent l'action de CityAdmin contre les insurgés. Même CityMercs soutient le gouvernement dans son combat, ou du moins ils n'aident les rebelles en aucune manière.

Aux côtés des Gardiens du Crépuscule se trouve la Fraternité de Crahn, qui n'est entrée en alliance avec eux que récemment. Mais ce rapprochement n'a été dicté que par la nécessité. Les deux parties ont une chose en commun : leurs efforts plus ou moins visibles pour renverser le gouvernement de Neocron. Mais c'est leur seul point commun, et les différences sont trop importantes pour qu'on se permette de voir l'avenir avec confiance. Les Gardiens ont aussi de bonnes relations avec les Fils de l'Anarchie et les Anges Déchus. Ils ont des visions politiques similaires, mais certains Anarchistes n'apprécient pas la volonté des Gardiens de remplacer le gouvernement existant par le leur. Ceci dit, ils considèrent les plans des rebelles comme un moindre mal.

Finalement, les Gardiens du Crépuscule auraient de très bons contacts avec les pirates informatiques par l'intermédiaire de leur talentueux SysAdmin, qui répond au pseudonyme de Flash.

8.3. OBJETS

8.3.1. CLÉS

Chaque personnage commence sa nouvelle vie dans son propre appartement. Le joueur peut accéder à cet appartement en utilisant un mot de passe qui correspond au nom de son personnage. Pour aller dans votre appartement, vous devez entrer dans l'ascenseur, vous dirigez vers l'unité d'accès située au centre de la cabine, entrer votre mot de passe et cliquer sur **OK**. Après la phase de synchronisation, ouvrez la porte et activez l'interface d'accès à votre appartement pour en ouvrir la porte. Notez que le mot de passe de votre appartement de départ est votre nom, et que vous ne pouvez pas en changer.

Si vous possédez suffisamment de crédits, vous pourrez vous offrir un meilleur appartement. Vous devez tout d'abord acheter une clé d'appartement chez un agent immobilier. Pour changer le mot de passe de cette clé, faites un clic droit dessus, et choisissez **Voir info**. Vous pouvez ainsi transformer n'importe quel appartement en votre appartement principal (afin de vous y rendre par GenRep), à condition que l'appartement ne se trouve pas en zone ennemie. Il existe différentes catégories d'appartements :

Plaza:

» Appartement économique

Cet appartement est petit mais bien entretenu. Il contient les éléments que l'on trouve partout, mais si le cadre est agréable, sa petite taille fait tout de même penser à une cellule de prison.

» Appartement standard

Si ce n'est pas le plus bel appartement de Neocron, c'est tout de même clairement au-dessus de la moyenne. La place y est importante, et l'ensemble est en bonne condition. Plusieurs grandes fenêtres permettent d'avoir vue sur la ville.

» Appartement royal

C'est le plus grand appartement que vous puissiez trouver. Il possède plusieurs pièces et fenêtres, et une bonne vue sur la ville. Les nombreuses tables et chaises en font un endroit idéal pour les rencontres et les réunions.

Via Rosso:

» **Appartement standard**

Dans d'autres quartiers, cet appartement ferait baver n'importe qui, mais à Via Rosso c'est dans la norme. Néanmoins, cet appartement est considéré comme relativement bon marché par rapport à ceux que peuvent se payer les gros pontes des différentes compagnies. Un runner qui a la chance de travailler pour une de ces grosses entreprises de Via Rosso aura à disposition tout ce dont il peut rêver.

» **Appartement exclusif**

Voici le plus bel appartement de Neocron. Sa conception spacieuse surpasse celle de tous les appartements existants, et son spacieux balcon offre une vue imprenable sur la ville.

» **Penthouse**

Le meilleur de l'immobilier moderne en ville. Spacieux, bien conçu, cet appartement est un souffle d'air frais. Le vaste atrium central contribue efficacement à cette impression.

Pepper Park:

» **Appartement bon marché**

Vous avez devant vous le pire de ce qui se fait en matière d'immobilier. Situé dans les pires quartiers de Pepper Park, ses fenêtres bouchées par des planches, ses murs délabrés et ses tuyaux qui fuient complètent l'ambiance sinistre du lieu.

» **Petit appartement**

Pepper Park est tristement célèbre pour son ambiance sale et sinistre. Les appartements ne font pas exception à la règle. Les plus petits appartements comportent le strict minimum, et vous pouvez vous estimer heureux si votre équipement est en état de marche.

» **Grand appartement**

Grand ne veut pas forcément dire meilleur, et cet appartement le prouve. Situé dans le quartier de Pepper Park, cet appartement offre beaucoup d'espace, mais peu de confort.

Dome of York:

» **Petit appartement**

Dans le chaos général de la ville, on trouve peu d'appartements encore habitables. Ces trous à rats offrent juste assez d'espace pour y dormir. Estimez-vous heureux si vous en trouvez un qui n'a pas de fuites dans le plafond.

» **Appartement moyen**

Ces appartements un peu plus grands ne diffèrent que par leur éclairage un peu plus agréable, et leur plus grand espace de stockage. Davantage de lampes en état de marche et de placard où ranger vos possessions. On a déjà vu mieux, mais le confort est un mot étranger à cette ville.

» **Grand appartement**

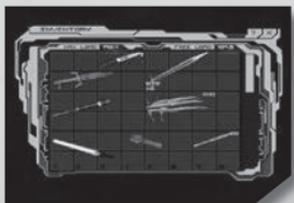
La ville toute entière a souffert de la bombe, et cela se ressent jusque dans ces grands appartements. Le confort de l'endroit laisse toujours à désirer, mais au moins les claustrophobes s'y sentiront un peu mieux. Niveau mobilier, on a connu beaucoup mieux, mais au moins vous n'aurez pas à mettre une bâche au-dessus de votre lit. C'est déjà ça.

» **Clés de clan**

Les clés de clans fonctionnent selon le même principe que les clés d'appartement. Visitez le quartier général de la faction dans laquelle vous voulez fonder votre clan. Cherchez un PNJ haut gradé de votre faction. Cette personne vend des clés de clan, si votre loyauté envers cette faction est suffisamment élevée. Vous pouvez vérifier cette valeur dans le menu **Factions** de votre interface R.P.O.S. (**F6**). Une fois que vous avez acheté une clé de clan, elle apparaîtra dans votre inventaire (**F2**). Cliquez dessus avec le bouton droit pour l'**Utiliser/Activer** et créer votre clan. Répétez cette opération si vous voulez changer le nom et le tag de votre clan.

