BLOODNET

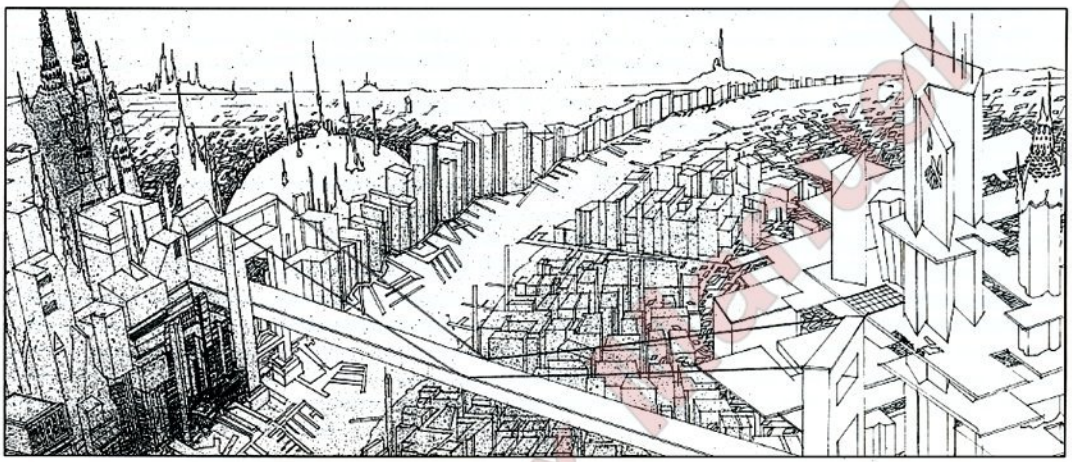


MICROPROSE

ADVENTURE

BloodNet

The Cyberpunk Vampire Game



Copyright pour le logiciel de jeu et le manuel: MicroProse Limited 1994

MICROPROSE

MicroProse Limited, The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, RU
Assistance Technique: (1) 48 570554, du lundi au vendredi

Ce manuel et les programmes informatiques et audiovisuels des disquettes ou CD livrés avec le manuel et décrits dans le manuel, sont copyright et contiennent l'information de propriété appartenant à MicroProse Limited. Il est interdit de donner ou de vendre des copies de ce manuel ou des disquettes qui l'accompagnent ou des listes des programmes contenus sur les disquettes à une personne ou à une institution quelconque, à l'exception des personnes ou institutions faisant l'objet d'accords écrits avec MicroProse Limited. Il est interdit de copier, photocopier, reproduire, traduire ce manuel ou de le réduire à une forme exploitable par une machine, en partie ou dans sa totalité, sans l'autorisation préalable de MicroProse Limited. Toute/s personne/s reproduisant une partie quelconque de ce programme, par n'importe quel médium, pour n'importe quelle raison, sera coupable de violation de copyright et sera passible de responsabilité civile à la discrétion du détenteur du copyright.

IBM est une marque déposée d'International Business Machines, Inc.
AdLib est une marque déposée d'AdLib, Inc.
Roland MT.32 est une marque déposée de Roland Corp. U.S.A.
Sound Blaster est une marque déposée de Creative Labs, Inc.
Sound Master est une marque déposée de Covox, Inc.

Fabriqué au Royaume-Uni

MP2XX170MANR

TABLE DES MATIERES

MANHATTAN 2094.....27
La Ville.....27
Le Cyberspace.....27
Ransom Stark: Portrait.....28
Les Vampires.....28

LE JEU 29
Conditions Requis.....29
Installation.....29
Mémoire Nécessaire.....29
Lancer le Jeu.....30
Bloodnet CD ROM.....30
Service clientèle & assistance technique.....30
Création de personnages.....31
Création rapide.....31
Création manuelle.....32
Descriptions des qualités.....32
Mouvement/Interaction.....34
Interface de jeu.....34
Fiches de personnages.....36
Fiches d'inventaire/attirail.....37
Recrutement de personnages.....38
Le système PAL.....38
Implant neural.....38
Combat.....39
Cyberspace: guide de l'utilisateur.....42

REFERENCE.....44
Armes.....44
Composantes de bricolage.....46
Drogues intelligentes.....47
Glossaire cyberpunk.....48

Le Vieux Manuel

GENERIQUE

Conception et rédaction du jeu: John Antinori, Laura Kampo
Producteur général: Mark Seremet
Producteur, jeu de rôle Microprose: Lawrence Schick
Producteur adjoint: John Antinori
Programmation: Chris Short, Frank Kern, Rick Hall
Directeur artistique: Quinno Martin
Graphismes: Thomas Howell, Quinno Martin, Bill Petras, Kelly Trout, Kelly Vadas
Musique: Michael Bross
Son: Michael Goodis, Michael Bross
Elaboration de carte: Tom Rigas
Directeur de publication: Joe Morel
Directeur d'assurance qualité: Michael Craighead
Assurance qualité: Tom Rigas, Mike Corcoran, Matt Showalter, Destin Strader, Tim Train
Concept: Lawrence Schick
Consultants pour le design: Lawrence Schick, F. J. Lennon
Directeur de produit: John Dreibelbis
Présentation du produit: Julie Burness, Sarah Warburton
Design et présentation du manuel: Sarah Kerr
Rédacteur: Alkis Alkiviades

MANHATTAN 2094

L'histoire de BloodNet se déroule à cent ans d'ici, dans un futur dystopien high-tech; peut-être bien le futur que notre planète est en train de se réserver. Le jeu a lieu dans deux décors différents: Manhattan en l'an 2094 et le cyberspace. Le monde de BloodNet est dominé par une tyrannie de l'information gouvernée par la mégacorporation des TransTechniques. Imaginez la compagnie des téléphones, une banque internationale, un géant du logiciel et la CIA amalgamés en une seule entité et vous commencerez à comprendre la portée et l'ampleur du pouvoir de TransTech.

Les TransTechniques ont conçu et programmé les zones de cyberspace que vous traverserez dans BloodNet. La société contrôle l'accès au cyberspace ainsi que son utilisation. Les services et l'information du cyberspace sont réservés à ceux qui sont accrédités par la société. Du moins, en théorie...

New York pullule de gens qui, avides d'exploration, de connaissance et, tout simplement, de sensations fortes, entrent illicitement en cyberspace, en quête de liberté d'information. Ce mélange non affilié de pirates, d'info-anges, d'anarchistes, de gangs des rues et de gangs tech isolés est connu sous le nom collectif de résistance. La guerre entre TransTech et la résistance pour l'accès au cyberspace figure en permanence sur la toile de fond de BloodNet.

Dans BloodNet, vous êtes le vampire. Vous jouez le rôle de Ransom Stark, un mercenaire, un decker ou un profiteur free-lance, au choix. Vous devrez manœuvrer avec soin entre les Transtechs et la résistance, tout en essayant d'échapper à la malédiction d'un lord vampire. Réussirez-vous à découvrir les plans du terrible Abraham Van Helsin et à y mettre fin avant qu'il ne se rende maître de Manhattan et seigneur du cyberspace? Réussirez-vous à exorciser le vampire qui est en vous avant de perdre votre humanité pour toujours? Trouverez-vous l'amour et réussirez-vous à maîtriser le cyberspace avant que votre destin ne soit réglé à tout jamais?

LA VILLE

Manhattan 2094 est une nécropole dystopienne dominée par une élite high-tech qui prospère dans un cauchemar d'urbanisme et de claustrophobie. Imaginez New York avec des bâtiments deux fois plus hauts, des rues deux fois plus bondées et où la perpétuelle lumière aveuglante de l'éclairage fluorescent sur la pollution toxique qui s'attarde sur toute la ville empêche de faire la différence entre le jour et la nuit.

La ville n'est que secondaire. C'est en cyberspace qu'ont lieu les activités économiques et les loisirs des humains. Alors que ces derniers abandonnent le monde réel pour le monde virtuel du cyberspace, Manhattan et toutes les autres villes de la terre tombent en ruines. Les services de la ville sont non-existants, le gouvernement n'a plus qu'une autorité nominale, la police ne sert plus à rien.

Votre aventure se déroule en partie dans cette ville sinistre, pendant que vous traversez Manhattan dans le métro new-yorkais.

LE CYBERSPACE

Le cyberspace est un monde imaginaire, un univers de réalité virtuelle créé par la mégacorporation mondiale des TransTechniques. Le cyberspace est l'endroit où les ordinateurs sont en interaction les uns avec les autres, où l'information spatiale circule de modem en modem. Il s'agit de la dimension de réalité virtuelle que William Gibson appelait "hallucination consensuelle" créée par les ordinateurs du monde.

Dans le jeu, le cyberspace est également appelé le réseau, c-space, la matrice ou la toile. L'ensemble du cyberspace (son aspect, son utilisation) a été créé par ceux qui ont conçu et programmé son logiciel.

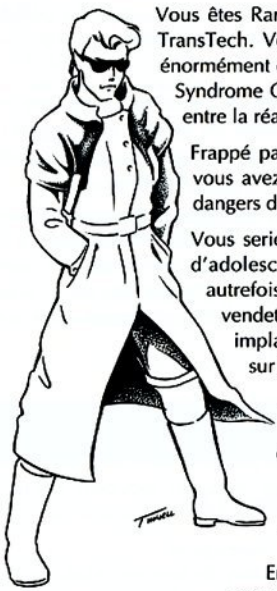
Dès 2078, les scientifiques de TransTech avaient mis au point des techniques qui devaient permettre à une conscience humaine de fusionner avec un ordinateur. Les avantages pour Transtech en étaient évidents et nombreux: ses scientifiques, ses ingénieurs et ses stratèges n'auraient plus besoin ni de matériel ni de logiciels. A la place, leurs esprits pourraient être mis en interaction directe avec les données. Les pensées deviendraient réalité immédiate. Les tâches banales seraient exécutées intuitivement.

Le Vieux Manuel

Le cyberspace s'avéra à la fois un bien et un mal pour les TransTechniques car la technologie qui avait rendu possible la liaison avec le cyberspace s'infiltra dans la résistance. Tout comme il avait toujours été difficile d'arrêter les pirates à leurs claviers, la surveillance et l'élimination des intrus en cyberspace sont devenues un combat perpétuel.

Dans BloodNet, le cyberspace a été subdivisé par des mégacorporations concurrentes. Une partie de votre aventure va se dérouler dans une vaste zone du cyberspace, contrôlée par les TransTechniques.

RANSOM STARK: PORTRAIT



Vous êtes Ransom Stark. Il y a quelques années, vous étiez au bas de l'échelon des employés de TransTech. Votre travail était celui d'une présence de services humains, un emploi qui nécessitait énormément d'interface avec le cyberspace. L'exposition prolongée et répétée a provoqué en vous le Syndrome Ontologique de Hopkins-Brie, un état qui se manifeste par des problèmes de distinction entre la réalité et la réalité virtuelle.