De plus, vous pouvez maintenant posséder un appartement de clan dans la zone dans laquelle vous avez habité pour la première fois. Par exemple, si vous créez un clan aux ordres des Anges Déchus, vous recevrez un appartement à Havre Tech. Toutes les autres fonctions du clan sont contrôlées par terminal.

8.3.2. ARMES



Courte portée

» **Batte de baseball**

Parmi la multitude d'armes perfectionnées du 28ème siècle, la batte de baseball classique représente un atout non négligeable dans le combat au corps à corps, demandant peu d'entretien qui plus est. Les cellules piézoélectriques qui peuvent y être ajoutées permettent d'électrocuter sa victime.

» **Mauvais couteau**

Le mauvais couteau est l'arme favorite des petits mutants. Construit à partir de déchets, c'est une alternative peu chère aux autres couteaux de combat, et évidemment moins efficace.

» **Aiguillon**

L'aiguillon est une arme d'estoc non coupante. Elle est discrète à l'emploi, et de plus élégante.

» **Couteau de combat**

Le couteau de combat est une version améliorée du Couteau en Alliage Spécial développé par les militaires. Une lame en carbone et une conception de haute qualité donnent à cette arme une efficacité et une durabilité très importantes.

» **Griffes**

Six lames de carbo-tungstène trempées font des Griffes une arme de mêlée très dangereuse.

» **Épée à double tranchant**

Cette épée à double tranchant ressemble beaucoup à l'arme que maniaient nos ancêtres. Ce chef-d'œuvre des forges technologiques de Tangent. Sa lame extra résistante, pratiquement incassable, en fait une arme absolue pour qui sait la manier correctement.



A distance

» Pistolet

Le pistolet ressemble en beaucoup de points aux armes à feu d'antan. Une balle unique est chargée dans la chambre, un percuteur déclenche la combustion du gaz propulseur lorsque la gâchette est pressée.

» Mitrailleur

Une arme discrète à grande puissance de feu en combat rapproché. La mitrailleur est devenue l'arme secondaire de prédilection des gardes du corps et des employés de sécurité. La mitrailleur est également connue pour être une des armes de soutien préférées des CityMercs. Les dégâts sont perforants, causant des hémorragies internes et externes. Les mitrailleuses peuvent aussi être chargées de munitions non conventionnelles.

» Pistolet à clous

Initialement conçu comme un outil, le pistolet à clous est une arme appréciée et très peu chère souvent utilisée par les mutants et les brigands.

» Fusil d'assaut

Le fusil d'assaut est une arme semi-automatique efficace à courte et moyenne portée originellement développée par Tangent. Elle utilise des balles standard de calibre 5.56 et peut être reconvertie pour utiliser différents types de munitions.

» Fusil de rue

Le fusil de rue est l'arme préférée des mutants. S'il est créé uniquement à partir de rebuts, il possède néanmoins une grande puissance de feu, une longue portée et une grande fiabilité. Le fusil de rue utilise par défaut des balles chemisées métal 7.62 mm.

» Fusil à pompe

Le fusil suprême pour le combat à courte distance. Le fusil à pompe tire deux cartouches simultanément par ses deux canons. Une pompe manuelle recharge deux cartouches supplémentaires. Le fusil à pompe, parfois désigné comme « nettoyeur de rues », est une arme extrêmement fiable qui peut être utilisée avec une grande variété de munitions. Les dommages percutants sont les plus courants pour une arme chargée avec des cartouches standard. Lors de l'impact, la force d'écrasement de centaines de plombs peut mettre la cible à genoux. Une cible non protégée peut être réduite en bouillie de chair et d'os. D'autres types de munitions utilisées avec cette arme peuvent causer des dommages de brûlures ou des dégâts assommants.

» Gatlings

Les Gatlings sont le choix préféré des Agresseurs mutants. Certains scientifiques suggèrent même qu'ils sont nés avec ces armes au bras. La cadence de tir et la puissance de feu très élevées font de la Gatling un argument de poids dans tout contexte d'affrontement.

» Lance-grenades

La majorité des plans de lance-grenades trouvés dans les documents du projet Cérés montraient des armes à projectiles, la grenade étant tirée, et suivie d'une explosion. Calispicus, un machiniste à la retraite du dôme d'York, décida qu'il serait préférable de trouver un système capable de causer plus de dégâts tout en évitant les risques d'explosion à l'allumage. Après avoir compris qu'un système hydraulique était trop lourd, il décida d'opter pour un système pneumatique, principe selon lequel il créa le châssis de sa nouvelle arme. Après la réalisation de son prototype, qui était d'une taille imposante, il réunit une équipe dans le but de le miniaturiser, et ensemble ils travaillèrent jusqu'à mettre au point un modèle semblable à celui que l'on trouve actuellement dans le commerce. Dès lors, les changements apportés à son invention n'ont été que de menus détails.

» Lance-roquettes

Développé par CityMercs et distribué par Tagent, le Lance-roquettes représente l'arme parfaite pour le combat à longue distance contre de grandes cibles. Six roquettes explosives non guidées possédant une portée maximale de trois kilomètres rendent cette arme absolument mortelle.



Armes énergétiques

» Pistolet laser

Le pistolet laser cause des brûlures très importantes aux cibles qui se trouvent à sa portée. La chaleur de son rayonnement est telle qu'elle peut faire fondre la plupart des armures et brûler la chair en dessous. La chaleur dégagée par un pistolet laser est plutôt faible comparée à celle d'un fusil laser. Les blessures causées par les pistolets laser sont pour la plupart des brûlures au deuxième ou troisième degré.

» Lance-flammes

Le lance-flammes peut être chargé de liquides très toxiques et inflammables. La haute compression du liquide utilisé donne à cette arme son efficacité et sa puissance.

» Pistolet à fusion

Alors que les conflits se généralisaient en ville, les fabricants d'armes ont rapidement compris que le besoin d'armes énergétiques plus petites et plus légères que celles du marché était élevé. Rapidement, les ingénieurs les plus talentueux de la division Tagent de BioTech Industries Inc. ont maîtrisé la fabrication de petites ar-

mes énergétiques, et alimenté le marché qui n'attendait que cela. Le pistolet à fusion utilise les atomes de la cible lors de l'impact. Le point d'impact d'un tir de pistolet à fusion ressemble à un mélange de cires fondues de différentes couleurs. Même les armures les plus résistantes ne résistent pas au tir d'un utilisateur expérimenté dans le maniement de cette arme.

» Fusil à fusion

BioTech Industries Inc. fabrique également le fusil à fusion, une version plus lourde du pistolet à fusion. La grande puissance de feu du fusil à fusion est attribuée à ses chargeurs plus importants. BioTech a également amélioré sa cadence de tir. Les résultats du fusil sont équivalents à ceux du pistolet. Tout élément qui se trouve dans le rayon d'explosion ressemble par la suite à du plastique fondu. La seule protection efficace contre ce type d'attaque est une armure résistante à l'énergie.

» Fusil laser

Le fusil laser possède une meilleure portée et une plus grande puissance de feu que sa version pistolet.

» Fusil à rayons

Le fusil à rayons Gluon-Boson traverse sa cible en désintégrant sa structure atomique, entraînant la mort instantanée si des organes vitaux sont touchés.

» Canon à plasma

Le Canon à plasma PIP Z85 utilise une combinaison de formation plasma et de méthodes d'allumage au plasma pour optimiser son efficacité. Cette technique utilise des rayons magnétiques de particules chargées, multipliant l'efficacité du plasma par 3.3. Le désavantage de cette méthode est la densité relativement faible du plasma, ce qui lui donne un impact cinétique réduit. Mais cette perte est plus que compensée par la haute énergie de la charge plasma. La chaleur intense du plasma (10^6 K) incinère presque tout ce qu'elle touche, infligeant d'importants dommages à ses cibles. Ceci fait du Z85 une des armes les plus puissantes sur le champ de bataille.

» Fusil à plasma

Basé sur le Canon à plasma, le fusil à plasma est beaucoup plus facile à transporter, mais cause moins de dommages. Cette version est spécialement conçue pour les escarmouches et pour les combats à moyenne portée.

8.3.3. ARMURES



L'armure protège son porteur contre les blessures. Elle se porte sous des habits classiques (pour la discrétion), et peut même parfois être implantée.

» **Bottes de combat**

Les bottes de combat sont disponibles en de nombreuses versions, avec des propriétés de protection variables.

» **Pantalons de combat**

Ces pantalons protègent des dégâts touchant les jambes. Existents en plusieurs modèles.

» **Armure de combat**

Elle protège le porteur contre différents types de dégâts de type projectile, en particulier le gros calibre.

» **Ceintures à déflecteur et champ de force**

Les ceintures protègent le corps du porteur dans son intégralité grâce à un champ de force.

» **Protection de tête**

Les casques protègent le porteur contre les dégâts et explosions touchant la tête.

8.3.4. PSI



» **Chargeur PSI**

Pour utiliser les modules Psi, le Moine Psi a besoin d'un chargeur Psi. Comme tout autre implant, le Chargeur peut être déplacé dans la case spécifique de la main, dans la fenêtre d'implant. Ces chargeurs sont disponibles en différentes capacités.

» **Sorts de projection énergétique de Crahn**

Ces modules permettent à leur utilisateur de tirer des éclairs, des balles, des ondes ou des rayons d'énergie Psi sur leurs adversaires, ce qui entraîne d'importants dommages de brûlures.

» **Sorts de projection toxique de Crahn**

Ces modules infligent des dégâts prolongés à leur cible en raison de l'empoisonnement qu'ils entraînent.

» **Sorts de projection incendiaire de Crahn**

Ces modules tirent des projectiles incendiaires qui causent de sévères brûlures à leurs cibles.

» **Sorts Parashock de Crahn**

Le Moine PSI qui utilise ces modules peut immobiliser un adversaire ou un groupe d'adversaires.

» **Sorts de soins de Crahn**

Une des raisons pour lesquelles il est avantageux de posséder un Moine Psi dans un groupe est le fait que presque tous utilisent ce type de modules. Ces modules permettent de soigner tout type de blessure en un temps très court.

» **Sorts de Protection de Crahn**

Ces modules permettent la création de boucliers énergétiques Psi autour des Moines et d'autres cibles.

» **Sainte Résurrection de Crahn**

Le module de résurrection permet au Moine de ressusciter ses patients, mais cela demande beaucoup d'énergie PSI.

8.3.5. OUTILS



» **Implantation**

L'Implanteur personnel Biotech IT 1610 utilise des Nanites Autonomes Multiusages (NAM) pour inhiber le système immunitaire du patient afin de construire et installer un implant et de l'activer. Le IT 1610 dans sa version basique ne permet que l'implantation sur soi. L'efficacité de cet outil dépend de la compétence Implantation de l'utilisateur.

Une version plus perfectionnée existe, l'Implanteur à distance IT 1610, basée sur le modèle IT 1610, permettant à l'utilisateur de pratiquer des opérations sur une autre personne.

» Console de piratage

La console de piratage résistante HT-351 est un ordinateur portable attaché au poignet de l'utilisateur et créée dans un seul but : le piratage. La puissance brute du processeur du HT-351 fait de cette console la seule capable d'accomplir les routines complexes que requièrent les opérations de piratage. L'efficacité des NAAG dépend de la compétence hacking de l'utilisateur.

» Réparation

Le Réparateur RP-20 utilise des Nanites Autonomes Multiusages (NAM) pour réparer les parties endommagées de toute arme. Le RP-20 est monté sur l'arme et les NAM effectuent la réparation de manière indépendante. L'efficacité des NAM dépend de la compétence Réparation de l'utilisateur.

» Recyclage

Le recycleur RD-300 utilise des NAM pour déconstruire et recombinaer divers matériaux en produits chimiques ou métaux de base. Le résultat du travail est transféré dans des récipients pressurisés facilement manipulables par l'utilisateur. L'efficacité des NAM dépend de la compétence Recyclage de l'utilisateur.

» Recherche

Le chercheur RT-150 utilise des NAM pour analyser les objets et créer des plans de qualité professionnelle à des fins de duplication. L'efficacité des NAM dépend de la compétence Recherche de l'utilisateur.