Frappé par le Syndrome de Hop-Brie, vous avez été sommairement congédié de TransTech et vous avez commencé à errer dans les rues de Manhattan, la perception troublée, en proie aux dangers de la ville.

Vous seriez sûrement mort comme un clochard si vous n'aviez pas été découvert par un gang d'adolescents et conduit à l'atelier secret de Deirdre Tackett dans le sous-sol d'une maison autrefois désertée de Greenwich Village. Dans ce laboratoire clandestin, Tackett menait une vendetta personnelle contre la Société. Tackett vous a sauvé en insérant dans votre cerveau un implant neural servant à moduler vos perceptions et à vous permettre de garder votre emprise sur la réalité.

Avec cette nouvelle chance de refaire votre vie, vous vous êtes fait une réputation de free-lance digne de confiance dans toute la ville. Vous n'avez, cependant, jamais oublié Deirdre Tackett, la femme qui vous a sauvé la vie.

LES VAMPIRES

En l'an 2094, New York City est de nouveau menacée de violence urbaine et une nouvelle vague de paranoïa s'empare de la ville. Le fléau des vampires a frappé. Les rues bourdonnent d'histoires sur ces créatures sorties tout droit de l'enfer et jour après jour, les médias ne parlent plus que de leurs attaques. Les bruits courent et l'on accuse à tort et à travers. Tout le monde a vu les dégâts causés par les vampires mais peu de gens ont vraiment vu ces monstres. La ville est si violente, tellement pleine de grotesque et de monstrueux, qu'un vampire peut traîner dans les rues, prendre des victimes à volonté et passer pratiquement inaperçu.

Vous, dans le rôle de Ransom Stark, devenez la proie de l'un des vampires. Cependant, grâce à votre implant neural, inséré il y a des années par Deirdre Tackett, vous n'êtes pas entièrement transformé en vampire. Vous devez maintenant trouver le moyen de vous purger de votre nature vampirique avant que l'effet de l'implant neural ne se dissipe et que vous ne soyez transformé en vampire pour l'éternité. Et tout cela en essayant d'échapper aux griffes du lord vampire qui vous a fait. Vous êtes le seul à pouvoir le conduire au programme puissant conçu par Tacket, le programme qui donne le pouvoir suprême en cyberspace.

N'oubliez pas que, puisque vous n'êtes pas entièrement vampire, vous ne pouvez pas faire tout ce que peut faire un véritable vampire. Vous devez mordre vos victimes et vous nourrir de leur sang pour survivre, par exemple, mais vous ne pouvez pas les transformer en vampires. Lors du jeu, vous découvrirez ce que c'est que d'être un vampire. Les personnages du jeu vous apprendront beaucoup de choses sur les vampires mais ne vous fiez pas à n'importe qui. Vous êtes à New York, ne l'oubliez pas.

Revieux Manuel

LE JEU

Votre boîte BloodNet devrait contenir ce manuel et quatre disquettes de 3,5" ou un compact disc.

CONDITIONS REQUISES

- **Ordinateur:** IBM, ou compatible à 100%, avec un processeur 386 ou supérieur. 16 Mhz ou plus conseillé.
- **Mémoire de système:** 2 Mo de RAM, avec 800 Ko d'EMS disponible.
- **Mémoire conventionnelle:** 560 Ko (574 000 octets) de votre RAM de base doivent être disponibles.
- **Disque dur:** 9 Mo d'espace libre minimum doit être disponible sur votre disque dur.
- **Utilisateurs de CD ROM:** lecteur CD ROM, plus MS CD Extension (version 2.1 minimum).
- **Graphismes:** carte graphique VGA et moniteur VGA.
- **Lecteur de disquettes:** un lecteur de 3,5" nécessaire pour l'installation uniquement.
- **DOS:** MS-DOS, version 5.0 ou supérieure.
- **Souris:** nécessaire.
- **Facultatif:**
  Cartes pour les sons: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Master 2, Pro-Audio Spectrum.
  Cartes pour la musique: Ad Lib, Roland SCC-1, Roland LAPC-1, Wave Blaster.

INSTALLATION

BloodNet (version 3,5") comprend un programme pour installer le jeu sur le disque dur. Pour lancer ce programme:

1. Démarrez l'ordinateur.
2. Insérez la première disquette de BloodNet dans le lecteur de 3,5".
3. Tapez A: ou B: (selon le lecteur où se trouve la disquette), et appuyez sur la touche Enter.
4. Tapez INSTALL, puis appuyez sur la touche Enter. Suivez les prompts à l'écran.

Installation CD ROM: Suivez les instructions ci-dessus, mais tapez la lettre de votre lecteur CD ROM avant de taper "INSTALL".

MEMOIRE NECESSAIRE

BloodNet a besoin de 560 Ko (574 000 octets) de mémoire RAM conventionnelle disponible. Pour connaître la quantité de RAM dont vous disposez, tapez MEM et appuyez sur Enter.

Un nombre apparaît correspondant à la taille du plus grand programme exécutable ("largest executable program size"). Si ce nombre est inférieur à 574 000 octets, vous risquez de devoir modifier la configuration de votre système, afin de retirer certains programmes résidents qui occupent l'espace dont vous avez besoin.

Le Vieux Manuel

LANCER LE JEU

Lorsque vous avez installé et configuré BloodNet sur votre disque dur, vous êtes prêt à jouer. Activez le sous-répertoire contenant BloodNet. Si vous n'avez pas changé les options par défaut, tapez:

CD BLOODNET

puis appuyez sur Enter. Une fois que vous êtes dans le sous-répertoire voulu, tapez:

BLOODNET

et appuyez sur Enter pour commencer le jeu.

BLOODNET CD ROM

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Tous les titres CD-ROM de MicroProse nécessitent les conditions suivantes:

- MS-DOS, version 5.0 ou supérieure, un disque dur, un lecteur CD ROM, 2 Mo de mémoire RAM paginée, et Microsoft CD ROM Extensions, version 2.1 ou supérieure.
- Chaque produit a besoin d'une configuration de matériel différente, et les détails spécifiques sont indiqués sur l'étiquette de la boîte.
- Les produits améliorés pour la version CD ROM, comme F-15 III, ont besoin d'une carte sonore Soundblaster ou compatible pour certaines fonctions du jeu.

INSTALLATION

L'installation de tous les produits CD ROM de MicroProse est très simple.

- Allumez votre ordinateur et vérifiez que Microsoft Extensions est chargé.
- Insérez votre CD de jeu dans le lecteur CD ROM.
- Entrez la lettre correspondant à votre lecteur CD ROM.
- Tapez INSTALL et appuyez sur Enter.
- Il suffit de suivre les instructions à l'écran pour terminer la procédure d'installation. Le programme d'installation proposera un lecteur et un répertoire où installer le jeu. Cependant, vous pouvez choisir un autre répertoire ou chemin d'accès si vous le désirez.

Plusieurs titres CD ROM produits par MicroProse installeront certains petits fichiers sur votre disque dur. MicroProse s'efforce toujours de n'installer que les fichiers absolument nécessaires pour le jeu, afin de ne pas encombrer votre disque dur. Certains produits CD ROM de MicroProse vous laisseront choisir le nombre de fichiers que le programme d'installation copiera sur le disque dur.

De nombreux produits CD ROM de MicroProse utiliseront provisoirement de la mémoire paginée et de l'espace sur le disque dur pour y traiter à part des informations. Ce processus prendra souvent plusieurs minutes mais permettra à certaines scènes de se dérouler beaucoup plus rapidement et améliorera donc votre expérience de jeu.

LANCER LES JEUX

Après l'installation, le programme Install vous dira comment démarrer le jeu. Il vous suffit de suivre ces instructions chaque fois que vous désirez jouer.

Revieux Manuel

SERVICE CLIENTELE & ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous pourrez nous joindre également soit par minitel au "3615 MICROPROSE" ou à l'adresse suivante :
Ubi Soft - Service consommateurs MICROPROSE, 28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil

Tél (1) 48 570554

CREATION DE PERSONNAGES

Après la séquence d'introduction, le menu principal apparaît sur l'écran. Les quatre options sont: Manual Generation (Création Manuelle), qui vous permet de créer votre personnage en répondant à des questions ou à des scénarii; Quick Generation (Création Rapide) qui créé un personnage pour vous; Exit to Game (Sortie vers Jeu), qui vous permet de sélectionner une partie sauvegardée ou de commencer une nouvelle partie, Turn Off Sound (Arrêter Son), Turn Off Music (Arrêter Musique) et Quit BloodNet (Abandonner BloodNet).

QUICK GENERATION (CREATION RAPIDE)

Cette option est destinée aux joueurs qui désirent sauter le processus normal de création de personnages et passer au jeu aussi vite que possible. Il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'option "Quick Generation" du menu principal pour que l'ordinateur procède à la création d'un personnage. Les résultats de cette création seront affichés sur une fiche de qualités de personnage qui apparaîtra sur l'écran.

Si, à un moment ou à un autre, vous êtes mécontent des résultats de la séquence de création, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône "escape", en haut et à gauche, ou cliquez avec le bouton droit pour retourner au menu de création de personnages. A partir de ce menu, vous pourrez créer un autre personnage.

Au bas de l'écran, en rouge, vous trouverez les options "Modify Skills 5" (Modifier Qualités 5) et "Modify Points 20" (Modifier Points 20) qui vous donnent la possibilité de modifier le personnage que vous avez créé en répartissant 20 points sur 5 qualités. Vous pouvez augmenter les nombres de points de jusqu'à cinq catégories de qualités en ajoutant un maximum de dix points à n'importe quelle qualité. Vous pouvez soustraire des points d'une qualité que vous avez augmentée mais vous ne pouvez pas diminuer une qualité au-dessous du niveau auquel elle a été créée. Par exemple, si une qualité de force a été créée à quatre-vingt et si vous l'avez augmentée de cinq, vous ne pourriez la diminuer que jusqu'aux quatre-vingt d'origine.

Pour modifier le total d'une qualité, placez le curseur de la souris sur la qualité en question. (Clavier: utilisez les touches PGUP et PGDOWN pour faire dérouler le choix de qualités.) Cliquez sur la qualité avec le bouton gauche pour en augmenter la valeur ou avec le bouton droit pour la diminuer. (Clavier: appuyez sur SHIFT et sur la touche "+" pour augmenter le niveau de la qualité. Appuyez sur la touche "-" pour diminuer la valeur d'une qualité en surbrillance. Vous pouvez aussi utiliser les touches "+" et "-" du clavier numérique).