» Construction

Le constructeur CD-005 utilise des Nanites Autonomes de Construction (NAC), lesquels combinent les éléments fournis et le plan dans le Processeur afin de construire l'objet désiré. L'efficacité des NAC dépend de la compétence Construction de l'utilisateur.

» Minage

Les progrès dans le domaine de la miniaturisation ont rendue possible la combinaison des procédés de détection de minerai et de la séparation du minerai et du métal, le tout en un seul outil. Les premiers modèles étaient de grande taille, et il fallait deux ou trois hommes pour les déplacer. Les vieux cylindres à haute pression étaient très lourds et ne pouvaient être transportés que par des robots d'extraction minière.

8.3.6. MATIÈRES PREMIÈRES

» Chitine

Cette matière première de valeur est principalement trouvée sur les diverses espèces d'insectes mutants. C'est un matériau essentiel pour la production des armes.

» Débris d'ordinateur

Les vieux ordinateurs obsolètes ont été recyclés depuis des siècles. Bon nombre de nouvelles armes haute technologie nécessitent des pièces détachées d'ordinateur pour leur fabrication.

» Bois

Même dans le monde technologique de notre époque, le bois reste un matériau essentiel. Presque toutes les forêts des Terres Brûlées sont contaminées, mais peuvent être exploitées par un procédé de traitement très coûteux.

» Glandes à poison

Les glandes à poison des insectes, particulièrement des arachnides, sont très recherchées pour la fabrication de nombreuses drogues et armes. Certains chercheurs de matériaux se sont spécialisés dans l'extraction de ces glandes sur des cadavres d'araignées géantes mutantes, en particulier les glandes bleues et brunes qui se revendent très cher.

» Métal

Depuis l'énorme production d'armes, très coûteuses en métaux, depuis la dernière guerre, le métal est devenu une denrée rare. De nombreuses machines de guerre utilisées lors du conflit, comme les WarBots et les Mechs, sont démantelées et recyclées. Les éléments récupérés lors de ces opérations, par exemple des plaques et des tuyaux, sont très recherchés, particulièrement dans l'industrie de l'armement.

» Câblages

Les câbles sont extraits des épaves de vieux ordinateurs et des WarBots obsolètes. Recyclés, ils sont utilisés dans la production d'armes de haute technologie.

» Viande

La chair des animaux des Terres Brûlées est fortement radioactive, mais peut être transformée en nourriture comestible par un procédé complexe de recyclage.

8.3.7. MÉDICAMENTS ET DROGUES

» **Kit de premiers soins**

Le kit de premiers soins comporte tout ce qu'il faut pour stabiliser un patient et permettre son déplacement même en cas de blessures graves.

» **Kit médical**

Dans un monde de plus en plus hostile, un chasseur, voire un citoyen ordinaire, peut se retrouver face à de très gros problèmes très rapidement. Dans ce type de contexte, on ne peut pas se permettre d'être blessé dans les Terres Brûlées et de rentrer à cloche-pied à Neocron pour se faire soigner. En réponse à cette nouvelle opportunité de marché, tout magasin de proximité vendant des produits pharmaceutiques a commencé à vendre des « Stimkits ». Ces kits contenaient généralement des stéroïdes de seconde zone qui n'avaient aucune action thérapeutique. Mais après quelques années d'expériences, certaines grandes compagnies médicales ont commencé à commercer des troussees de soins professionnelles. Ces troussees contenaient la plupart des produits nécessaires au soin d'une blessure, à l'empêchement de son infection et à l'anesthésie de la partie blessée.

» **Redflash**

Le Redflash augmente temporairement la dextérité de l'utilisateur, tout en accroissant en même temps la gravité des blessures qu'il peut subir.

» **X-Strong**

La X-Strong accroît temporairement les compétences de combat rapproché de l'utilisateur.

» **Epantenarol**

Cette drogue accroît temporairement les capacités athlétiques de l'utilisateur.

» **Gemilirimol**

Cette drogue accroît l'endurance de l'utilisateur pendant une courte période. Ceci est particulièrement utile lorsqu'on a quelqu'un (ou quelque chose) à ses troussees.

» **Terisamol**

Cette drogue augmente la capacité de charge de l'utilisateur pendant un temps limité.

» **Paratemol**

Cette drogue accroît les capacités défensives de l'utilisateur pendant un temps limité, mais décroît de même la capacité à conduire un véhicule.

» **Hemoserol**

Cette drogue accroît la force de l'utilisateur pendant un temps limité.

» **Beast**

Cette drogue transforme temporairement l'utilisateur en véritable expert de combat au corps à corps. Toutes les compétences de combat sont en revanche inhibées pendant la même période. En temps de guerre, la Beast était utilisé en tous temps par certains escadrons de GenTanks.

8.3.8. IMPLANTS



» **Cœurs**

Un cœur synthétique revient à remplacer intégralement le cœur du patient. Les effets varient en fonction du modèle choisi, allant de performances accrues à un filtre intégré purgeant le sang de toute substance nocive.

» **Implants optiques**

Les divers modèles d'implants optiques augmentent les capacités de vision de l'utilisateur et sont reliés directement à son système nerveux central, accroissant ses compétences de manipulation. Ces implants sont en contact avec des zones très sensibles du corps, et certains effets secondaires ne peuvent être évités.

» **Implants neuraux**

Les implants neuraux sont très diversifiés. Tous sont implantés directement dans le cerveau. Le type d'implant utilisé varie en fonction de la zone de cerveau ciblée. Le cerveau est un organe très délicat, et de nombreux implants neuraux entraînent des effets secondaires.

» **Renforts de squelette**

Les renforts de squelette existent en plusieurs modèles. Développés par Biotech et distribués par Cryton Outils & Implants.

8.4. CRÉATURES

De nombreuses espèces peuplent le monde de Neocron, et bon nombre d'entre elles sont prêtes à attaquer l'explorateur non préparé. Même si personne ne sait si la Chine a réellement existé (elle a disparu, comme toutes les autres nations, de la surface de la Terre), les paroles les plus célèbres de Sun Tzu sont toujours vraies : « Connais ton ennemi ».