La fiche de personnage contient une image de Ransom Stark. En cliquant avec le bouton gauche sur la flèche à droite ou à gauche de l'image de Stark ou en utilisant les touches fléchées gauche et droite du clavier, vous pouvez faire dérouler plusieurs visages de Ransom Stark. En laissant un visage sur la fiche de personnage, vous le sélectionnez pour votre Ransom Stark.

Une fois satisfait de votre personnage, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône O.K. pour le sauvegarder et commencer à jouer.

Le vieux manuel

MANUAL GENERATION (CREATION MANUELLE)

L'option de création manuelle vous présente une série de douze questions ou scénarii avec un choix de réponses. En vous mettant dans les situations proposées par les questions et les scénarii, vous pouvez créer un personnage dont les qualités reflètent la personnalité que vous lui avez choisie.

La question ou le scénario apparaît en haut de l'écran, une image au milieu de l'écran et les réponses en bas. Il y a deux flèches en bas, à gauche. Cliquez avec le bouton gauche sur l'une de ces flèches (ou utilisez les touches fléchées vers le bas et vers le haut du clavier) pour faire dérouler les réponses possibles. Quand vous aurez lu toutes les réponses possibles et sélectionné celle que vous voulez, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône O.K. ou appuyez sur ENTER pour choisir cette réponse. Pour interrompre la séquence de création de personnage à tout moment, cliquez avec le bouton droit de la souris à n'importe quel endroit de l'écran ou appuyez sur ESCAPE.

Les quatre premières questions détermineront le type de carrière (mercenaire, profiteur ou cyberpunk) préféré par votre personnage. Les huit questions suivantes détermineront les qualités en fonction du type de carrière que vous préférez. Par exemple, si vos réponses aux quatre premières questions indiquent que votre personnage est surtout mercenaire, un plus grand nombre des huit autres questions attribueront des points aux qualités de combats associées à un mercenaire.

Quand vous aurez répondu aux douze questions, votre fiche de personnage sera assemblée sur l'écran. Comme pour la création rapide, vous aurez la possibilité de répartir vingt points entre cinq qualités. Consultez les trois derniers paragraphes de la section sur le combat rapide pour voir comment modifier les personnages. Si vous êtes mécontent du personnage créé, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône "escape" pour retourner au menu principal et créer un autre personnage. Si vous décidez de jouer à BloodNet avec ce personnage, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône O.K. ou appuyez sur la touche "O" ou "o" du clavier pour commencer à jouer.

La fiche de personnage contient une image de Ransom Stark. En cliquant avec le bouton gauche sur la flèche à droite ou à gauche de l'image de Stark ou en utilisant les touches fléchées gauche et droite du clavier, vous pouvez faire dérouler plusieurs visages de Ransom Stark. En laissant un visage sur la fiche de personnage, vous le sélectionnez pour votre Ransom Stark.

DESCRIPTIONS DES QUALITES

QUALITES PHYSIQUES

Strength (Force): plus la force d'un personnage est grande, plus il aura de chances de réussir à accomplir les tâches les plus physiques. La force aide à déterminer la prestation d'un personnage au combat, particulièrement au combat corps-à-corps. Elle est également importante au niveau de la capacité du personnage à subir des dégâts.

Endurance: le niveau d'endurance d'un personnage mesure sa capacité d'activité physique pendant un certain temps. L'endurance entre en ligne de compte dans la fréquence à laquelle un personnage a besoin de repos ainsi que dans le combat.

Agility (Agilité): le niveau d'agilité d'un personnage entre en ligne de compte dans sa capacité à esquiver les attaques d'un adversaire au combat.

Stealth (Discrétion): le niveau de discrétion d'un personnage indique sa capacité à se dérober aux services de sécurité en cyberspace.

Pickpocket: cette qualité est reflétée dans la capacité d'un personnage à chercher et à découvrir divers articles dissimulés.

Lockpick (Crochets de serrures): gouverne la capacité d'un personnage à utiliser des crochets de serrures à Manhattan et certaines "clés virtuelles" en cyberspace.

QUALITES MENTALES

Intelligence: l'intelligence entre en ligne de compte de plusieurs façons dans la prestation d'un personnage, surtout dans sa capacité à naviguer en cyberspace et à utiliser certaines armes qui tirent leur énergie de l'activité cérébrale humaine.

Observation: le niveau d'observation d'un personnage aide ce dernier à découvrir des objets cachés. Cette qualité est importante pour diriger une arme sur une cible pendant le combat.

Fast-talk (Bagou): mesure l'habileté d'un personnage à persuader, tromper ou, pour reprendre les paroles des pirates du vingtième-siècle, "ergonomiser" un PNJ (personnage non-joueur).

Le Vieux Manuel

Bargaining (Marchandage): gouverne l'habileté d'un personnage à négocier les prix quand il achète et vend des objets.

Jury-rig (Bricolage): l'assemblage de dispositifs et d'armes à partir de pièces détachées empruntées, achetées ou volées est un aspect très important de BloodNet. Le succès d'un joueur dans l'assemblage et le démontage de ces dispositifs est gouverné par le bricolage, l'observation et l'intelligence.

Medicinal (Médicinal): cette qualité détermine l'habileté d'un personnage à utiliser de l'équipement médical pour soigner les blessures des personnages du groupe. Elle contrôle également la capacité d'un personnage à synthétiser, avec l'aide d'une trousse pharmaceutique, des drogues sur mesure à partir de leurs constituants chimiques.

PERSONNALITE

Leadership (Qualités de leader): au combat, cette qualité détermine le camp qui doit placer ses combattants en premier.

Innocence: une mesure de la fibre morale et éthique d'un personnage. Cette qualité détermine l'effet, sur l'humanité de Stark, causé par le personnage dont il se nourrit: plus la valeur d'innocence d'un personnage est importante, plus l'impact sera négatif sur le niveau d'humanité de Stark. Les PNJs recrutables peuvent faire diminuer leur niveau d'innocence en s'adonnant à certaines activités telles que l'utilisation de narcotiques.

Faith (Foi): cette valeur mesure la croyance et la foi d'un personnage en un être suprême et gouverne l'efficacité avec laquelle un personnage brandit des objets sacrés pour se défendre contre les vampires. La foi gouverne également l'habileté d'un personnage à utiliser un pieu ou une épée-âme contre un vampire.

Courage: détermine la probabilité qu'un PNJ adverse se retire d'un combat. Détermine également la probabilité qu'un PNJ quitte le camp du joueur quand le joueur choisira de se retirer du combat.

Will (Volonté): pour les vampires, cette qualité gouverne leur capacité à imposer leur volonté sur les autres et à résister à la volonté d'autres vampires. Au combat, les vampires peuvent ensorceler leurs adversaires, les laissant temporairement déroutés. Pour les non-vampires, cette qualité ne détermine que leur capacité à résister à la volonté d'un vampire.

CYBERQUALITES

Hacking (Piratage): détermine la compétence d'un personnage à identifier et à utiliser le logiciel trouvé dans le cyberspace.

Decking Integrity (Intégrité de decking): dérivée d'un mélange de l'intelligence d'un personnage et de la boîte-âme utilisée dans l'unité de decking (voir Cyberspace pour en savoir plus sur les boîtes-âmes), cette qualité détermine la durée de la période pendant laquelle un personnage peut rester en cyberspace sans être abîmé.

Cybercloaking (cyberprotection): dérivée de la qualité de discrétion d'un personnage et de la protection utilisée dans l'unité de decking, cette qualité détermine l'habileté d'un personnage à se déplacer en cyberspace sans être détecté par les services de sécurité TransTechniques.

COMBAT

Melee (corps-à-corps): détermine la compétence d'un personnage en combat corps-à-corps, y compris coups de poing, épées et matraques. Détermine également l'utilisation des pieux et des épées-âmes contre les vampires pendant le combat.

Fire arms (Armes à feu): détermine la compétence d'un personnage au maniement des armes à feu.

High-Tech: cette qualité détermine l'utilisation par un personnage d'une gamme d'armes high-tech telles que les fusils et pistolets laser.

Bio-Tech: entre en ligne de compte dans l'utilisation par un personnage d'armes qui tirent leur énergie du corps humain.

Explosives (Explosifs): cette qualité détermine l'habileté du personnage à utiliser toutes sortes de grenades au combat.

AMELIORATION DES QUALITES

Quand les personnages de votre groupe accomplissent avec succès une mission donnée dans le jeu, les qualités ayant rapport à cette mission sont améliorées. Des messages indiquant les changements de points de qualités apparaissent sur l'écran au moment opportun.

Le Vieux Grimoire

MOUVEMENT/INTERACTION

PERSONNAGES

Le mouvement de votre groupe est représenté par Ransom Stark. Pour déplacer votre personnage, placez le curseur à la position voulue et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé jusqu'à ce que le personnage arrive à destination. Cliquez avec le bouton droit sur un PNJ (Personnage non joueur) du jeu pour commencer une interaction. En cliquant deux fois sur un personnage avec le bouton droit, vous en faites apparaître une description.

Quand vous parlez avec un personnage, le portrait du personnage en question apparaît en haut et à droite de l'écran, avec la case de dialogue à gauche. Si vous, Ransom Stark, parlez avec lui, votre portrait et le dialogue apparaissent en bas et à gauche de l'écran.

OBJETS

En cliquant avec le bouton droit sur un objet figurant sur l'écran principal du jeu, vous pouvez le ramasser. En cliquant de nouveau avec le bouton droit vous pouvez lâcher l'objet. Si le curseur est sur plus d'un objet, un menu apparaît vous demandant de sélectionner l'objet que vous voulez ramasser. En cliquant deux fois avec le bouton droit, une description apparaît en même temps que l'objet en question.

Une fois que vous avez cliqué sur un objet avec le bouton droit de la souris, l'objet devient le curseur de la souris. Vous pouvez ensuite cliquer sur Ransom Stark avec le bouton gauche pour insérer l'objet dans son inventaire (ou dans la prochaine case d'inventaire libre si son inventaire est plein). Si vous souhaitez mettre l'objet dans l'inventaire d'un autre membre de votre groupe, vous devez le déposer directement dans son inventaire. (Voir la section fiche de personnage de ce manuel).

PIECES

Les petits triangles verts sur l'écran de jeu indiquent les points menant aux autres pièces de cet emplacement. En cliquant deux fois quand le curseur n'est pas sur un personnage ou un objet, vous faites apparaître la description d'une pièce.

INTERFACE DE JEU

Pour permettre de jouer sur la totalité de l'écran, l'interface de jeu n'est affichée que quand cela est nécessaire. Pour accéder à l'interface de jeu, déplacez le curseur vers le haut de l'écran. Quand elles sont sélectionnées, les six icônes illustrées ont les fonctions suivantes:

COMBAT

Quick Combat (Combat Rapide): voir la section combat de ce manuel.

Descriptive Combat (Combat Descriptif): voir la section combat de ce manuel.

Bite (Morsure): cette option fait apparaître le message "Who will be your victim?" ("Qui sera votre victime?"). Cliquez sur le personnage que vous voulez vider de son sang. Stark doit se nourrir pour survivre mais il doit aussi sélectionner ses victimes avec soin. S'il mord trop d'innocents, il risque, comme il est indiqué sur la partie indicateur d'humanité de l'interface (décrite ci-dessous), de perdre de plus en plus de son humanité et de se transformer complètement en vampire, ce qui vous ferait perdre la partie. Les morsures peuvent aussi avoir lieu en combat rapide et en combat descriptif. (Voir section combat de ce manuel.)

VISUALISATION

New York Map (Carte de New York): dans le jeu, les trajets se font dans le métro new-yorkais. Les arrêts de métro sont indiqués par les triangles rouges clignotants. Déplacez le curseur de la souris de haut en bas de l'écran pour faire dérouler la carte de Manhattan. Placez le curseur de la souris sur l'un des triangles clignotants et le nom de l'arrêt de métro apparaîtra. Cliquez avec le bouton gauche pour visualiser le menu des destinations connues pour chaque arrêt puis, cliquez de nouveau avec le bouton gauche sur la destination de votre choix. Vous serez transféré à cette destination. D'autres endroits apparaîtront à chaque arrêt au fur et à mesure que vous en apprendrez l'existence par interaction avec d'autres personnages.

Le Vieux Manuel

Search (Fouille): quand cette option est sélectionnée, le membre du groupe qui jouit de la meilleure qualité d'observation fouille l'emplacement actuel à la recherche d'objets cachés.

Examine (Examiner): cette option offre une description détaillée de l'article devenu curseur de la souris. Si vous n'avez pas les qualités nécessaires pour comprendre l'objet (vous n'avez pas les qualités de decking et d'intelligence pour reconnaître une pièce d'unité de decking), vous n'obtiendrez pas la description complète.

Use (Utiliser): si l'objet actuel devenu curseur de la souris peut être utilisé, le joueur obtiendra des messages en détaillant l'utilisation. Si vous voulez utiliser un autre objet sur un objet quelconque, ce dernier doit se trouver sur l'écran de jeu principal.

Location (Emplacement): quand cette option est sélectionnée, un message apparaît décrivant votre emplacement actuel.

PARTY (GROUPE)

Rest (Repos): quand cette option est sélectionnée, votre groupe se repose pendant le nombre d'heures nécessaire pour récupérer ses points de jeu.

Dismiss (Congedier): quand vous sélectionnez cette option, un menu des membres actuels du groupe apparaît. Cliquez avec le bouton gauche sur le personnage que vous voulez congédier. Si vous avez déjà six personnages dans votre groupe (y compris vous) et si vous voulez en recruter un autre, vous devez d'abord en congédier un.

DECK

Enter Cyberspace (Entrer en Cyberspace): ceci vous fait entrer dans le réseau, vous transférant en cyberspace. Voir la section cyberspace de ce manuel pour une description de l'interface cyberspace.

Decking Unit (Unite de Decking): cette option produit une représentation visuelle de votre unité de decking. Les fonctions de l'unité de decking sont semblables à celles de la fiche d'inventaire/attirail décrite plus loin. Voir la section cyberspace de ce manuel pour une description complète de l'unité de decking.

HAND-HELD COMPUTER (ORDINATEUR A MAIN)

Dialogue Replay (Repasser Dialogue): l'implant neural de Stark lui offre le luxe d'une mémoire photographique. Quand vous sélectionnez cette option, vous faites apparaître un menu de tous les personnages que Stark a rencontrés dans le jeu. En cliquant sur un personnage avec le bouton gauche, vous repassez l'interaction avec ce personnage, vous permettant de relire les indices et les informations. Pour mettre fin à la répétition du dialogue, appuyez sur ESCAPE ou cliquez avec le bouton droit.

Contacts: cette option donne accès à la base de données de Ransom Stark, y compris les commentaires sur ses amis, ses ennemis et ses ex-associés.

Money (Argent): votre solde actuel à la Banque Transtechnique de New York est affiché. Tout l'argent du jeu est virtuel, ce qui signifie qu'il n'y a aucune circulation de devises et que les transactions sont effectuées de façon semblable aux distributeurs de billets actuels. Quand il y a achat ou gain d'argent, les fonds sont directement retirés ou déposés dans votre compte.

Quand vous payez un personnage pour se joindre à votre groupe, ce paiement ne fait pas partie de l'argent communautaire du groupe, ce qui revient à dire que vous ne pouvez pas payer quelqu'un pour se joindre à votre groupe et utiliser cet argent vous-même.

GAME (JEU)

Save (Sauvegarde): un écran avec vingt cases de jeu apparaît. Avec la souris, mettez une case en surbrillance et cliquez avec le bouton gauche ou appuyez sur ENTER pour activer la case. Tapez une description du jeu et appuyez sur ENTER pour le sauvegarder. Vous pouvez taper jusqu'à trente lettres et utiliser les fonctions élémentaires de traitement de texte: retour en arrière, effacer, insérer/recouvrir, touches fléchées gauche/droite. Vous pouvez aussi sauvegarder sur un jeu précédent, si vous le désirez, en lui donnant un nouveau nom ou simplement en appuyant sur ENTER pour sauvegarder un jeu sous le même nom.

Le Virtuel Manuel

Restore (Restaurer): l'écran avec vingt cases de jeu réapparaît. Avec la souris, mettez votre sélection en surbrillance et cliquez avec le bouton gauche ou appuyez sur ENTER pour restaurer ce jeu.

New Game (Nouveau Jeu): cette option vous ramène au créateur de personnage.

MUSIC ON/OFF (AVEC/SANS MUSIQUE)
SOUND ON/OFF (AVEC/SANS SON)
VIEW CREDITS (VISUALISER GENERIQUE)
QUIT (ABANDONNER)

BLOODLUST INDICATOR (INDICATEUR DE SOIF DE SANG)

la barre verticale se trouvant à droite de l'interface indique l'urgence de votre soif de sang, de votre besoin de vous nourrir. Bien que vous ne soyez vampire qu'à moitié, vous devez quand même boire le sang des humains pour survivre. Le niveau de soif de sang monte au fur et à mesure que le besoin de mordre une victime se fait plus urgent. Si le niveau de soif de sang atteint le sommet et si la faim de Stark fait palpiter l'indicateur, Stark mourra et vous perdrez la partie si ce besoin n'est pas assouvi immédiatement.

Pour vous nourrir, sélectionnez "Bite" (Morsure) au menu de l'icône de combat et sélectionnez ensuite une victime. Faites attention quand vous choisissez vos victimes. Plus vous prenez d'innocents, plus votre indicateur d'humanité, décrit ci-dessous, passera vite du côté du vampire.

HUMANITY INDICATOR (INDICATEUR D'HUMANITE)

La barre horizontale située sous les icônes de jeu indique votre situation en tant que mi-vampire/mi-homme. Votre implant neural va vite perdre sa puissance et votre nature de vampire consommer vos aspects humains. Les choix que vous faites (si vous commettez des actes de violence inutile ou si vous tuez des personnages avec un facteur élevé d'innocence) peuvent accélérer ce processus, vous rendant davantage vampire.

DATE

Indique la date du jeu.

TIME (HEURE)

Indique l'heure et les minutes à la date du jeu.

Touches Directes:

F1: MENU DE L'ICONE COMBAT
F2: MENU DE L'ICONE DE VISUALISATION
F3: MENU DE L'ICONE DE GROUPE
F4: MENU DE L'ICONE DE DECK
F5: MENU DE L'ICONE D'ORDINATEUR A MAIN
F6: MENU DE L'ICONE DE JEU

FICHES DE RENSEIGNEMENTS SUR LES PERSONNAGES

Les fiches de renseignements sur les personnages sont conçues pour permettre un maximum d'efficacité. A partir d'une seule fiche, vous avez accès à toutes les qualités, tous les inventaires et tous les attirails des membres de votre groupe.

Party Members (Membres du Groupe): pour visualiser les membres de votre groupe, placez le curseur de la souris en bas de l'écran et cliquez avec le bouton droit. Vous pouvez avoir un maximum de six personnages à la fois (y compris Ransom Stark) dans votre groupe. La barre verticale bleue, à côté du portrait de chaque personnage correspond à la barre de santé. Une barre de santé basse indique la perte de points de jeu due à la fatigue et aux blessures subies au combat. Le repos restituera des points de jeu, tout comme l'utilisation de ressources médicales ou la visite chez un docteur.

Skill Sheets (Fiches de Qualites): pour visualiser la fiche de qualités d'un personnage, mettez en surbrillance le membre du groupe voulu et cliquez avec le bouton gauche ou appuyez sur ENTER. Le portrait du personnage, ses points de jeu et ses qualités apparaîtront. Ces qualités peuvent changer au cours du jeu. Un personnage qui bricole fréquemment pour le groupe, par exemple, peut améliorer sa qualité de bricolage. Voir la section création de personnage du manuel pour plus de renseignements sur les qualités. Les icônes de fiche de qualités sont:

Le Vieux Manuel

Inventory (Inventaire): en cliquant sur cette icône vous avez accès à la fiche d'inventaire/attirail. Touche directe: "I" ou "i".

Next (Suivant): en cliquant sur cette icône, vous passez à la fiche de personnage du membre du groupe suivant. Touche directe: "N" ou "n".

Excape: en cliquant sur cette icône, en cliquant avec le bouton droit ou en appuyant sur ESCAPE, vous retournez au jeu.

Touches Directes:
1: Pour visualiser la fiche de personnage de Ransom Stark
2: Pour visualiser la fiche de personnage du membre du groupe #2
3: Pour visualiser la fiche de personnage du membre du groupe #3
4: Pour visualiser la fiche de personnage du membre du groupe #4
5: Pour visualiser la fiche de personnage du membre du groupe #5
6: Pour visualiser la fiche de personnage du membre du groupe #6

FICHES D'INVENTAIRE/ATTIRAIL

A partir d'une seule fiche, vous avez accès à l'attirail et à l'inventaire de chaque membre du groupe. Vous êtes libre de faire des échanges d'objets entre les fiches d'inventaire et d'attirail de tous les personnages sans retourner au jeu.

Quand vous passez sur un objet avec la souris, le nom de l'objet apparaît en bas au centre de l'écran d'inventaire. Cliquez sur un objet avec le bouton gauche pour le ramasser.

Les icônes d'inventaire/attirail sont:

Escape: (ou cliquer avec le bouton droit ou appuyer sur ESCAPE) quitte la fiche d'inventaire/attirail et retourne à la fiche de personnage.