8.4.1. ANIMAUX ET PLANTES



Chiens et loups

Ces animaux possèdent une grande variété de races. Le plus commun est le chien sauvage, qui se trouve dans de nombreux endroits, par exemple les ruines industrielles de l'Outzone, les sombres recoins des égouts de la ville, et évidemment les Terres Brûlées. Un personnage débutant ne devrait pas rencontrer de problèmes dans un combat contre un chien ordinaire, à condition qu'il possède une arme. Mais attention aux races les plus agressives, comme les chiens enragés et les chiens mutants et évidemment leurs grands frères, les loups, que l'on rencontre principalement dans les Terres Brûlées.



Araignées

Comme l'ancien meilleur ami de l'homme, les araignées se trouvent dans beaucoup d'endroits de Neocron, et en de nombreuses espèces. L'araignée la plus courante se trouve dans les endroits sombres et humides de la ville, et virtuellement dans toute installation humaine. Presque toutes les araignées empoisonnent leur cible. Un personnage débutant n'aura aucun mal à vaincre ces araignées, mais il doit faire très attention aux Reines araignées, particulièrement venimeuses et hautement irradiées.



Scorpions

De nombreux scorpions se trouvent dans les canyons des Terres Brûlées et dans les grottes de la forteresse des Gardiens du Crépuscule. Ces petits animaux constituent une menace équivalente à celle des araignées. Ils attaquent également au venin, mais un scorpion isolé aura du mal à tuer le plus inexpérimenté des personnages.



Cafards

Ils rampent dans les égouts de la ville et dans d'autres endroits sombres. On les oublie facilement, mais ils n'en constituent pas moins une nuisance pour tous ceux qui désirent faire un peu d'exploration. Beaucoup plus agressifs que leurs ancêtres du 21^{ème} siècle, et bien plus résistants en raison des mutations qu'ils ont subies, ces cafards tenteront toujours d'attaquer ce qui passe à leur portée. La raison de leur comportement agressif n'est pas claire. Peut-être sont-ils en colère de voir qu'ils ne sont pas les seuls survivant de la guerre nucléaire. Mais ils ne devraient pas constituer une trop grande menace pour le combattant inexpérimenté.



Chauves-souris et mouches

Tout comme les cafards, vous verrez que ces animaux sont très agressifs. Ils attaquent en groupe et se rencontrent dans les tunnels souterrains, ainsi que presque dans toutes les grottes. Ils sont relativement inoffensifs, mais n'en attaquez pas un trop grand nombre à la fois si vous manquez d'expérience.



Lézards

Vous les trouvez peut-être mignons, mais leurs dents vous prouveront rapidement le contraire. Ils ont appris que pour survivre dans ce monde cruel il faut tout manger, ces petits animaux rampant dans les canyons et les grottes avoisinantes n'hésitent pas à mordre un orteil lorsqu'ils en ont la possibilité. Plus dangereuses que leur morsure : les jets de bave empoisonnée qu'ils crachent sur leur victime avec une grande précision. Surveillez aussi son grand frère, qui ressemble à un petit dragon, errant dans les Terres Brûlées.



Serpents

Rien de vraiment nouveau les concernant. Les serpents sont restés pratiquement identiques des siècles plus tard. Silencieux, venimeux, et généralement peu amicaux. On en croise de nombreuses espèces dans le monde de Neocron : dans les déserts brûlants, dans les marécages, dans les canyons, et même dans les égouts de la ville. Vous pouvez juger de la menace posée par un serpent en regardant sa taille : plus il est gros, plus vous devrez être expérimenté pour éviter de mourir. Même les plus petites espèces peuvent constituer une menace sérieuse pour les débutants.



Libellules

Vous ne ferez probablement pas attention aux plus petites variétés de cet insecte jusqu'au moment où vous jetez un œil dans certains égouts de la ville. Elles fusent comme des dards pour attaquer le voyageur souterrain, et ne doivent pas être sous-estimées, même si elles ne sont pas un danger si vous êtes en bonne santé. En revanche, pour les plus grandes espèces que l'on trouve dans les Terres Brûlées, c'est une autre histoire. Elles attaquent en essaims et sont une menace sérieuse pour ceux qui entrent dans leur territoire seuls.



Plantes vénéneuses

Imaginez une plante qui vous attaque avec des jets de gaz toxique. C'est à cela que ressemblent les plantes vénéneuses que l'on trouve en de nombreux endroits. On les rencontre dans les conduits souterrains et dans les Terres Brûlées, et elles constituent une sérieuse menace pour les personnages inexpérimentés. Attaquez-les si vous voulez tester vos talents de combattant, mais soyez prêt à vous enfuir si nécessaire. Après tout, elles ne pourront pas vous suivre.



Mythe ou réalité ?

Vous pouvez trouver un grand nombre d'espèces dans la faune de Neocron. On parle de mystérieuses créatures flottantes, qui ressemblent à des poissons ballon, que l'on croise dans les régions marécageuses des Terres Brûlées. On parle aussi de quadrupèdes d'allure étrange, ressemblant aux chameaux d'avant le désastre, vivant dans les régions les plus chaudes, ou encore de grosses créatures se déplaçant en troupes, surnommés les Hippos des marais par les explorateurs, et bien d'autres encore.



Certaines de ces créatures (en fait, la plupart) ne sont pas très amicales. Attention aux araignées géantes, et aux scorpions géants qui errent dans les Terres Brûlées et dans les entrepôts désaffectés. Ne sous-estimez pas ces terrifiants lézards que les explorateurs appellent des « Dragons ». Leurs attaques énergétiques et leurs griffes mortelles en combat rapproché ont mis fin à la vie de nombreuses personnes dans les sables brûlants du désert. Certains disent avoir croisé des sortes de calmars dans les marécages, qui attaquent les voyageurs avec leurs tentacules. Apparemment, ils s'enfouissent dans le sol et se font passer pour les racines d'un arbre. Bien sûr, ces récits sont difficiles à croire. Mais encore une fois, nombreux sont les vautours qui se sont régalez des cadavres des gens trop sceptiques.

8.4.2. MUTANTS



Rats mutants

Les rats n'ont jamais habité dans les endroits les plus propres du monde, et il n'est pas surprenant qu'ils aient au cours des siècles précédents subi un nombre important de mutations en raison de leur exposition excessive aux radiations. Apparemment par désir de chair « propre », ils errent dans les égouts de la ville et dans les ruelles de l'Outzone. Les plus petits rats sont de bonnes cibles pour les GenTanks débutants, mais ne vous jetez pas tout de suite sur leurs plus grands cousins, vous pourriez avoir de grosses surprises.