Next (Suivant): vous fait passer à la fiche d'attirail du membre du groupe suivant. Touche directe "N" ou "n".

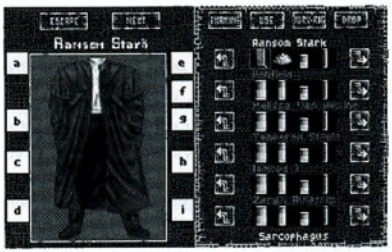
Examine: quand cette icône est sélectionnée, une description de l'objet actuellement curseur apparaît.

Use (Utiliser): si l'objet actuellement curseur peut être utilisé, un message apparaît détaillant ce qui se produit.

Jury Rig (Bricolage): dans le jeu, plusieurs objets sont des pièces d'objets plus gros. Avec les bonnes pièces et les qualités adéquates, vous pouvez construire vos propres armes et autres objets. Quand vous sélectionnez cette icône, vous obtenez un menu de ce que vous pouvez bricoler, en fonction de votre inventaire actuel. [REMARQUE: vous devez avoir une trousse à outils pour construire la plupart des objets et une trousse de pharmacie pour synthétiser les drogues.] Il est possible qu'une tentative d'assemblage ou de démontage d'un article échoue: dans ce cas, vous risquez de casser une pièce. Votre succès reflète vos qualités de bricolage, d'intelligence et d'agilité. Les résultats de votre bricolage vous seront donnés par des messages sur l'écran. Voir la section de référence pour une liste des pièces qui peuvent être assemblées pour bricoler des objets.

Drop (Lacher): si un objet est actuellement curseur et si cette icône est sélectionnée, l'objet est lâché à votre emplacement actuel. Ne présumez cependant pas que ces objets seront toujours là quand vous reviendrez.

Les cases d'attirail indiquées sur l'illustration sont les suivantes:
A. Tête
B. Bras droit
C. Main droite
D. Jambe droite
E. Torse. Utilisé pour l'habillement, y compris la combinaison de protection de tout le corps.
F. Revers
G. Bras gauche
H. Main gauche
I. Jambe gauche.



Remarque: les objets ne peuvent être placés que dans les cases de fiche d'attirail appropriées. Par exemple, la combinaison Arno ne peut être placée que dans la case torse. Quand vous ajoutez un accessoire cybergénique à un personnage, il ne pourra être placé dans la case appropriée (par exemple, un bras droit cybergénique ne peut être placé que sur le bras droit) que quand vous ferez appel aux services d'un chirurgien cybergénique pour faire installer le bras.

Le Vrai Manuel

RECRUTEMENT DE PERSONNAGES

Au cours du jeu, vous rencontrerez des personnages qui peuvent se joindre à votre groupe. Vous trouverez de nombreux mercenaires à engager dans l'Abyss, le bar près de Times Square. Certains seront de bons combattants ou deckers, d'autres auront des qualités précieuses qui ne seront peut-être pas apparentes tout de suite. Certains se joindront peut-être à vous en échange d'un objet ou d'une somme d'argent. Remarquez que la somme payée à un personnage recrutable ne passe pas dans votre compte en banque (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas payer un personnage pour qu'il se joigne à votre groupe, puis dépenser son argent). Vous pouvez avoir jusqu'à six personnages à la fois, y compris vous-même, dans votre groupe. Si vous avez six membres et souhaitez en ajouter un autre, vous devrez en congédier un.



Certains personnages peuvent aussi décider, pour une raison ou pour une autre, de quitter votre groupe à certains points du jeu. Vous voudrez peut-être aussi congédier des membres de votre groupe vous-même. A partir de l'icône "Party" (Groupe) de l'interface de jeu, sélectionnez "Dismiss" (Congédier). Certains de ces personnages peuvent être retrouvés plus tard à leur emplacement d'origine et peuvent être de nouveau recrutés.

LE SYSTEME PAL

Le système PAL a été mis au point pour permettre aux joueurs d'éviter les détails encombrants associés aux jeux de rôles. Au lieu d'attendre sans arrêt des instructions précises pour les détails de chaque action, les personnages, avec le système PAL, parlent et se proposent pour des tâches qui font appel à leurs meilleures qualités. Vous pouvez ignorer cette fonction mais vos personnages connaissent leurs points forts et il est plutôt dans votre intérêt de les écouter.

Chaque personnage a sa propre personnalité. Les personnages de votre groupe exprimeront leurs opinions et vous donneront des conseils. Certains risquent d'être contrariés par vos actions. D'autres risquent même d'être conduits à quitter votre groupe. Certaines de leurs paroles offrent des indices précieux à la solution du jeu et il vaut donc la peine de ne pas ignorer leurs remarques. Quand un membre du groupe parle, la fiche du groupe apparaît au bas de l'écran avec le portrait du personnage qui parle en surbrillance et le texte de ses paroles au-dessus. N'oubliez pas que certains des messages PAL sont des indices précieux pour gagner la partie. Remarquez, toutefois, que ces messages ne sont pas compris dans le dispositif de répétition de dialogue de l'ordinateur à main.

IMPLANT NEURAL

C'est l'implant neural de Stark qui lui permet de s'accrocher à son humanité. Le dispositif fut implanté par Deirdre Tackett, il y a des années de cela, pour combattre le syndrome de Hopkins-Brie, une maladie commune chez les deckers fréquents et qui leur faisait perdre la capacité de faire la différence entre le monde réel et le cyberspace. L'implant, toutefois, perd petit à petit de son pouvoir et Stark se transforme progressivement en un vampire total. Ce processus est représenté par l'indicateur d'humanité sur l'interface de jeu; il est aussi apparent dans les conversations entre Stark et l'implant neural. Comme pour les autres interactions, les messages de l'implant apparaîtront en haut à droite de l'écran.

La communication entre Stark et son implant neural illustre le passage de Stark de mi-humain à vampire complet. L'implant perd peu à peu de son pouvoir et certains des choix que vous faites peuvent accélérer ce processus. Si vous commettez des actes de violence inutile, si vous buvez le sang de victimes avec un facteur d'innocence trop élevé et si vous faites d'autres "mauvais" choix moraux, vous passerez de plus en plus du côté du vampire. Une fois que vous êtes transformé en vampire à part entière, vous perdez la partie.

Le Vieux Manuel

LE CHAMP DE BATAILLE



Le combat a lieu sur les mêmes écrans que l'interaction avec les PNJs. L'interface de jeu n'est plus accessible car elle est remplacée par les menus d'interface de combat. Tous les PNJs sont représentés au combat par un personnage de combat choisi en fonction du type générique du personnage. Par exemple, tous les voyous ont le même personnage de combat. Il en est de même pour la plupart des vampires du jeu.

L'ART DU DUEL

Le mode de combat commence quand un joueur sélectionne les options de combat rapide ou de combat descriptif au menu de jeu ou quand un PNJ attaque le joueur. Quand le combat descriptif commence, l'utilisateur doit placer des membres du groupe sur la carte avant ou après son adversaire, selon les qualités de chef de ses personnages. Un message au bas de l'écran vous dira de placer les personnages de votre groupe l'un après l'autre.

Pour placer un personnage, ramenez le curseur de la souris à la position à laquelle vous voulez placer ce personnage. Cliquez avec le bouton gauche et un personnage apparaîtra sur le curseur. Un message identifiera le personnage. Cliquez avec le bouton gauche pour placer le personnage. Une fois tous vos personnages placés, cliquez avec le bouton droit de la souris ou appuyez sur le bouton ESCAPE pour retourner au menu de combat.

Ransom Stark doit être placé sur l'écran pour tous les combats mais vous pouvez retenir les autres membres de votre groupe. En appuyant sur la barre d'espacement vous ferez disparaître le personnage du curseur de la souris. Cliquez avec le bouton gauche pour obtenir le personnage suivant. Après avoir placé tous les personnages de votre groupe ou appuyé sur la touche ESCAPE, vous verrez apparaître le menu de combat.

TYPES DE COMBAT

BloodNet vous permet de choisir entre deux modes de combat: le combat rapide et le combat descriptif. Vous pouvez choisir entre ces deux modes au début de chaque séquence de combat et entre chaque tour de combat. Ainsi, vous pouvez contrôler la vitesse à laquelle le combat se déroule.

COMBAT RAPIDE

En combat rapide, l'ordinateur prend toutes les décisions de combat pour votre groupe et pour votre adversaire. Vous ne faites que regarder le combat se dérouler et vous pouvez intervenir à tout moment en appuyant sur la touche ESCAPE. Vous arrêtez ainsi le combat à la fin du tour actuel et vous faites apparaître le menu de combat. Vous pouvez ainsi visualiser le statut de vos personnages, reprendre le combat rapide, passer au combat descriptif ou battre en retraite.

COMBAT DESCRIPTIF

Le combat descriptif vous permet un plus grand contrôle de votre groupe pendant le combat. Vous pouvez positionner vos troupes avant le combat, donner des ordres de bataille, repositionner et orienter vos personnages entre chaque tour si vous le désirez.

Le combat descriptif vous offre aussi un récit de la bataille coup par coup. A la fin de chaque tour, l'ordinateur vous met à jour sur l'action qui vient juste de se produire. Ce rapport comprend le succès de chaque attaque, les armes utilisées et les pertes de points de jeu subies par chaque personnage. Par exemple, un rapport peut indiquer "Jaz Bob (76/80) is struck by a laser blast in the torso (4/5) for 2 points of damage" (Jaz Bob (76/80) est touché par une explosion laser en plein torse (4/5) pour 2 points de dégâts). Dans ce message, 76/80 correspond aux points de jeu actuels/total des points de jeu pour le personnage et 4/5 correspond aux points de jeu actuels/total des points de jeu pour le torse. Ce dispositif peut être activé et désactivé en sélectionnant les réglages de combat au menu de combat.

Le Vieux Manoir

Une fois que vous avez placé vos personnages en combat descriptif, vous devez donner des ordres à vos forces. A ce moment-là, vous pouvez sélectionner le combat rapide au menu de combat si vous ne voulez pas donner d'ordres. Si vous restez en combat descriptif, vous avez la possibilité de donner d'autres ordres entre chaque tour du combat. Un personnage continue à exécuter ses derniers ordres jusqu'à ce qu'ils soient remplacés par un autre ordre. Quand vous voulez donner de nouveaux ordres, appuyez sur la touche ESC. Le menu "issue orders" (donner ordres) apparaîtra quand le tour actuel sera terminé.

Pendant le combat, vous pouvez obtenir de brefs rapports de statut sur les personnages en plaçant le curseur de la souris sur ces derniers. Le rapport de statut apparaît en haut de l'écran et comprend: nom du personnage, points de jeu, arme utilisée, charges d'arme restantes (le cas échéant), ordres actuels et cible actuelle.