Chiens mutants

Comme les rats mutants, ces hideux représentants de la race canine ont passé trop de temps dans les zones irradiées. Plus féroces et plus résistants que leurs frères en bonne santé, ces monstres ne sont pas un danger pour les personnages expérimentés. Mais attention à vous tout de même.



Eclaireurs / Soldats / Guerriers / Agresseurs Mutants

Les rats et les chiens ne sont pas les seules espèces largement exposées aux radiations au cours des derniers siècles. Nombreux sont les humains qui n'ont pas trouvé d'endroit où se réfugier, et des tribus de mutants se sont constituées. Ils n'ont jamais été en bons termes avec les « lisses », comme ils nous appellent. La plupart des mutants que vous pouvez croiser vous attaqueront à vue. La menace qu'ils constituent dépend grandement de leur équipement. Même un personnage inexpérimenté a des chances de survivre à un mutant armé d'un simple couteau de combat rouillé. Mais lorsque vous entendrez le bruit d'une rafale de gatling d'un Agresseur résonner dans les tunnels de Pepper Park pour la première fois, vous devrez y réfléchir à deux fois avant de vous jeter dans le combat. Et pensez que ces individus sont juste la partie émergée de l'iceberg.



Lanceurs

Imaginez un énorme mutant avec des grenades qu'il lance joyeusement sur tout ce qui ne lui ressemble pas. Vous trouvez ça amusant ? Eh bien en fait pas du tout, parce que figurez-vous que vous ne lui ressemblez pas ! Alors faites tout pour vous mettre à couvert et avoir les armes qu'il faut pour vous débarrasser de lui. Combattre cet adversaire lorsqu'on est seul ou débutant n'est vraiment pas recommandé.



Acolyte illuminé

De temps en temps, vous pouvez voir des silhouettes sombres et encapuchonnées errer en silence dans les ruelles de l'Outzone ou dans les vallées des Terres Brûlées. Ce sont des Moines PSI bannis, qui s'appellent eux-mêmes les Illuminés. Demandez à tout membre de la Fraternité de Crahn, il vous expliquera que ces individus ont simplement été irradiés et bannis de la Fraternité de Crahn. Après tout, la secte diffuse l'idée que l'adaptation aux rudes conditions de vie de ce monde (sans être affecté par les radiations) devrait être le but de tout un chacun. Jusqu'ici, ces moines mutants n'ont pas réussi à fonder leur propre société, et semblent plutôt solitaires. Mais ne prenez pas cela pour une faiblesse. Leurs éclairs énergétiques ne sont pas à prendre à la légère par les personnages débutants. Soyez encore plus prudent si vous rencontrez un « Prêcher illuminé ».



Habitants des marais

On sait peu de choses de ces êtres, à part qu'ils vivent en communauté tribales. On pense que ce sont anciennement des humains, qui ont muté pour s'adapter à leur habitat. Les habitants des marais sont paisibles tant qu'on n'entre pas sur leur territoire. Certains chevauchent des sortes d'hippopotames, ce qui les rend beaucoup plus dangereux. Apparemment, certains sont assez forts pour arracher des troncs d'arbre et les utiliser comme massues sur un groupe de voyageurs, rien que pour s'amuser. Et comme si cela ne suffisait pas, certains possèdent même des pouvoirs Psi assez impressionnants. Avec ces créatures, on n'est jamais sûr de rien.



Crabes

Evidemment, ces gros insectes ne sont pas réellement des crabes. On les appelle comme cela à cause d'une vague ressemblance. Après tout, ces crabes des temps modernes viennent peut-être directement des crabes d'antan, qui sait ? Mais ceux-ci restent sur la terre ferme, et ont l'air beaucoup plus dangereux qu'ils le sont en réalité. Néanmoins, il est déconseillé de se frotter à leurs pinces coupantes d'un peu trop près.



Bestioles qui rampent, mordent...

Tout en jambes et en gueule, voilà à quoi ressemblent ces bestioles. Personne ne sait au juste quelle espèce a produit ces mutations, mais ce ne sera probablement pas la question que vous vous poserez lorsque vous en rencontrerez un dans les souterrains près de la forteresse des Gardiens du Crépuscule. Les plus petits sont relativement inoffensifs, même pour les combattants inexpérimentés. Mais les plus grosses espèces doivent être traitées avec attention, surtout si vous manquez de compétences de combat.



Créatures des Terres Brûlées

C'est étrange, mais tous ces animaux ont un lien de parenté, et présentent les mêmes types de mutations. Ce sont des mutations qui favorisent l'efficacité au combat, et elles sont bien trop ciblées pour que l'on puisse invoquer le hasard d'une évolution chaotique. Les muscles de ces animaux sont en général très puissants, et leurs organes vitaux sont protégés par des carapaces osseuses. Certaines de ces créatures possèdent des caractéristiques, disons, insectoïdes, qui ne collent pas du tout avec la conception classique de la sélection naturelle. Par exemple, un animal pouvant descendre de l'ours utilise de grandes pinces pour abattre tout ce qui passe à sa portée. Une autre variante, moins dangereuse, est plus proche du cheval, toutes proportions gardées. Autant dire les choses clairement : tous les représentants de cette petite boutique des horreurs que sont les Terres Brûlées sont à prendre au sérieux !





Mythe ou réalité ?

Beaucoup de créatures mutantes se trouvent dans les Terres Brûlées et dans d'autres endroits. L'une des plus connues est le Lanceur cyclope, un mutant sans jambes se déplaçant sur une plateforme volante et tirant sur ses adversaires au lance-missiles. Beaucoup pensent qu'il s'agit là de la preuve que dans un endroit des Terres Brûlées les mutants ont réussi à créer une société organisée.



On raconte que des arachnides se sont échappées des laboratoires secrets de l'Abbaye de la secte de Crahn, et qu'à présent elles vivent dans les Terres Brûlées, dirigées par leur instinct froid et sans pitié.



On parle aussi de ces mutants géants que certains ont vus quelque part dans les Terres Brûlées. Ils sont trois à trente fois plus grands que les plus grands Lanceurs de l'Outzone. Armés d'un exosquelette, on raconte que leurs pas font trembler la terre à leur approche. Malheureusement, personne n'a survécu à une attaque de ces monstres pour en dire plus.