Les options de combat sont les suivantes:

ISSUE ORDERS (DONNER ORDRES): si vous sélectionnez cette option, vous devrez sélectionner un membre du groupe à qui donner des ordres. En sélectionnant un membre du groupe, vous faites apparaître le menu d'ordres. L'ordre actuel du personnage sera marqué d'une astérisque. Cliquez avec le bouton gauche sur l'ordre que vous voulez sélectionner. Les ordres que vous pouvez donner sont:

Defend position (défendre position): le personnage gardera sa position actuelle et n'attaquera que les PNJs qui occupent une position attenante à la sienne ou tout PNJ visant actuellement le personnage. Il s'agit de la commande par défaut de tous les personnages quand ils commencent une séquence de combat.

Acquire Target (Acquérir cible): pour sélectionner une cible pour un membre de votre groupe, cliquez avec le bouton gauche sur cette option dans le menu ordres puis cliquez avec le bouton gauche sur le PNJ que vous voulez viser. Un menu apparaîtra vous demandant de sélectionner la section de la cible (jambe droite, corps, tête, etc) que vous voulez atteindre. "Body" (corps) est le réglage par défaut et donnera à l'attaque du personnage une chance d'atterrir n'importe où sur la cible. Quand le combat reprendra, le personnage qui attaque effectuera les manœuvres nécessaires pour lancer son attaque.

Free Combat (Combat libre): en sélectionnant cette option, vous permettez à l'ordinateur de sélectionner une cible pour un personnage donné.

Manœuvre: cette option vous permet de mettre un personnage à un autre emplacement de la carte. Le personnage exécutera la commande quand le combat reprendra. La vitesse à laquelle le joueur passe au nouvel emplacement dépend de la situation du combat.

Bite (Morsure): cette option n'est disponible qu'aux vampires. Comme pour l'acquisition d'une cible, vous devrez positionner votre curseur sur la victime de votre choix et cliquer avec le bouton gauche de la souris. Quand le combat reprendra, le vampire manœuvrera à côté de la cible et tentera de la mordre. La morsure doit durer pendant au moins deux tours et peut-être davantage pour être mortelle. Pendant ce temps, le vampire est vulnérable et peut être attaqué.

Use Items (Utiliser articles): certains articles, notamment les narcotiques et les trousses médicales, peuvent être employés au combat en sélectionnant la commande "use item" (utiliser article). La sélection de cette option produit un menu des articles que vous pouvez utiliser dans votre inventaire actuel.

Retreat (retraite): en sélectionnant cette option vous faites apparaître un menu vous demandant de préciser si tous ou certains de vos personnages doivent battre en retraite. Les personnages sélectionnés fuiront vers la sortie la plus proche sur l'écran. Si tout le groupe bat en retraite, vous serez renvoyé à la carte du métro de New York. Quand tout un groupe bat en retraite, il y a des chances qu'un membre de votre groupe se sente frustré par votre commandement et quitte le groupe.

Choose Weapon (Choisir arme): cette option fait apparaître une liste des armes actives dans la fiche d'attirail du personnage. Vous pouvez sélectionner l'arme que le personnage utilisera pendant le prochain tour de combat. Le personnage utilisera cette arme jusqu'à ce que vous en choisissiez une autre.

Le vieux manuel

Certaines armes nécessitent des munitions ou des cellules d'alimentation. Quand une arme manque de munitions, un message à cet effet apparaît pendant le tour du combat. Si le personnage en question possède les munitions ou la cellule d'alimentation nécessaires, vous pouvez choisir entre recharger l'arme ou sélectionner une autre arme active pour le personnage (les armes actives étant celles qui apparaissent sur la fiche d'attirail du personnage). Le rechargement consomme au moins un tour de combat. Le changement d'arme ne prend pas de temps.

Exert will (imposer volonté): pendant le combat, un vampire peut tenter d'ensorceler un adversaire en imposant sa volonté. Pour imposer votre volonté, cliquez avec le bouton gauche sur la cible voulue. Votre réussite dépend des qualités de volonté d'un vampire et d'une cible. Un personnage ne peut pas imposer sa volonté à un autre vampire.

Done (terminé): vous ramène au menu de combat quand vous avez fini de donner vos ordres.

RESUME COMBAT (REPRENDRE COMBAT): cette option entame le tour de combat suivant.

VIEW STATUS (VISUALISER STATUT): après avoir sélectionné cette option, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche sur le personnage dont vous voulez visualiser le statut. Cette action fera apparaître la fiche d'attirail et de qualités du personnage. Vous pouvez alors, à votre gré, visualiser les qualités, vérifier votre inventaire et changer l'équipement sur la fiche d'attirail.

QUICK COMBAT (COMBAT RAPIDE): vous pouvez entrer en combat rapide avant chaque tour de combat, même si vous avez commencé une bataille en combat descriptif. L'ordinateur prendra le contrôle des tactiques de votre groupe. Le combat continuera jusqu'à ce qu'un groupe soit vaincu ou jusqu'à ce que vous appuyiez sur ESCAPE (voir section sur le combat rapide).

RETREAT (RETRAITE): en sélectionnant cette option, vous faites apparaître un menu vous demandant de préciser si tous ou certains des membres de votre groupe doivent battre en retraite. Les personnages sélectionnés fuiront vers la sortie la plus proche sur l'écran. Si tout le groupe bat en retraite, vous serez renvoyé à la carte du métro de New York. Quand un groupe tout entier bat en retraite, il y a des chances qu'un membre de votre groupe se sente frustré par votre commandement et quitte le groupe.

COMBAT SETTINGS (REGLAGES DE COMBAT): cette option vous permet d'activer et de désactiver la fonction de message de combat rapide, le son du combat et la musique du combat.

POUR TERMINER LE COMBAT

Le combat se termine quand Ransom Stark est tué, quand vous donnez à votre groupe l'ordre de battre en retraite, quand tous les PNJs ennemis battent en retraite ou quand les PNJs ennemis sont vaincus. Si votre groupe est vainqueur, vous pouvez jouir des profits de la victoire. Tous les objets laissés par les morts ou par l'ennemi en déroute peuvent être ajoutés à votre inventaire. Un menu donnant la liste des objets disponibles apparaîtra. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les articles que vous voulez prendre. Les articles qui ne sont pas pris resteront à cet emplacement pendant un moment mais finiront par en être retirés.

VAMPIRES AU COMBAT

Les vampires jouissent d'une plus grande force et d'un plus grand ressort et sont donc difficiles à vaincre au combat. On ne peut les tuer qu'en leur transperçant le coeur avec un pieu ou l'équivalent d'un pieu pendant le combat. Le joueur doit faire en sorte que le membre de son groupe vise le torse du vampire pendant son attaque. Si le personnage attaque avec un pieu ou l'équivalent, il aura des chances de tuer le vampire.

Si un personnage entre au combat portant une croix, il peut l'utiliser pour éloigner les vampires qui l'attaquent. L'efficacité de la croix est liée à la qualité de foi du personnage. Plus la foi du personnage est grande, plus il aura de chances de se débarrasser d'un vampire.

Parce que Stark n'est pas entièrement vampire, il n'est pas aussi puissant que les autres vampires de BloodNet. Il jouit de capacités physiques supérieures et souffre de la malédiction sanguine du vampire mais il n'a pas encore l'immortalité du vampire. Stark peut donc être tué comme les autres personnages.

Stark n'a pas besoin de repos, sauf pour récupérer ses points de jeu, auquel cas il devra s'allonger dans un cercueil contenant de la terre de son pays natal.

Jeux Virtuels

POUR Y ARRIVER

Pour entrer en cyberspace, vous devez avoir une unité de decking de cyberspace et accès à un ordinateur avec un port cyberspace. Pour savoir si une pièce contient un ordinateur avec un port cyberspace, il suffit de sélectionner l'option "deck" sur l'interface en haut de l'écran et l'on vous dira si la pièce contient le bon ordinateur.

En interface avec le cyberspace, le cerveau de Stark est directement relié au cyberspace et son corps est donc relativement vulnérable. Vous devriez faire attention quand vous choisissez un emplacement à partir duquel vous voulez effectuer votre decking. La maison d'un ami, par exemple, peut sembler relativement sans danger mais le decking à partir d'un lieu public risque d'inviter toutes sortes d'attaques.

Vous avez aussi besoin d'une unité de decking. Les decks sont interdits par la loi et ne sont pas faciles à trouver. Ils sont, cependant, faciles à cacher et ne sont donc pas entièrement rares. Vous commencez le jeu avec un deck de base et vous devez voler, marchander ou acheter des pièces détachées pour améliorer votre unité.

MATERIEL

Decks: Les TransTechniques ont produit trois générations de technologie de decking: le Praxis 2300XC, le Praxis 2300 Elite et compatibles et le Praxis 3000. Consultez le glossaire pour plus de renseignements. Pour qu'un deck fonctionne, il doit avoir une version des composantes ci-dessous.

Cloaks (Protections): la sécurité est extrêmement stricte en cyberspace. Chaque fois que vous entrez en cyberspace, vous risquez d'être appréhendé par les services de sécurité et la pénalité devient de plus en plus sévère chaque fois que vous récidivez. Les cloaks dissimulent votre présence dans le réseau. Ils offrent quatre niveaux de protection, chaque cloak offrant un niveau supérieur de sécurité.

Soul Boxes (Boites-Ames): la boîte-âme est le moyen produit par logiciel par lequel votre conscience évolue en cyberspace. Quand un personnage est en interface avec le cyberspace, son esprit est interprété sous forme de données et est donc assez vulnérable. La boîte-âme maintient l'intégrité de l'esprit d'un personnage. Si la boîte-âme se détériore, les données du personnage risquent d'être corrompues. La pire des choses qui puisse arriver est que l'esprit d'un personnage se décompose et se disperse en cyberspace; un sort très voisin de la mort.

Il y a quatre types de boîte-âme: Tin Soldier (Soldat de Plomb), Samurai, Azrael et le Dragon, chacune plus puissante que la précédente. Ces boîtes vous permettent de rester en cyberspace plus longtemps. La boîte-âme détermine aussi l'apparence visuelle que vous et les autres personnages avez en cyberspace.

Looker: l'outil de base pour la navigation en cyberspace. Essentiel pour que le deck fonctionne.

Memory (Memoire): en cyberspace, les objets sont représentés par des icônes et sont maniés comme les objets trouvés à Manhattan. Toutefois, tous les articles récupérés en cyberspace peuvent être mis en mémoire dans l'inventaire de l'unité de decking. L'inventaire du deck apparaît dans les cases au bas de l'écran de l'unité de decking. Il y a quatre niveaux de puces à mémoire, chacune libérant plus de cases de mémoire que la précédente. (Pour plus de renseignements sur l'unité de decking, consultez la section sur l'interface d'unité de decking).

POUR Y ENTRER

Quand vous souhaitez entrer en cyberspace, déplacez le curseur vers le haut de l'écran jusqu'à ce que l'interface de jeu apparaisse. Sélectionnez l'option d'entrée en cyberspace à partir de l'icône de decking. Si vous avez une unité de decking active dans votre inventaire et si vous êtes dans une pièce contenant un ordinateur avec un port cyberspace, vous serez transporté en cyberspace. Si vous possédez un câble de jonction, vous pourrez amener les membres de votre groupe en cyberspace avec vous. Cliquez avec le bouton gauche sur les noms voulus. Si vous avez les câbles de jonction, vous n'avez besoin que d'un deck actif pour amener tout votre groupe en cyberspace avec vous.

Le Plan Général: il s'agit de la route virtuelle à laquelle arrivent les voyageurs en cyberspace. Le Plan Général vous permet d'accéder à n'importe quel emplacement en cyberspace. Lors de votre entrée en cyberspace, vous remarquerez que votre représentation ambulante rotoscopée a été remplacée par une statuette tournante. Il s'agit de l'effet créé par votre boîte-âme.

Le déplacement sur la carte du cyberspace est identique au déplacement sur les autres cartes. Mettez le curseur à l'endroit où vous voulez que votre personnage se rende et cliquez avec le bouton gauche de la souris en le maintenant

Le Vieux Manuel

enfoncé. La représentation cyberspatiale se rendra à l'endroit où se trouve le curseur. Il n'y a pas de carte du Plan Général mais vous devriez, à divers moments du jeu, l'explorer au hasard pendant au moins quatre ou cinq écrans dans une direction donnée. Bien sûr, vous risquez de ne pas trouver ce que vous cherchez, mais vous avez beaucoup de chances de trouver un autre info-ange ou un objet.

Fats: vous rencontrerez souvent des modules FAT (File Access Table System = Système Table d'Accès aux Fichiers). Le FATS est votre moyen de vous rendre à divers emplacements en cyberspace. Chaque emplacement a un code adresse. Le FATS vous dira d'introduire une adresse cyberspatiale. Si l'adresse est valable, vous serez immédiatement transporté par modem à l'emplacement désiré.

Emplacements: à partir du système FATS, vous pouvez vous transporter à des groupes de données ou WELLS. Les groupes de données sont formés par des TransTechniques et sont des dépôts pour des bases de données et autres services de renseignements. Les WELLS sont des niches en cyberspace créées illégalement par des membres de la cyber-résistance. La création d'un WELL implique l'entrée secrète de son emplacement dans le système FATS sans être détecté par la Société.

INTERFACE CYBERSPACE

En cyberspace, lorsque vous déplacez le curseur vers le haut de l'écran et cliquez avec le bouton droit de la souris, vous avez accès au menu cyberspace. Les options sont:

Exit Cyberspace (Sortir du Cyberspace): cette option vous ramène à la carte à partir de laquelle vous aviez quitté Manhattan. Vous pouvez retourner à Manhattan à partir de n'importe quel emplacement du cyberspace à condition que vous ne soyez pas piégé dans une cage de données.

Decking Unit (Unite de Decking): cette option fait apparaître une illustration de l'intérieur de l'unité de decking. A partir de là, le joueur peut accéder à son inventaire cyberspace et manipuler les puces de l'unité de decking.

En bas et à droite de l'unité, se trouve votre inventaire cyberspace. Quatre cases apparaissent à la fois. Cliquez sur la flèche de droite ou de gauche pour faire dérouler les autres cases. Le nombre de cases dans votre inventaire est déterminé par le niveau de puce de mémoire utilisée. Plus le niveau de la puce est élevé, plus vous avez de place.

Remarquez les cases de l'unité intitulées "soul box" (boîte-âme), "memory" (mémoire), "cloak" (protection), "essence", et "looker". Il s'agit des cases actives pour chaque type de puce. Par exemple, la puce de mémoire placée dans la case de mémoire déterminera le nombre de cases d'inventaire disponibles. Les articles dans l'unité de decking peuvent être ramassés en cliquant sur la puce.

Vous devez avoir une puce de boîte-âme et de looker en place pour pouvoir entrer en cyberspace. Une puce de mémoire sert à prendre des articles en cyberspace. Un cloak n'est pas essentiel pour entrer en cyberspace mais nécessaire pour éviter les services de sécurité.

Le coin inférieur gauche de l'unité de decking comprend quatre icônes: exam, use (utiliser), drop (lâcher) et esc. "Exam" vous permet d'examiner les articles dans votre inventaire de decking. Vous devez cliquer avec le bouton gauche sur l'article que vous voulez examiner, le faire glisser jusqu'à l'icône et cliquer avec le bouton gauche pour obtenir une description. "Use" vous permet d'utiliser un article en cyberspace. Vous pouvez utiliser un article de l'unité de decking ou du menu cyberspace en haut de la carte. "Drop" enlèvera un article de votre inventaire et le lâchera à votre emplacement actuel en cyberspace. Cliquez avec le bouton gauche sur l'article que vous voulez lâcher et faites-le glisser jusqu'à l'icône "Drop".

Les objets lâchés dans le Plan Général deviennent la proie légitime d'autres info-anges. Ils risquent fort de ne plus y être quand vous retournerez les chercher.

En cliquant avec le bouton gauche sur l'icône ESC, vous sortez de l'unité de decking.

Search (Fouille): cette option révèle les objets cachés dans un groupe de données. Le succès d'une fouille dépend de votre qualité d'observation. La fouille ne peut avoir lieu que dans les groupes de données et les WELLS, et pas dans le Plan Général.

Save Game (Sauvegarder Partie): sauvegarde la partie actuelle.

Restore Game (Restaurer Partie); vous permet de reprendre une partie préalablement sauvegardée.

Quit: abandonne BloodNet.

Review Manual

ARMES



La liste ci-dessous comprend les armes que vous pouvez acquérir en jouant à BloodNet. Certaines peuvent être achetées, d'autres peuvent être bricolées, volées ou prises à des adversaires vaincus. Les prix des armes achetables varient en fonction du vendeur et de la qualité de marchandage de l'acheteur.

ARMES A FEU

Pistolet automatique: un calibre quarante-quatre automatique.

Pistolet 9mm: ne peut s'utiliser qu'avec des cartouches de 9mm.

Fusil de combat: une version 2094 d'un fusil de combat automatique. Ne tire qu'avec un chargeur de fusil de combat.

Stoppeur d'émeute: tire des rafales assommantes.

Carabine à canon scié: elle a très peu changé au fil des ans. Ne peut tirer qu'avec des cartouches de fusil.

Fusil Taser: tire une fléchette attachée à un fil de fer et envoie un courant électrique le long du fil. Un taser immobilise sa cible.

HIGH TECH

Pulvérisateur de bruit blanc: émet une puissante explosion d'énergie sonique.

Fusil à impulsions sinusoïdales: arme efficace contre les ennemis cybernétiques. N'est efficace que quand elle atteint un membre cybernétique. N'a aucun effet sur la chair.

Focaliseur à impulsions électromagnétiques: tire une rafale électromagnétique concentrée sur la cible. Détruit tout circuit électronique qu'il atteint.

Scie circulaire: projette des nanomachines dans le système sanguin d'une cible. Les nanomachines coupent les capillaires, provoquant des hémorragies internes. Elles sont mortelles lorsqu'elles atteignent une cible plusieurs fois.

Nanoblast: projette des nanomachines dans le système sanguin d'une cible. Le nanoblast est composé de trois nanocharges et d'un détonateur qui sont programmés pour se relier dans l'organisme d'une cible et exploser. Il faut trois touches pour qu'il soit mortel.

Pistolet laser: une seule main libre suffit pour tirer. Fonctionne avec des cellules d'alimentation.

Fusil laser: tire une rafale plus puissante que le pistolet laser. S'utilise à deux mains et avec une cellule d'alimentation.

Lance-flammes: tire des flammes mortelles. Doit être fourni avec du gaz en gelée.

CORPS-A-CORPS

Matraque assommante: une matraque dont l'extrémité métallique est électrifiée.

Epée-âme: une arme utilisée par un ordre de vampires chasseurs. Doit viser le torse d'un vampire pour avoir une chance de le tuer et être spirituellement liée à son utilisateur.

Pieu: fait appel à une force et à des qualités de corps-à-corps supérieures à celles de l'épée-âme. Doit aussi être dirigé sur le torse pour avoir une chance de tuer un vampire.

Eau bénite: utilisée comme arme de corps-à-corps. Un vampire touché par l'eau bénite s'enfuit.

Info-araignée: une cartouche en plastique dur qui introduit un logiciel dans n'importe quel circuit auquel elle est reliée. L'utilisateur doit l'enfoncer à la main dans la partie visée de son adversaire.

Le vieux Manuel

GRENADES

Les grenades frappent au hasard et atteignent les personnages se trouvant dans le rayon des explosifs, y compris les membres de votre groupe. Faites attention.

Orage électrique: quand il détone, il lâche une rafale de filaments superconducteurs transmettant un courant électrique puissant.

Grenade à impulsions électromagnétiques: émet une impulsion électromagnétique très puissante qui trouble le fonctionnement de tout circuit électronique se trouvant à proximité.

Bombe éclair: produit des éclats de lumière intense qui peuvent aveugler un adversaire pendant plusieurs tours. L'une des quelques armes qui sont plus dangereuses pour les vampires que pour les humains.

Grenade filet: émet un filet tissé de fibres synthétiques durables.

BIO-ARMES

Les bio-armes convertissent l'énergie du corps humain en puissantes rafales d'énergie. L'efficacité des bio-armes dépend en partie de divers niveaux de qualités de leurs utilisateurs.

Pulvérisateur de rêve: cette arme se sert de l'énergie produite par l'activité mentale de l'être humain. Plus le personnage est intelligent, plus l'arme est efficace.

Rayon de colère: utilise l'énergie créée par la colère humaine telle qu'elle est mesurée par la qualité de volonté. Plus la qualité de volonté est élevée, plus l'arme est efficace.

Bio-Siphon: cette arme établit une interface entre l'utilisation et la cible, détournant l'énergie du personnage le moins vital, telle qu'elle est mesurée par la qualité d'endurance. Ainsi, l'utilisateur de cette arme risque de souffrir s'il s'en sert contre un personnage d'une endurance supérieure.

Canon neural: cette arme utilise l'énergie produite par les énergies neurales pendant l'activité physique. L'efficacité de cette arme est liée à la qualité d'agilité.

PROTECTION

Kevlar: vous pouvez obtenir divers vêtements confectionnés à partir de fibre Kevlar. Ces vêtements protègent contre les armes à feu, à l'exception du stoppeur d'émeute, et contre les armes de corps-à-corps, à l'exception de l'eau bénite.

Unité de Dispersion Inertielle: absorbe la force de l'énergie inertielle et la distribue sur tout le circuit de l'unité. Protège contre les armes à feu et les armes de corps-à-corps.

Champ de Force: projette un champ de force unidirectionnel en face du personnage qui l'utilise. Protège contre la plupart des armes. Fonctionne avec une cellule d'alimentation.

Combinaison à réfraction: protège contre les rayons laser et les bombes éclair.

Combinaison électrolytique: absorbe tous les dégâts causés par une attaque électrique et transfère l'énergie obtenue à des cellules de préservation détenues par l'utilisateur. Toutes les cellules de préservation sont restituées à leur capacité maximale.

Combinaison Isol: protège contre les armes à radiation.

Maître miroir: projette une couverture holographique de la forme d'un personnage, permettant à l'utilisateur de prendre l'apparence d'un adversaire. Ceci fait que le reste du groupe adverse refuse de prendre le personnage en cible. Toutefois, les membres du groupe de l'utilisateur seront aussi déroutés. A chaque fois qu'ils viseront l'ennemi qui a été reproduit, il auront 50% de chances de tirer sur le personnage qui utilise le maître miroir.

Doppelganger: projette des images multiples de l'utilisateur pendant le combat.

Combinaison Arno(ld): augmente la force d'un personnage de 50%.

Lunettes de soleil réfléchissantes: peuvent protéger un personnage contre les effets des bombes éclair. Elles donnent aussi à l'utilisateur un look cool.

Munitions:	Magasin .44	9 balles	Cartouches de stoppeur d'émeute	2 cartouches
	Magasin 9mm	10 balles	Cartouches de carabine	2 cartouches
	Magasin de fusil de combat	18 balles		

Le Vieux Manuel

Cellules d'alimentation: une cellule d'alimentation alimente une arme avec le nombre de charges suivant:

Fusil Taser	1
Foudroyeur de bruit	5
Fusil à impulsions sinusoïdales	5
Focaliseur à impulsions électromagnétiques	3
Pistolet laser	20
Fusil laser	10
Scie circulaire	30

Un jeu de Micromissiles de Nanoblast contient trois nanocharges et un détonateur. Pour être mortel, le Nanoblaster doit atteindre sa cible quatre fois.

Un conteneur de gaz en gelée permet quinze tirs au lance-flammes.

COMPOSANTES DE BRICOLAGE

Pendant tout le jeu, vous pouvez assembler des objets à partir de pièces détachées. Vous pouvez aussi mettre des objets en pièces. La réussite à l'assemblage et au démontage d'objets dépend des qualités de bricolage, d'intelligence et d'observation. Si une tentative de bricolage échoue, vous risquez de casser une pièce.

Le personnage de votre groupe qui jouit de la plus forte combinaison de points de bricolage, d'intelligence et d'observation tentera le bricolage. L'un des membres de votre groupe doit avoir une trousse à outils pour que le bricolage puisse avoir lieu.

Crochets de serrures électroniques
- Base de donnée de serrure
- Boîtier de crochet de serrure
- Unité de diagnostic

Cyborg
- Corps de cyborg
- Tête de cyborg
- Bras cyber
- Jambe cyber
- Spark board

Focaliseur à impulsions électromagnétiques
- Boîtier de crochet de serrure
- Emetteur d'impulsions
- Electrode

Pistolet automatique
- Chambre .44
- Fût et crosse automatiques

Fusil à impulsions sinusoïdales
- Emetteur d'impulsions
- Bio-navigateur
- Fusil laser
- Plans de fusil à impulsions

Lance-flammes
- Boîte
- Embout
- Tuyau
- Gaz en gelée

Rayon de colère
- Bio-processeur
- Electrode
- Plans de rayon de colère
- Casque en kevlar
- Revêtement de circuit

Pulvérisateur de rêve
- Bio-navigateur
- Spark Board
- Casque en kevlar
- Revêtement de circuit

Bio-siphon
- Bio-navigateur
- Interface d'énergie
- Gel "House Call"
- Casque en kevlar
- Revêtement de circuit

Canon neural
- Bio-processeur
- Stabilisateur de générateur
- Casque en kevlar
- Revêtement de circuit

Combinaison à Dispersion inertielle
- Filament dermal
- Revêtement de circuit
- Cellules d'alimentation
- Détecteurs d'inertie

Ecran à réfraction
- Filament dermal
- Revêtement de circuit
- Cellules d'alimentation
- Unité de réfraction

Combinaison électrolytique
- Filament dermal
- Revêtement de circuit
- Cellules d'alimentation
- Stabilisateur de générateur

Combinaison de rad inerte
- Filament dermal
- Revêtement de circuit
- Cellules d'alimentation
- Détecteurs d'inertie
- Ecran rad
- Interface d'énergie

Combinaison Arno
- Filament dermal
- Interface d'énergie
- Cellules d'alimentation
- Effecteur de muscle

Le vieux manuel

DROGUES INTELLIGENTES

Les drogues suivantes ont des effets précis. Cependant, elles ont presque toutes des effets secondaires une fois qu'elles cessent d'agir. Vous verrez qu'une drogue prise un soir pour avoir temporairement plus de force pendant un combat, par exemple, vous affaiblira et vous rendra bon à rien le lendemain matin. L'effet d'une drogue diminue après chaque utilisation. Vous pouvez synthétiser un grand nombre des drogues à partir de composantes, s'il y a une trousse de pharmacie dans votre inventaire ou si un membre de votre groupe a la qualité médicale adéquate.

"Breathers": ce narcotique augmente la vivacité et la sensibilité aux stimuli, aiguisant la perception de nombreux utilisateurs.
Composantes: Milacémine 27, Primaphétamine

"Hero Makers": cette amphétamine donne à de nombreux utilisateurs la sensation d'être invincibles, provoquant souvent un excès de témérité.
Composantes: Corticocyclidine, Milacémine 27, Nootroamphétamine.

"House Calls": un mélange à effet rapide d'antibiotique, d'anesthésique et d'amphétamine qui augmente la vitesse de récupération. Il ne s'agit pas d'un narcotique et les "House Calls" n'ont pas d'effets négatifs.
Composantes: gel "House Call", Milacémine 27, Vitacomposé G

Nosferatutam: une drogue préventive à prendre avant le combat. Elle rend le sang toxique aux vampires.

"One-Tracks": cause le rétrécissement du champ de vision et maintient l'esprit intensément concentré.
Composantes: Milacémine 27, Poussière de Pilocarpine

"Psilo Blossom": une drogue aux effets psychédéliques provoqués par l'ingestion de fleurs hallucinogènes.

"Red Lifters": ces amphétamines donnent à l'utilisateur une énorme sensation de puissance.
Composantes: Corticostéroïde, Milacémine 27

Vasopressin: une drogue intelligente qui stimule l'intelligence en "réveillant" le cerveau, améliorant la concentration, l'attention, la mémoire et le rappel.

ARTICLES DE PREMIERS SOINS

Nightingales: ces dispositifs augmentent la vitesse de récupération à la suite d'une blessure. Ils sont utilisés sur la fiche d'attirail du personnage pour administrer un analgésique puissant directement à la région affectée.
Composantes: Bioprocesseur, Flexi-plâtre, Gel "House Call"

Flexi-plâtre: ce plâtre prend la forme de la région affectée offrant un support solide tout en administrant un médicament.
Composantes: Effecteur de muscle, Poussière de pilocarpine, Vitacomposé G

Le Vieux Manuel

Cloak (protection): une puce avec logiciel qui sert à empêcher les voyageurs en cyberspace d'être détectés. Il y a trois niveaux de puce, chacun progressivement plus puissant.

Cyberspace: l'endroit où les ordinateurs sont en interaction les uns avec les autres et où l'information spatiale passe de modem en modem. Une dimension de réalité virtuelle que William Gibson appelait "hallucination consensuelle", créée par les ordinateurs terriens.

Data Angel (info-ange): nom familier donné aux voyageurs en cyberspace ou aux personnes qui fréquentent le cyberspace.

Data Cluster (groupe de données): la structure la plus commune en cyberspace, semblable à une base de données mais plus variée. Tous les groupes de données sont des créations des TransTechniques.

Deck: nom commun donné à l'un de plusieurs dispositifs capables d'interface avec le cyberspace. Egalement connu sous le nom d'unité de decking. Il y a trois générations de decks: le Praxis 2300XC, le Praxis 2300 Elite et le Praxis 3000. Conçus et fabriqués par les TransTechniques, les decks sont une technologie restreinte.

Aussi utilisé comme verbe pour dénoter l'acte de mise en interface avec le cyberspace: "decking" dans le réseau.

ICE: Intrusion Countermeasure Electronic. Le système de sécurité qui garde les WELLS et les groupes de données en cyberspace.

Looker: une puce avec un logiciel résident qui permet au voyageur de s'orienter en cyberspace. Nécessaire pour le voyage en cyberspace.

Matrix (matrice): autre nom donné au cyberspace.

Memory Chip (Puce de mémoire): une puce avec logiciel de mémoire. Vous permet de mettre en mémoire des objets du cyberspace dans l'inventaire de votre unité de decking. Plus le niveau de la puce est élevé, plus vous avez de capacité de mémoire.

Milacémine 27: la drogue miracle que devait être l'Interferon. Le catalyseur derrière les drogues miracles de 2094.

Morph code (Code Morph): logiciel qui peut être introduit dans la matrice d'un info-ange, augmentant diverses catégories de qualités. La réussite du Code Morph dépend de la qualité de piratage.

Nanomachines: machinerie microscopique capable d'être injectée dans le système sanguin humain dans des buts divers.

Net (réseau): autre nom donné au cyberspace.

Rage Gang (voyous): l'équivalent 2094 d'un gang de motards.

Soul box (boîte-âme): une puce avec logiciel résident pour maintenir l'intégrité de l'esprit d'un personnage pendant l'interface avec le cyberspace. La boîte-âme détermine l'aspect du personnage en cyberspace. Il y a quatre types de boîte-âme: Tin Soldier (Soldat de Plomb), Samurai, Azrael et Dragon, chacun permettant à un personnage de rester en cyberspace pendant plus longtemps. Vous devez avoir une boîte-âme dans votre unité de decking pour pouvoir entrer en cyberspace.

TransTech: la mégacorporation qui domine New York en 2094.

Web (toile): autre nom donné au cyberspace.

WELL: un groupe de données interdit par la loi. Le nom honore le Whole Earth 'Lectronic Link, un système d'information télématique du vingtième siècle.

Le Vieux Manuel

BLOODNET



MICROPROSE

THE RIDGE • CHIPPING SODBURY • BRISTOL BS17 6AY • UK