8.4.3. CRÉATURES MÉCANIQUES

La plupart des créatures décrites ci-dessous ont été à l'origine conçues dans un but pacifique par les Anges Déchus et CityMercs. Mais, comme c'est le cas avec toutes les machines, elles peuvent être manipulées, et avec les décennies, des forces extérieures à Havre Tech et au Bunker ont tenté de s'emparer des sentinelles de métal qui protègent les mercenaires et les scientifiques. En raison de pirates informatiques qui ont pris possession des ordinateurs de Neocron, ou par l'introduction manuelle d'un virus lors d'opération d'espionnage, beaucoup d'incidents se sont produits, et des unités de garde robotisées ont dû être mises hors service. Malgré tout, certaines n'ont pas pu être désactivées et sont toujours en liberté dans les zones inhabitées autour du Bunker ou de Tech Haven.

Attention donc, lorsque vous quittez les zones habitées... Ne vous attendez pas à trouver que de la poussière dans ces vieux tunnels...



Cyberchiens de garde

Les cyberchiens de garde ont été créés à Havre Tech, mais se trouvent maintenant exclusivement dans le Bunker de CityMercs. Ils sont très rapides et très dangereux. Même le personnage débutant peut en venir à bout facilement si nécessaire, mais si vous n'avez aucune expérience de combat, approchez-les avec précaution.



Mecatortues

Ces curieux appareils se trouvent dans le Bunker et dans Havre Tech. Ils utilisent des attaques énergétiques, mais ne constituent pas une réelle menace. Ils sont en temps normal utilisés comme droïdes de maintenance.

Il existe aussi un modèle volant de ce robot. Ces tortues volantes sont utilisées pour les tâches hors de portée des modèles rampants.



Cybergardes

Ces robots humanoïdes sont couramment utilisés dans le Bunker de CityMercs comme sentinelles permanentes. On les trouve souvent associées à des cyberchiens, car les deux unités ont été pensées pour être complémentaires. Ils utilisent des attaques énergétiques, et sont un bon défi pour un personnage intermédiaire.



Bots de sécurité

Ce sont les cybergardes et ouvriers de maintenance de Havre Tech. Ces machines possédant quatre pattes et une mitrailleuse centrale ne doivent pas être sous-estimées. Vous devrez être bien expérimenté au combat avant de les affronter.

Ces unités de défense mobiles sont habituellement complétées par des modèles stationnaires.



Hoverbomber

Ces gigantesques machines volantes sont des produits de la guerre. En raison d'un dysfonctionnement dû à la destruction de leur centre de contrôle, ces machines ont commencé à attaquer des cibles aléatoirement. On ne sait pas encore si leur intelligence artificielle est devenue indépendante, ou si elle est contrôlée à distance. Mais quand on se trouve face à un de ces monstres, ce genre de querelle universitaire perd beaucoup de son importance, il faut le reconnaître. On en revient à la bonne vieille dialectique du « Manger ou être mangé ».



Robots du Dôme d'York

Les machines de combat déployées par le Dôme d'York sont toujours en place. Ces véhicules sur chenilles sont pourvus des armes les plus dangereuses imaginables. Si vous n'avez pas l'habitude de vous frotter à ce genre de choses, passez votre chemin sans tarder. Mais bien souvent, il est déjà trop tard pour se préoccuper de ce genre de choses.



Mythe ou réalité ?

Au cours des guerres de Cérès, d'importantes découvertes ont été faites dans le domaine des armements mobiles. La plus terrifiante des unités produites à l'époque a été le WarBot. Après le conflit, la majeure partie d'entre eux a été recyclée, du moins c'est ce qu'on a voulu faire croire. Mais il suffit de se promener une journée dans les Terres Brûlées pour se convaincre du contraire. Il en est de même pour les crabes mécaniques. Si vous avez envie de chasser ces monstres pour le sport, il est conseillé d'y aller bien entouré et bien armé. Ce n'est pas le genre de gibier qu'on va chasser la fleur au canon.



8.4.4. UNITÉS DE FACTION

Les unités de faction les plus connues sont évidemment celles du NCPD. Cette force de maintien de l'ordre, toujours vigilante, patrouille les rues de Neocron et surveille presque tous les citoyens. A ce jour, on ignore s'ils sont des robots complètement artificiels ou tout simplement des agents humains en armure. Visiblement, CityAdmin ne tient pas à en parler.

D'autres factions emploient du personnel de sécurité. Vous trouverez souvent des gardes du corps dans les quartiers généraux des factions de Pepper Park, ou des gardes d'allure militaire dans le Bunker de CityMercs, par exemple.

9.

INFORMATIONS SUPPLÉMEN- TAIRES

9.1. SOURCES DE RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Pour un jeu en ligne tel que Neocron 2, il est littéralement impossible de fournir un manuel entièrement mis à jour sous un format papier. En conséquence, ce document ne fera que vous montrer d'une manière générale ce que Neocron 2 vous propose en terme d'options et de mécanismes de jeu. Pour plus d'informations sur Neocron et son fonctionnement, il existe un site Web sur lequel vous trouverez toutes les réponses aux questions que vous vous posez :

<http://www.neocron.com>

Vous y trouverez des informations constamment mises à jour. Vous y trouverez également des liens vers les autres sites traitant de Neocron, dans lesquels des fans et des joueurs tels que vous ont compilé des informations au sujet du jeu.

9.2. SUPPORT TECHNIQUE ET CONTACT

Avant de contacter le support technique, veuillez dresser la liste de tous les composants de votre ordinateur, ainsi que la description exacte de l'erreur que vous avez constatée (quand et comment cela s'est-il produit ? Que faisiez-vous exactement à ce moment précis ?) Ceci nous aidera à trouver la solution à votre problème rapidement et efficacement.

Veuillez nous communiquer les informations suivantes :

Informations personnelles :

- » Adresse e-mail, numéro de téléphone ou références postales
- » Le serveur et la langue utilisés lorsque vous avez rencontré le problème.

Informations sur votre ordinateur :

- » Marque de l'ordinateur et modèle
- » Version de Windows
- » Vitesse et fabricant du processeur
- » Vitesse et fabricant du lecteur CD-ROM
- » RAM totale
- » Fabricant et nom de la carte vidéo
- » Fabricant et nom de la carte son
- » Informations sur la souris et ses drivers, ainsi que sur tout autre périphérique éventuel
- » Type de connexion Internet et matériel utilisé

Pour obtenir ces informations, allez dans le menu Démarrer de votre ordinateur, puis Exécuter, et tapez la commande « **dxdiag** ». Le diagnostic DirectX commencera alors. Vous aurez des informations sur les drivers de votre système. Pour convertir ces informations en fichier texte, cliquez sur « **Enregistrer toutes les informations** ». Vous pourrez alors créer un fichier texte avec toutes les informations nécessaires pour les envoyer par mail, ou bien les conserver pour une utilisation ultérieure.

Problème

Problème lié à votre connexion Internet, à votre compte ou au jeu

Contact

Département du support :

Envoyez un courriel à : helpdesk@neocron.com (vous recevrez une réponse dans les 24 heures. Si ce n'est pas le cas, envoyez une notification à supportwatch@neocron.com, comportant la même description)

Problème

Vous êtes bloqué en jeu, ou vous avez une question urgente et précise concernant le jeu

Contact

Support direct Neocron 2:

Utilisez le système de contact en jeu (cliquez sur le « ? » en haut à droite de votre écran, décrivez votre problème et attendez qu'un responsable prenne contact avec vous)

Important : certaines questions sont posées plus souvent que d'autres. Il se peut que la réponse à votre problème se trouve déjà dans la FAQ (Foire aux Questions). Vérifiez cette FAQ sur www.neocron.com, vous pourrez gagner du temps en trouvant la réponse à votre problème.

9.3. CRÉDITS

G E S T I O N

PDG

Holger Nathrath

PRODUCTEUR EXECUTIF

Martin J. Schwiezer

DIRECTEUR TECHNIQUE

Daniel Ludwig

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Holger Nathrath

GESTION DU PERSONNEL

Kirk Lenke

RESPONSABLE COMMUNAUTE & SERVICE
CLIENT

Michel Feidt

P R O G R A M M A T I O N

RESPONSABLE DE PROGRAMMATION
Daniel Ludwig

PROGRAMMEURS

Ulrich Haar

Dirk Wilhelmy

Jorg Floren

Bastian Hoyer

Matthias Meyer

PROGRAMMEURS ADDITIONNELS

Carsten Henkelmann
Christian Reimann
Markus Klein
Jan Doerrenhaus
Tim Seidel

**PROGRAMMEUR DES APPLICATIONS
WEB**

Bastian Hoyer

VISUELS

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Holger Nathrath

RESPONSABLE ARTISTIQUE

Simon Bachmann

CONCEPTION SONORE DYNAMEDION

Alexander Roeder
Pierre Langer
Tilman Sillescu
Michael Schwendler

CONTENU**DEVELOPPEMENT DU CONTENU**

Christian Schuett
Michel Feidt
Jan Doerrenhaus
Stephan Bast
Jan Doerrenhaus

ASSISTANCE DEVELOPPEMENT

Harald Quint
Tim Seidel
Jason Lehman
Kirk Lenke
Alexander Kroeger
Alexander ‚Cuthullu‘ Schuler
Nick ‚Nidhogg‘ Milner
Stephan ‚Momo Katzius‘ Janosch
Stefan ‚Ra-TM-aN‘ Lochmüller
Sven ‚Sargas‘ Oster
Tobias ‚Tealon‘ Kempcke
Cynthia Laviolette
Nicole Montag

ASSISTANCE LOCALISATION

Alexander Kroeger
Markus Gassner

SERVICE CLIENT**RESPONSABLE DE COMMUNAUTE ET DE
SUPPORT TECHNIQUE**

Michel Feidt

RESPONSABLE SUPPORT EN JEU

Christian Schuett

**GESTION COMMUNAUTE ET SUPPORT
TECHNIQUE**

Stephan Bast
Warren Ferguson
Nick Milner

SUPPORT TECHNIQUE

Jolene Kitch
André Zurmuehlen

**SUPPORT ET COORDINATION
ANIMATIONS**

Daniel Hollister
Cynthia Laviolette
Nicole Montag
Andre Rohweder

ASSURANCE QUALITÉ

Simon Galbierz
Aaron L. Kalin
Jason Lehman Tim Seidel

ARTISTES

Markus Neidel
Nick Ebenhoch
Matthias Kaestner
Matthias Gira
Ivo Klaus
Timo Krahl

INTULO.DE

Thomas Kronenberg
Rebecca Ludolphy

POLYZOOM MEDIA

TIEFENRAUSCH DESIGN

Jan Cosfeld
Steffen Bartling

EQUIPE COMPLEMENTAIRE

Oliver Kratzer
Oliver Smith
Ryan Lockwood
Lucas Wendler
Bastian Reddemann

CONCEPTION DU MONDE

MONDE DE JEU

Holger Nathrath
Timo Krahl
Paul Mader
Walter Druck
Christian Schuett
Simon Bachmann

ASSISTANCE MONDE DE JEU

Alexander Wolter

SONS & MUSIQUES

EFFETS SONORES

Timo Krahl
Gabriel Bachmann

MUSIQUES

Max Corbacho
Ian Boddy
Steve Roach

ANIMATEURS

EQUIPE D'ANIMATION BENEVOLE

Matt Barlow
Jan Dierkes
Volkert Feierabend
Chris Gent
Tracy Girten
Reuben Johnson
James S. Keohane

Gerald Kleesiek
Dirk Pfaffenritter
David Reid
Bea Reuschling

EQUIPE DE SOUTIEN BENEVOLE

Ryan Chamberlain
Kevin Cupak
Jürgen Günther
Arjen van Heusden
Colin Joy
Marie Killoran
Florian Platzmann
Harald Quint
Mirko Scholz
Peter Turner

10TACLE STUDIOS AG

DIRECTION

Michele Pes - CHAIRMAN
Martin J. Schwiezer

MARKETING

Frank Holz
Marcel Jung
Wolfgang Duhr
Navid Kiani

DEVELOPPEMENT AFFAIRES

Kay Krämer,
Marc Küpper

LIENS

NEOCRON

www.neocron.com

FORUMS OFFICIELS NEOCRON

forum.neocron.com

10TACLE AG

www.10tacle.com

REAKKTOR

www.reakktor.com



PLAYS BEST ON
ALIENWARE 

www.alienware.com

Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation.



Serial Number: