

ECLIPSE PHASE

PERENNOS



Un jeu de rôle de transhumanité, d'horreur et de conspiration

Ton esprit est un logiciel. *Programme-le.*
Ton corps est une coquille. *Change-le.*
La mort est une maladie. *Soigne-la.*
L'extinction approche. *Affronte-la*

PROGRAMME.

SOIGNE.

CHANGE.

COMBAT.



ECLIPSE PHASE

Eclipse Phase a été créé par Posthuman Studios

Eclipse Phase est une marque déposée par Posthuman Studios LLC. Licence Creative Commons (BY-NC-SA 2.0); Certains Droits Réservés. © 2009–2012



ISBN : 978-2-36328-084-8



BBEEP01 49,90€

eclipsephase.com
black-book-editions.fr

PROGRAMMEZ.

CHANGEZ.

SOIGNEZ.

COMBATTEZ.



MANQUE	6	Psiclone	70	Réputation	125
ENTREZ DANS LA SINGULARITÉ	16	Crimes de guerre	71	Équipement	126
POUR COMMENCER	18	Répression antisyndicale	73	Implants	126
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	18	Blocs politiques	74	Psi	126
Qu'est-ce que le transhumanisme ?	18	Politique du système intérieur	75	Règles résumées	127
Les thèmes : monde post-apocalyptique, conspiration et horreur	19	Alliance Autonomiste	76		
Mais comment jouer réellement ?	20	Appel à solidarité	77	CRÉATION ET ÉVOLUTION DES PERSONNAGES	128
Que font les joueurs ?	22	Mouvements sociopolitiques	79	CRÉATION DE PERSONNAGE	130
Le décor	24	Les néo-primitivistes	80	Concept de personnage	130
Ego <i>versus</i> morphe	24	Sibylles	81	Guide par étape	
Où aller maintenant ?	24	Groupes religieux	82	de création de personnage	130
TERMINOLOGIE	25	Factions criminelles	83	Choisir un historico	131
Bienvenue dans Firewall	28	Firewall	84	Choisir une faction	132
Ce qu'il vous faut absolument savoir	29	Projet Ozma	85	Dépenser les points gratuits	134
LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE	30	ATLAS DU SYSTÈME	86	Dépenser les points de personnalisation	135
HISTOIRE POPULAIRE D'UN UNIVERS DÉSASTREUX	32	Sol (le soleil)	86	Acheter de l'équipement	137
Chronologie	37	Aperçu rapide des habitats transhumains	86	Choisir ses motivations	137
LE SYSTÈME SOLAIRE APRÈS LA CHUTE	38	Carte du système solaire	87	Touches finales	138
LA TRANSHUMANITÉ	38	Vulcanoïdes	88	MORPHES DE DÉPART	139
L'inégalité	38	Mercure	88	Biomorphes	139
Banches et division	39	Vénus	89	Cosses	142
Premier contact : les Courtiers	40	Terre	90	Morphes synthétiques	143
CULTURE ET SOCIÉTÉ	41	Rumeurs vénusiennes	90	Infomorphes	145
La nostalgie de la Terre	41	Lune	91	ASPECTS	145
Les bijoux de nostalgie	41	Le cerveau jupitérien de Tilion	92	Aspects positifs	145
Peur et paranoïa	42	Mars	93	Aspects négatifs	148
Une menace Exsurgente ?	42	Chasse à l'homme martienne	95	DÉVELOPPEMENT DU PERSONNAGE	152
Distance réelle et distance sociale	43	Troyens Martiens	96	Changer de motivation	152
La montée des régions culturelles	44	Jupiter	97	Changer de morphe	152
Expérimentation culturelle	44	Ganymède et Callisto	99	Améliorer ses aptitudes	152
Genre, sexualité et relations	45	Troyens	100	Améliorer ses compétences	152
Diversité des habitats	45	(astéroïdes grecs et troyens joviens)	102	Spécialisations	153
TECHNOLOGIE	45	Rapport d'expédition au-delà de la Porte de Pandore, n° 901127	102	Augmenter son Audace	153
Vivre avec l'infotechnologie	46	Titan	106	Gagner/Perdre des aspects	153
L'ouverture des Portes de Pandore	46	Uranus	107	Augmenter sa réputation	153
Au-delà du Connu	47	Neptune	108	Obtenir des crédits	153
Muses	47	Les limites du système	109	Augmenter son psi	153
Attitudes face aux IAG	48	Systèmes extrasolaires	109		
Attitudes face aux altérations mentales	48	Analyse : Arbres de brume	111	EXEMPLES DE PERSONNAGES	154
Voyages	48	MÉCANIQUE DU JEU	112	COMPÉTENCES	170
Vie privée	49	La règle ultime	114	RÉSUMÉ DES COMPÉTENCES	172
Existence basse-technologie	50	Les dés	114	Compétences principales : les aptitudes	172
Vie, mort et morphes	50	Terminologie et genre : note	114	Compétences apprises	172
Loisirs et médias	51	Effectuer un test	115	Spécialisations	173
Le savoir perdu	51	Difficultés et scores cibles	115	UTILISATION DES COMPÉTENCES	173
Loisirs principaux	52	Quand effectuer un test ?	115	Par défaut	173
Méta-célébrités	52	Difficultés et modificateurs	115	Compétences complémentaires	173
POLITIQUE ET POUVOIR	55	Critiques : jets doubles	116	Niveaux de compétences	174
Le système intérieur	55	Compétences non-apprises : test par défaut	116	APTITUDES	174
Le système extérieur	57	Travail d'équipe	116	Tests d'aptitude	174
MAINTENIR LA PAIX	58	Simplifier les modificateurs	116	Comparaison d'aptitudes : basiques <i>versus</i> épisseurs et exaltés	174
Les forces de l'ordre	59	Modificateurs narratifs	116	LISTE COMPLÈTE DES COMPÉTENCES	176
Châtiment	60	TYPES DE TESTS	117	Armes à dispersion	176
ÉCONOMIE	60	Tests de résolution	117	Armes à distance exotiques : [domaine]	176
L'ancienne économie	60	Tests opposés	118	Compétences nécessaires	176
L'économie de transition	61	TEMPS ET ACTIONS	119	Armes à guidage	177
La nouvelle économie	62	Tours d'action	119	Armes à rayon	177
Contrôle des technologies dangereuses	63	Types d'action	119	Armes cinétiques	177
Productions impossibles à contrefaire	64	DÉFINIR VOTRE PERSONNAGE	120	Armes contondantes	177
HABITATS	66	Concept	120	Armes de jet	177
Colonies planétaires	66	Motivations	120	Armes de mêlée exotiques : [domaine]	177
Habitats spatiaux	67	Ego <i>versus</i> morphe	121	Armes montées	177
La diversité des mondes flottants	68	Caractéristiques du personnage	121	Armes tranchantes	177
Les plus grands habitats	68	Compétences du personnage	122	Art : [domaine]	177
Les habitats à microgravité	68	Aspects du personnage	123	Assaut psi	178
Les habitats privés	68	Morphe du personnage	123	Chute libre	178
FACTIONS	69	CE QU'UTILISENT LES PERSONNAGES	124	Combat non-armé	178
Les hypercorps	69	Identité	124	Contrôle	178
		Réseaux sociaux	125	Contrôle animal	178
		Crédit	125	Démolition	178
				Escalade	179

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Escamotage	179	Feu	200	IA ET INFOLIFES	244
Esquive	179	Gravité	200	IA	244
Fouille	179	Grenades et têtes chercheuses	202	Muses	244
Imposture	179	Immobilisation	202	Ce que votre muse peut faire pour vous	244
Infiltration	180	Manier deux armes ou plus	202	IAG	245
Infosec	180	Modes et coefficients de tir	203	IA germes	245
Intérêt : [domaine]	180	Munitions et rechargement	203	Infomorphes transhumains	245
Interface	180	Objets et structures	203	LA TOILE AU QUOTIDIEN :	
Intimidation	180	Portée	204	MÉCANIQUE	245
Investigation	180	Réseaux tactiques	205	IA et IAG non-conformes	245
Kinésique	180	Surprise	206	Interface Toile	246
Langue : [domaine]	181	Tir de couverture	206	ID Toile	246
Matériel : [domaine]	181	Tir et visée	206	Comptes et privilèges d'accès	246
Les langues dans Eclipse Phase	181	Tirs précis	206	Qualité de l'équipement de la Toile	247
Médecine : [domaine]	182	SANTÉ PHYSIQUE	206	Capacités des ordinateurs	247
Natation	182	Points de dommages	207	Logiciels d'élite	247
Navigation	182	Types de dommages	207	Logiciels	248
Parkour	182	Endurance et santé	207	Filtres de trafic et brouillards	248
Perception	182	Valeur de Dommages (VD)	207	Asservissement d'appareils	248
Persuasion	183	Blessures	207	Transmettre des ordres	248
Pilotage : [domaine]	183	Mort	208	Décalage temporel	248
Profession : [domaine]	183	SOINS ET RÉPARATIONS	208	Accéder à de multiples appareils	249
Programmation	183	Soins des biomorphes	208	RECHERCHES EN LIGNE	249
Protocole	183	Réparation d'objets et de synthomorphes	209	Les défis de la recherche	249
Psychochirurgie	184	SANTÉ MENTALE	209	Capacités de recherche	249
Recherche	184	Points de stress	209	Gérer les recherches	250
Réseau : [domaine]	184	Lucidité et stress	209	Recherches en temps réel	251
Sensation	184	Valeur de Stress (VS)	209	Données cachées	251
Subterfuge	184	Traumas	209	SCAN, PISTAGE ET SURVEILLANCE	251
Théorie : [domaine]	184	Démences	210	Scan sans-fil	251
Vol	184	Troubles mentaux	211	Pistage physique	251
COMPÉTENCES SPÉCIALES	185	Situations stressantes	214	Pistage des activités numériques	252
ACTION ET COMBAT	187	Tests de Stress et de Volonté	214	Interception des communications	252
TOURS D'ACTION	188	S'endurcir	214	VIE PRIVÉE ET ANONYMAT	252
Étape 1 : Initiative	188	Soins mentaux et psychothérapie	215	Mode privé	252
Étape 2 : 1 ^{ère} phase d'action	188	PIRATAGE MENTAL	216	Les options d'anonymat	252
Étape 3 : déclaration		Psi	218	SÉCURITÉ DE LA TOILE	253
et résolution des actions	188	Nature du psi	218	Authentification	253
Étape 4 : on tourne et on recommence	188	Æther Jabber : les asynchros	219	Pare-feu	253
INITIATIVE	188	PSI	220	Surveillance active	253
Ordre d'initiative	188	Utiliser le psi	221	Cryptage	254
Rapidité	189	Passes psi-chi	223	INTRUSION	255
Actions retardées	189	Passes psi-gamma	225	Pré-requis	255
ACTIONS	189	PSYCHOCHIRURGIE	228	Contourner l'authentification	255
Actions automatiques	189	Processus de psychochirurgie	229	Tests d'intrusion	255
Actions rapides	190	« Projet Cognome Humain »	229	Statut de l'intrus	256
Actions complexes	190	Mécanismes de psychochirurgie	230	Changer de statut	257
Actions longues	190	Interpréter l'édition cognitive	231	Piratage en force-brute	257
DÉPLACEMENT	190	Procédures psychochirurgicales	231	CONTREMESURES D'INTRUSION	257
Vitesse de déplacement (VDE)	190	Les Égarés	233	Alertes de sécurité	257
COMBAT	191	LA TOILE	234	Contremesures passives	257
Résolution du combat	191	LES POSSIBILITÉS DE LA TOILE	236	Contremesures actives	258
ACTION ET COMBAT :		Les technologies de la Toile	237	SUBVERSION	258
COMPLICATIONS	192	Recherche Solarchive : Ecto(-lien)	237	Piratage/Sécurisation collectifs	258
Allonge	192	L'Héritage des Titans	237	Effacer les traces d'intrusion	259
Armes à deux mains	193	Surcharge d'informations	238	Illusions de la réalité augmentée	259
Armes à rayon	193	INTERFACE : RA, RV ET LEX	239	Pirater un VPN	260
Armes à zone d'effet	193	Réalité Augmentée	239	Planter un logiciel	260
Armes improvisées	194	L'information à portée de main	239	Portes dérobées	260
Armure	194	Æther Jabber	240	Script	260
Asphyxie	195	Réalité virtuelle	240	PIRATAGE DE CYBER-CERVEAU	261
Assommer/Repousser	195	Lecture d'Expérience	241	Écorchement	261
Attaques à impulsion	195	UTILISATIONS DE LA TOILE	241	Extinction	261
Attaque de toucher	195	Réseau Privé Personnel (PAN)	241	Interruption du flux de la pile corticale	261
Attaques en aveugle	195	Réseau Privé Virtuel (VPN)	241	Marionnettisme	261
Bonus de Dommages		Réseaux sociaux	242	Piratage mémoriel	261
des armes de mêlée et de jet	196	Bureaux mobiles	242	Séquestration	261
Bots, synthomorphes et véhicules	196	LES ÎLES DU NET	242	BROUILLAGE RADIO	262
Charger	197	Darkcasts	243	Brouillage radar	262
Chute	197	ABUS DE LA TOILE	243	SIMULESPACES	262
Cibles multiples	198	Hackers	243	Simulmorphes	262
Défense totale	198	Malware	244	Immersion	262
Démolition	198			Interactions externes avec la Toile	262
Environnements hostiles	199				

Règles du simulespace	263	ÉQUIPEMENT DE LA TOILE	299	La véritable histoire des Titans	354
Règles du domaine	263	Portée des capteurs et des signaux	299	Infection	354
Tricher	263	Énergie	299	La Chute	354
Piratage de simulespace	263	AUGMENTATIONS PERSONNELLES	300	Après la Chute	355
IA ET MUSES	264	Augmentations standards	300	FIREWALL	356
Limitations des IA	264	Bioware	301	Histoire	356
Jouer les muses	264	Se servir de ses sens améliorés	304	Organisation	356
Diriger une IA	265	Cyberware	306	Règle optionnelle : i-rép	357
IAG ET INFOMORPHES	265	Bioware et synthomorphes	306	Méthodes	359
Esprit logiciel	265	Nanoware	308	Les cliques	359
Personnages IAG	265	Modifications cosmétiques	309	Objectifs et stratégies à long-terme	360
Muses infomorphes	265	Améliorations robotiques	310	À quel genre d'aide une sentinelle peut s'attendre ?	360
FUTUR ACCÉLÉRÉ	266	ARMURES	312	Firewall et les autres organisations	361
SAUVEGARDES ET UPLOADS	268	Modifications d'armure	313	LES ETI	361
Sauvegardes de la pile corticale	268	COMMUNICATIONS	313	LES EXHUMAINS	361
Upload	268	Communicateurs neutrino	314	Gérer les extraterrestres	361
Assurance sauvegarde	269	Téléporteurs quantiques	314	Neurodes	362
Complications de sauvegarde	270	Communications à intrication quantique	315	Prédateurs	362
MORPHOSE	270	TECHNOLOGIES D'ESPIONNAGE ET D'INFILTRATION	315	LE VIRUS EXSURGENT	362
Ré-enveloppement des biomorphes et des cosses	271	Micros et surveillance	315	Nanovirus biologique	363
Ré-enveloppement des synthomorphes	271	DROGUES, COMPOSÉS CHIMIQUES ET TOXINES	317	Virus numérique	364
Coûts de morphose	271	Règles relatives aux substances	317	Nano-épidémie	364
Intégration	271	Drogues	318	Piratages Basilic	364
Aliénation	271	Nanodrogues	321	Souches Exsurgentes	366
Test de Continuité	272	Autres nanodrogues	321	Utiliser le virus Exsurgent	368
Morphose infomorphe	272	Exemples de Pétales	322	Jouer un exsurgent	368
LES FORKS ET LE FUSIONNEMENT	273	Narcoalgorithmes	323	Exsurgents	369
Forks alpha	273	Composés chimiques	323	Psi exsurgent	370
Forks bêta	273	Toxines	323	Passes exsurgentes psi-gamma	371
Forks delta	273	Nanotoxines	324	Passes exsurgentes psi-epsilon	371
Forks gamma	274	Agents pathogènes	324	LES COURTIERIS	372
Élagage neural	274	Drogues psi	325	Origines et évolution	372
Gestion des forks	275	LA TECHNOLOGIE AU QUOTIDIEN	325	Xénobiologie	372
Fusionnement	275	NANOTECHNOLOGIE	326	Exosociologie	374
EGODIFFUSION	275	Nanotechnologie de base	326	Motivations des Courtiers	375
Sécurité de l'egodiffuseur	276	Nanotechnologie avancée	328	Les Courtiers en termes de jeu	375
Egodiffusions pirates	276	ANIMAUX DE COMPAGNIE	330	Phénotypes Courtiers	376
COURTAGE DE MORPHE	276	TECHNOLOGIE D'EXPLORATION	330	Jouer un Courtier	376
Disponibilité des morphes	277	SERVICES	330	LES IKTOMI	377
Acquérir un morphe	277	LOGICIELS	331	LES PORTAILS DE PANDORE	377
Location de morphes	278	Programmes	331	Wormholes	378
Morphes cultivés et conçus sur mesure	278	IA et muses	331	Mise en exploitation	378
IDENTITÉ	279	Écorcheurs	332	Gatecrashing	378
ID de l'ego	279	Logiciels de compétences	332	Anomalies	379
Vérification d'identité	279	ÉQUIPEMENT DE SURVIE	332	PROJET OZMA	379
Contourner les vérifications d'identité	280	Combinaisons pressurisées	333	Méthodes	380
LA VIE DANS L'ESPACE	280	ARMES	334	Le Projet Ozma et Firewall	380
Habitats spatiaux	280	Armes à dispersion	334	Les rumeurs du Projet Ozma	380
Douanes et immigration	282	Armes à distance exotiques	334	LES PROMÉTHÉENS	381
Voyage spatial	283	Armes à guidage	335	L'HÉRITAGE DES TITANS	381
NANOFABRICATION	284	Grenades et missiles chercheurs	335	Machines mortelles	382
Matériaux bruts	284	Armes à rayon	336	Nanonuées autoreproductrices	383
Schémas	284	Noms génériques et marques des armes	336	Nanovirus	383
Temps	285	Armes cinétiques	337	MAÎTRISE ET GESTION DU JEU	384
Test de Programmation	285	Armes de mêlée	340	Distribution des points d'XP	384
RÉPUTATION ET RÉSEAUX SOCIAUX	286	Accessoires d'arme	342	Gagner et perdre de la réputation	384
Réseaux sociaux	286	ROBOTS ET VÉHICULES	342	Sauvegardes, archives et points de sauvegarde	385
Réputation	287	Exosquelettes	343	Maîtrise du jeu : aspects pratiques	386
Utiliser ses réseaux et sa réputation	287	Robots	343	Les PNJ et l'Audace	386
Faveurs	289	Véhicules aériens	345	TABLES	390
Réputation et identité	291	Véhicules personnels	345	RÉFÉRENCES	394
SÉCURITÉ	291	Véhicules terrestres	346	INDEX	395
Contrôle d'accès	291	Vaisseaux spatiaux	346	FICHE DE PERSONNAGE	399
Détection et surveillance	292	INFORMATIONS DE JEU	350		
Contremesures actives	293	LES SECRETS QUI COMPTENT	352		
ÉQUIPEMENT	295	Intelligences extraterrestres (ETI)	352		
RÈGLES D'ÉQUIPEMENT	296	Les objectifs des ETI	353		
Acquérir de l'équipement	296	Les premières IA germes	354		
Modificateurs d'équipement	296				
Design et mode	297				

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

MANQUE

– On est quel jour ?

Les mots plantent leurs griffes au creux de mes cordes vocales et raclent contre ma gorge desséchée au moment de sortir. Ma diction est lamentable, c'était à prévoir, comme toujours lors des premiers instants suivant une morphose. Malgré les mots indistincts, presque passés au papier de verre, on peut deviner des choses au ton de ma voix. Me voilà dans un biomorphe, c'est certain, et ce corps est celui d'une femme. Je suis au moins sûr de cela dès les premières secondes. Pour l'instant, le modèle m'échappe, mais je serai vite fixé dès que je pourrai à nouveau bouger. Ma première supposition est qu'il s'agit d'un nouveau furimorphe.

La table d'opération est dure, rien de plus que du métal glacé enveloppé d'un revêtement synthétique blanc et raide. L'équipement classique d'une dollhouse. Le froid s'insinue en moi et vient couvrir mes os. Au-dessus de moi, un cracker cortical dessine des boucles et agite son rayon lumineux d'un côté puis de l'autre en signe de bienvenue, captant mes pupilles de temps à autre. L'air lassé et suffisant, il déclare : « État de conscience confirmé. » Le faisceau disparaît en un petit clic. Ma question aurait dû lui confirmer que j'avais repris connaissance, mais ce gars-là est un esclave des procédures. Ils le sont tous. Les banques de corps apprécient de voir leurs employés soumis à leur autorité et incapables de penser par eux-mêmes. Je pose à nouveau la question, articulant avec difficulté. « On est quel jour ? »

– Le 11 mars.

– Combien de temps après la Chute ?

– Vous êtes sérieux ?

Je sais, je suis parano. À chaque fois que je me réveille sur le billard d'une banque de corps, j'ai besoin de savoir en quelle année on est. La paranoïa, c'est juste un autre de ces fléaux auxquels la transhumanité doit faire face ces temps-ci.

Avant de la ramener à nouveau, j'essaye de récupérer les données des implants réseau intégrés à ma nouvelle enveloppe. Rien à faire. C'est toujours humiliant de demander à un morpho-technicien en quelle année on est. J'ai l'impression d'être un amateur, mais j'ai de vraies circonstances atténuantes, alors j'insiste. Je le harcèle.

– Répondez à ma foutue question !

Ce feignant de corpo me jette un regard de fou avant de me répondre.

– Euh... 10 ans après la Chute. Vous n'êtes pas resté hors-circuit bien longtemps. Votre dernière sauvegarde remonte à...

Il scanne ses entoptiques pour savoir.

– 14 jours et 7 heures.

Il me faut une seconde pour réaliser, mais quand j'y arrive enfin, cela me fout un coup. C'est toujours perturbant de savoir que le monde continue de tourner sans nous. Deux semaines. Mort. Complètement rayé de la carte. Il y a deux semaines, j'étais un autre moi, enveloppé dans un autre morphe. J'étais en mission et j'y ai trouvé la mort. C'est tout ce que je sais. Soit Firewall a échoué à extraire de mon cadavre la pile corticale via laquelle j'aurais pu me rappeler ces deux dernières semaines, soit ces cons ont délibérément choisi de les dégrader de ma mémoire. Mais pour être honnête, que ce soit l'une ou l'autre de ces possibilités, c'est toujours mieux que d'avoir un autre moi qui se balade quelque part dehors ou qui fabrique je-ne-sais-quoi. Certains gars sont tout excités à l'idée que plusieurs de leurs enveloppes se baladent un peu partout, mais mon ego est sous contrôle. Un seul Sava dans l'univers, c'est déjà bien assez de problèmes.

Merde. Je m'égare encore dans une de ces sombres réflexions, comme après chaque morphose. J'ai besoin d'un contexte physique. De quelque chose de tangible à quoi me raccrocher. J'examine mes mains. J'ai l'impression que mes bras pèsent une tonne. Mes doigts sont longs et fins mais mes phalanges sont calleuses, couvertes de cicatrices. De toute évidence, ces poings ont rencontré leur lot de mâchoires, de métal et de chair. Ouai, un furimorphe qui aura bien servi. Mais j' imagine que l'on en a pour son argent, ou pour ce que Firewall veut bien y mettre. Pourquoi est-ce que je fais cela ? Pour la boîte, je ne suis rien de plus qu'un instrument de précision bon marché et bon à recycler une fois cassé. Il y aura toujours d'autres moi, jusqu'à ce que l'horreur devienne insupportable, jusqu'à ce que mes fichiers soient trop corrompus, jusqu'à ce que j'en sache trop et que Firewall décide de m'effacer. Là, il y aura un autre imbécile pour s'engager à protéger la transhumanité. Protéger la transhumanité. Super. Voilà que je parle comme une affiche de propagande Firewall. Mes bras s'affaiblissent pour retomber mollement sur mes flancs. Je n'ai tout simplement pas encore récupéré mes forces. Quelques minutes encore, sans rien de plus que mes pensées.

En quittant la salle de réveil, le cracker cortical se moque de mes tentatives désespérées pour bouger mes membres. « C'est quoi, l'urgence ? » dit-il. « Détendez-vous, vous voulez bien. Si vous tombez, vous resterez là jusqu'à ce que vous puissiez vous relever. On ne me paye pas assez pour garder les petits nouveaux. » Sa désinvolture ne m'aide pas et mon humeur se fait à nouveau mélancolique.

Quelles sont les expériences qui ne font plus partie de moi, désormais ? Peut-être le grand frisson de ma vie. Est-ce que j'ai découvert la véritable beauté ? Est-ce que je suis tombé amoureux ? Est-ce que j'ai eu une révélation ? Sauvé une vie ?

Je ne le saurai jamais. Ces souvenirs-là, cette vie-là, cette version de moi, tout a disparu. Ces expériences n'auront jamais servi à façonner ce nouveau moi étendu là, sur une plaque de métal. Le poids de la perte me creuse la poitrine.

Il me faut vraiment penser à autre chose.

Et puis merde. Peut-être qu'il n'y a jamais eu ni bonheur ni révélation. Ces deux semaines étaient pourries, j'en suis sûr. J'ai dû m'ennuyer à mourir. Ou mieux encore, on m'a brisé le cœur et j'ai souffert le martyr. Ma disparition n'a même pas eu de sens. J'ai dû faire une overdose et m'effondrer au sol, pathétique à convulser frénétiquement sous l'effet du speed, jusqu'à ce que mon cœur explose. Ou alors, je me suis fait étriper par une petite racaille d'écumeur au fin fond d'un couloir de station à cause d'une LEx basse résolution trouvée au marché noir. Je suis bien content que ces deux semaines aient été effacées. En fait, je suis ravi. Et merde. Qu'ils aillent se faire foutre. Je n'en ai pas besoin, de ces deux semaines.

Évidemment, ce sont des craques. Je voudrais bien savoir ce qui s'est passé. Sans cela, je ne me sentirai pas complet. Bordel, même avec une heure de ma vie en moins, je ne me sens pas complet ! J'ai besoin de savoir.

Et quelqu'un sait ce qui s'est passé. Aucun doute là-dessus. Peut-être un proxy de Firewall. Sûrement Jesper. Il était mon contact sur cette mission. Je me souviens de cela. C'est sûrement lui qui aura pris la décision de m'effacer la mémoire. Les proxys ont la gâchette facile quand il s'agit d'« effacer » une sentinelle. Même une réputation durement gagnée ne suffirait à sauver mes souvenirs quand Firewall décide que l'issue d'une mission est jugée trop sensible pour qu'un voyou de seconde zone comme moi en ait connaissance. Tant que le foutu boulot est fait. Tant que survit la transhumanité.

La belle affaire.

Comment ma vie, *mes vies*, en sont arrivées à ce qu'elles sont ? Toujours entre les mains d'un tiers.

Là encore, l'effroi, la parano. Je dois laisser filer. Je dois accorder à l'organisation le bénéfice du doute. Cela fait des années que je suis une sentinelle. J'aime à penser que j'ai sauvé des milliers de vies, mais je ne suis sûr de rien.

Est-ce que je lui fais confiance, à l'organisation ? Non, mais il y a une certaine entente, un certain respect. Cela dit, alors que les années passent, que les vides se font un peu plus importants et de plus en plus fréquents, j'en viens tout doucement à douter de l'engagement de Firewall à vouloir me protéger.

Soudain, ma muse s'éveille, m'arrachant à mes sombres rêveries. Dans mon champ de vision apparaissent plusieurs écrans entoptiques lançant des sous-programmes de diagnostic tandis que mes implants réseau se connectent enfin. La voix de Careza pénètre mon esprit, familière et féminine.

[Bon retour parmi nous, Sava.]

Le son de sa voix est rassurant, c'est comme se faire bercer par sa mère ou se retrouver dans les bras de l'être aimé. La mise à jour harmonique est un investissement qui en valait la peine. Careza a appris à bien s'en servir. Je songe rarement à ma muse comme à une IA. C'est ma seule véritable amie ces derniers temps.

Je me demande si elle partage ce sentiment. Je n'ai jamais clairement exprimé cette pensée. Je la garde pour moi. J'ai peur de ce que sa réponse pourrait être.

Hé, Careza, content d'être de retour.

[Je parie que tu prendrais bien un verre.]

Tu me connais trop bien, Car. Plus que je ne me connais.

[L'accueil a bien reçu ta demande. Temps d'attente estimé à environ dix minutes.]

Merci. Careza apprécie particulièrement nos conversations quand j'ai la tête qui bourdonne un peu. Elle cherche toujours à me faire boire.

[Je t'en prie, Sava. Et avant que tu ne poses la question, cela fait deux semaines. Je n'ai aucune information sur ce qui s'est passé à la suite de notre dernière morphose. Nous sommes actuellement à bord du Selardi IV, en orbite lunaire. Nous habitons un furimorphe CoreCorp avec améliorations mineures. Elles seront en ligne d'ici peu. J'ai le plaisir de t'annoncer la victoire des Titanien qui ont remporté la Coupe.]

Mince alors ! J'aurais pu me faire un joli paquet sur ce match. Quel était le pronostic ? Mais avant que Careza ne déniche l'info, j'annule l'opération. *Attends. Non, je ne veux pas savoir. Ça va m'énerver un peu plus, c'est tout ce que ça fera.* Une montée d'énergie se met à chatouiller tout mon système et un goût épais et familier vient me recouvrir la langue. *J'ai besoin d'une cigarette.*

[Je sais. Celui qui occupait ce morphe avant toi était un gros fumeur. Cette fois, la dépendance pourrait être plus difficile à combattre.]

Ce nouveau morphe s'améliore un peu plus chaque minute. Je déteste la cigarette. La bibine, d'accord. Je peux supporter l'alcool, mais la cigarette me rend malade comme un chien. À chaque fois qu'on me ré-enveloppe dans un morphe qui y est accro, j'ai du mal à m'en défaire. Careza continue son rapport pendant que j'essaye de ne pas devenir fou face à ce furieux besoin de nicotine.

[@-rép intacte.]

Enfin une bonne nouvelle. Au moins, je n'aurai pas énérvé d'alliés ces deux dernières semaines.

[C'est vrai. Es-tu d'humeur pour une mise à jour sur Rati ?]

Rati, c'est ma passion. De toutes mes maîtresses, c'est celle que je préfère. Elle a disparu de ma vie il y a deux ans. Aucune explication. Je ne m'en suis toujours pas remis.

Laisse tomber la mise à jour pour le moment, Careza.

[Compris.]

Lance un scan sur les derniers flux d'information. Vérifie s'il n'y a pas eu d'incidents majeurs reportés sur ces deux dernières semaines. Peut-être qu'il y aura une piste sur ce qu'on a bien pu fabriquer.

Pendant que Careza effectue le scan et poursuit son rapport de situation habituel, je reporte mon attention sur ma nouvelle enveloppe. J'ai enfin la force de me lever. Je me relève et balance les pieds au sol. Des spasmes parcourent chacun de mes muscles. Il faut toujours un peu de temps pour s'habituer à un nouveau corps. Par chance, les furimorphes CoreCorp me sont familiers : cela m'est déjà arrivé quelques fois de me faire ré-envelopper dans ceux-ci. Avec celui-là, j'ai l'impression d'être dans une vieille paire de pompes malmenées et un peu usées, mais capables de battre le pavé au besoin. Ma cheville gauche est un peu douloureuse. Je la soulève pour y jeter un œil. Un peu enflée. Il ne s'agit définitivement pas d'une dysmorphie que peut entraîner le changement d'enveloppe. Probablement une vieille blessure qui tarde à guérir. Encore une fois, c'est chiant, mais j'imagine qu'on en a pour son argent. Le nanotatouage entourant mon biceps droit est odieux et obscène, même pour des standards d'écumeurs – un serpentoïde complet pénétrant les organes génitaux d'une cosse... qui que ce soit qui ait choisi de se faire tatouer ce truc. J'ai les marques d'identification en horreur, mais là

encore, à défaut de pouvoir se permettre un morphe vierge, on fait avec ce qu'on a. Je me fais glisser de la table, parviens à ne pas tomber par terre, et teste ma cheville avec précaution. Douleuruse, mais elle tiendra.

Demande un pansement pour ma cheville gauche. Du Butazone devrait aller.

[Phénylbutazone. En route. Le mélange sera prêt dans environ trente secondes. Rien d'anormal sur le scan des dernières nouvelles.]

Tu penses bien.

Je m'avance jusqu'au miroir en pied, dénouement logique dans une chambre de réveil de morphose, et je laisse tomber le drap afin de jeter un œil à ma nouvelle enveloppe. Je remarque le cracker cortical qui s'attarde sur le pas de la porte, tenant mon cocktail à la main et regardant mon corps avec admiration. Je ne me reconnais pas.

– Donnez-moi ce verre, s'il vous plaît. Je tends le bras dans sa direction sans prêter plus d'attention à sa présence. Il entre dans la pièce, trop près de moi, et me glisse le verre entre les mains. Son haleine empest la saucisse au vinaigre.

– Ce n'est pas si mal ce qu'il y a sous ce drap, hein ? dit-il. J'y ai jeté un coup d'œil tout à l'heure, et je dois bien dire que la table d'opération ne vous rend pas justice. Une fois debout, les courbes ressortent bien. Pour le visage, ce n'est pas jojo, mais pour le reste, c'est carrément...

Je l'arrête avant de vomir.

– C'est ravissant, je sais. Maintenant, fermez-la et foutez-moi la paix avant que je ne vous arrache le visage et que je ne vous flanque une bonne raclée avec ça.

Il a reçu le message et s'éclipse.

C'est en effet un joli corps.

[Si ce sont les proportions qui définissent la beauté, alors en effet.]

Les IA, toujours si guindées.

[Tu fais environ quatre centimètres de plus que ce que tes perceptions habituelles prévoient, alors fais attention à ta tête.]

C'est vrai que je suis tellement tête en l'air...

[C'était nul.]

Ouais, je sais. Un sourire s'esquisse sur mon visage : plaisanter avec ma muse me fait du bien. Alors que je me regarde dans le miroir, j'essaie d'afficher un sourire plus franc, de me faire une idée plus précise de ce visage. Je montre les dents. Elles sont entièrement tachées de nicotine. J'avale une bonne gorgée de mon cocktail, retiens un instant l'alcool en bouche. Je peux sentir mon sang réagir instantanément au mélange. Je ferme les yeux et laisse échapper un soupir. Un simple moment de paix, c'est tout ce que je demande.

[On a de la visite, Sava.] Mince. Pas de chance.

Qui ça ?

[Notre dernier proxy Firewall, Jesper, a envoyé un fork bêta. Il est assez impatient de discuter avec toi.]

Connecte-le.

Ils ne peuvent tout simplement pas me laisser tranquille, n'est-ce pas ? Officiellement, Firewall n'existe même pas.

C'est à cause de Rati si je suis prisonnier de leurs filets. De tout ce chantier sur Mars. C'est là que tout a commencé. La dernière fois que j'ai vu Rati. Tout ce savoir qu'ils m'ont autorisé à conserver. Et pourquoi ? Jusqu'à ce moment-là, je n'avais jamais réalisé à quel point l'univers était effrayant. Non, pas effrayant. Terrifiant. Je ne vois pas d'autres mots pour quelque chose d'aussi énorme, d'aussi *indifférent*. La transhumanité pourrait se faire entièrement balayer, tout continuerait exactement comme avant. Terrifiant. Aucune autre façon d'exprimer ce que l'on ressent quand on se retrouve face à des choses qui dépassent tout entendement. Bon Dieu que non, aucun autre mot pour décrire ce que les transhumains s'infligent les uns aux autres – et moins encore pour décrire ce que les entités tapies au creux du vide nous réservent. Peut-être était-ce cela, la raison. Me donner une bonne leçon. S'assurer que je n'oublierai pas, que je ne tournerai pas le dos à l'organisation, parce que même le plus petit aperçu de ce qu'il y a vraiment de l'autre côté est suffisant.

Le clone neural de Jesper se matérialise devant moi.

[Bon retour, Sava.]

Va te faire foutre, Jesper ! Tu sais très bien que je déteste me réveiller incomplet.

[Désolé. Je n'ai rien pu faire.] Il a l'air sérieux, et inquiet, mais sa kinésique indique qu'il est aussi calme qu'on peut l'être. Quel comédien ! Ces foutus proxys ne paniquent jamais. Ils ont toutes les cartes en main, et ce ne sont jamais leurs esprits à eux qui se retrouvent en première ligne.

Ouais, c'est ça. Accouche. Tu ne m'as pas fait ré-envelopper dans un morphe de combat pour prendre des congés. Tu dois bien avoir un truc sérieux sous le coude. Est-ce que Berk, Pivo et Sarlo sont là ?

[Oui, ils ont été ré-enveloppés dans le même complexe.]

J'ai au moins mon équipe avec moi. Des personnes sur qui je peux compter. Jusqu'à un certain point.

Très bien. Explique-moi les détails.



De ses huit bras, Pivo agrippa la surface lisse à l'extérieur de la station. Les nano-aimants, à l'extrémité des bras de sa combinaison pressurisée, faisaient toute la différence entre une prise sécurisée et une dérive infinie dans les profondeurs de l'espace. Au travers de sa visière, il examina attentivement l'orbe sombre au-dessus de lui.

La Terre.

Son regard perça les nuages menaçants et se fixa sur l'immensité d'un océan incroyablement noir. Pivo rêvait de pouvoir nager au milieu de ces antiques profondeurs. Né et élevé dans l'espace, il n'avait jamais plongé dans les vieilles niches écologiques de son espèce. Pas une seule fois. Il y avait peu de chance qu'il put un jour piquer une tête dans les eaux salées d'un océan terrestre. Ce n'était plus qu'une planète mortelle et infestée. Un désert de squelettes.

Il s'imagina les temps avant la Chute, quand ses ancêtres s'enfonçaient dans les eaux bleues et se glissaient sans effort à travers les dédales coralliens, ou quand ils se laissaient paisiblement porter par le courant, indifférents au poids de la raison. Peut-être des pieuvres en sursis subsistaient-elles encore au fond de ces eaux noires, assurant l'intégrité et la survie de l'espèce en attendant l'heure où l'on pourrait réintégrer la Terre et où Pivo, en ce jour illustre, pourrait

se joindre à elles, renonçant à toute connaissance et renouant avec ses instincts.

Les fantômes de Pivo furent interrompus lorsque les capteurs de sa combinaison détectèrent un rayonnement laser baignant sa silhouette – contact laser à visibilité directe venant de Sava. C'était le moyen de communication privilégié lors des missions nécessitant de la discrétion. La muse de Pivo traita le message et il put entendre la voix de Sava résonner dans sa tête.

[Il y a un problème ? Pourquoi tu bouges plus ?]

[Je profite juste de la vue.] retransmit Pivo.

[Tu en profiteras en redescendant, et pendant des heures si tu veux. Mais retourne à l'intérieur de la station avant que les sentinelles bots nous repèrent.]

Pivo ne prit pas la peine de répondre. On ne discutait pas avec Sava. Cela ne servait à rien de se justifier. Pivo se mit à nouveau à ramper le long de la coque de la station. La station elle-même était attachée au bout d'un long câble noir en nanotubes de carbone qui s'étirait jusqu'à la surface de la planète – l'unique ascenseur spatial qui subsistait.

Pivo repéra la brèche, une légère cicatrice dans la coque métallique, résultat d'une explosion interne qui avait causé la perte de la station pendant la Chute. La brèche était exactement là où Sava l'avait indiqué et la description qu'il en avait faite correspondait parfaitement : un trou à peine assez large pour qu'un petit enfant humain pût s'y faufiler. Selon Sava, il y a des années de cela, les nanosystèmes d'autoréparation de la coque métallique avaient subi des défaillances avant que la brèche n'eût été complètement réparée. La qualité des détails que Sava réussissait à tirer de Firewall au sujet des missions était parfois effrayante. Un instant, Pivo ressentit un pic de paranoïa, mais il se débarrassa très vite de toute suspicion, comprima sa silhouette de céphalopode et fit glisser son corps à travers la brèche.

Dans le noir total, Pivo activa son émetteur infrarouge, emplissant la salle d'une lumière qui échappait au spectre optique standard. L'intérieur de la station, sans vie, se révéla à ses yeux améliorés sous une sinistre couleur altérée par les infrarouges. Pivo aurait presque préféré l'obscurité. Des cristaux de glace faisaient miroiter chaque surface : c'était là le résultat fulgurant de l'humidité glacée de cette atmosphère, privée de vie depuis trop longtemps. Des grappes gelées de dépouilles humaines flottaient aux côtés de gros débris de carcasse métallique dans un macabre ballet en apesanteur. Pivo s'élança à travers les décombres et le sang, écartant doucement le métal et la chair afin de se frayer un chemin plus avant dans la pièce. Une tête de femme qui dérivait lentement passa à côté de lui, l'expression béante d'un cri muet figée sur son visage gelé. Une pile corticale intacte pendait à son cou tranché. Pendant une seconde, Pivo songea à l'arracher, mais il n'était pas là pour sauver ces âmes perdues. Au lieu de cela, il plaça deux de ses bras sur la tête de la femme et la poussa sous lui, vers le sol. Comme tant d'autres perdus pendant la Chute, cette femme allait demeurer ici, oubliée de tous.

Pivo atteignit le sas sans encombre, mais il savait que la chance finirait par tourner. Une confrontation avec les gardiens hypercorps était inévitable sur cette station

SAVA ■ AGENT DE FIREWALL, SPÉCIALISTE DES OPÉ. DE COUVERTURE, FURIMORPHE

PIVO ■ AGENT DE FIREWALL, SPÉCIALISTE NANOTECH, OCTOMORPHE

à l'abandon. Les détecteurs avaient peut-être déjà capté sa présence. Ce n'était qu'une question de temps avant que des bots ne convergent vers lui. Il espérait simplement que, quand cela arriverait (et il était plus que probable que cela finirait par arriver), ce ne serait qu'après qu'il eût ouvert le sas et fait monter le reste de l'équipe à bord de la station.

Le sas avait été soudé de l'intérieur. Pivo s'était préparé à cette éventualité, mais cela garantissait que les gardiens bots allaient le détecter. Il prit quelques secondes pour se calmer, se concentra sur ce qu'il avait à faire, puis activa le chalumeau à plasma intégré à l'une des manches de sa combinaison. La flamme bleue électrique emplît la pièce d'une lumière crue. Les quelques secondes qui lui restaient étaient désormais les plus précieuses.

Pivo avait presque passé la porte quand sa muse lui transmit le signal du capteur térahertz passif. Quelque chose se dirigeait vers lui, rapidement, et ne se trouvait plus qu'à une vingtaine de mètres. Une sentinelle bot serait sur lui sous peu. [J'ai presque passé la première porte.] transmit calmement Pivo, même s'il dut faire appel à toute sa volonté pour maintenir la torche fermement. [J'ai de la compagnie. Tenez-vous prêts.]

[Bien reçu.] répondit Sava.

Finalement, Pivo découpa la porte scellée. L'octomorphe glissa quatre de ses bras à travers le métal encore fumant et, dans un effort, le tira d'un coup sec, arrachant la porte de ses gonds. Elle dériva lentement au milieu de la pièce, son cadre refroidissant rapidement. La porte intérieure du sas n'était pas soudée. Dans un grand soupir de soulagement, Pivo se lança dans un assaut frénétique sur les contrôles manuels, à l'aide de ses huit bras.

[Encore quelques petites secondes. Juste quelques petites secondes.]

Mais le délai venait d'expirer.

Dans son champ de vision à 360°, Pivo vit le bot de sécurité qui arrivait derrière lui. Le bot vida immédiatement son chargeur, les balles ricochant sur la porte qui flottait. Il s'avança jusqu'à l'obstacle et le repoussa d'un coup violent : la porte alla retentir sur la surface cristalline du mur. À l'instant où Pivo tirait le dernier levier pour dégager la porte du sas, un tir de plasma brûlant l'engloutit.

Sava avait donné l'ordre à Careza d'activer la poussée synaptique au moment où le sas pressurisé s'ouvrirait. La muse ne manqua pas de le faire. Dans ce qui semblait être un ralenti sans fin pour Sava, dont le cerveau était sous tension, la porte pressurisée s'ouvrit sur la station sous le lourd coup de pied en acier de Berk, le gros bras de l'équipe. Dans un éclair de pensée, la visée radar de Sava afficha un écran entoptique et verrouilla deux cibles : Pivo et la sentinelle bot. Le chien de garde robotisé était déjà en train de présenter les armes, mais Sava fut plus rapide. Son arme cracha un feu plasma qui lui brûla la rétine. L'un des bras de Pivo fut légèrement brûlé, la sentinelle fut violemment repoussée. Un deuxième tir perça la carapace blindée du bot et liquéfia ses composants névralgiques, le réduisant à un tas de métal fondu et inexploitable.

Sava dépassa rapidement l'octomorphe en train de jurer, et envoya deux tirs supplémentaires dans la carcasse fumante du bot.

[C'est dégagé.] transmit Sava. [Un de moins, mais il y en a toujours d'autres. Vous pouvez en être certains. Pivo, ça roule ?]

MANQUE

[T'as brûlé mon bras reproducteur, puta,] répliqua Pivo, une agitation évidente perturbant ses harmoniques.

[Tu préférerais peut-être que je laisse le bot s'occuper de toi la prochaine fois ?] Sava se tourna vers Sarlo. [Sarlo, viens par ici chercher la console qu'il te faut. Berk, il va falloir mettre en place des positions défensives, pour que M. Hacker ait le temps de faire son truc.]

Pivo découpa sa combinaison et détacha son bras endommagé, maudissant Sava dans sa barbe alors que la combinaison se réparait d'elle-même, rebouchant le trou qu'il venait de créer.

[Hé, ne t'inquiète pas, Pivo. T'en as encore sept. Et en plus, tu ne m'as pas vraiment l'air du type à te reproduire.] Sava prenait un malin plaisir à tourmenter Pivo. Cela faisait partie des réelles petites joies de son existence.

Allant d'un mur à l'autre, Sarlo se déplaçait à travers la pièce avec une aisance pleine de grâce. Son morphe néoténique était plus léger et plus minuscule que les enveloppes d'enfant humain standards. Il était intégralement augmenté et personnalisé pour correspondre à ses « préférences ». Il avait payé une fortune pour cela. Les autres n'avaient jamais compris le penchant de Sarlo pour les jeunes enveloppes humaines. Il les aimait tellement qu'il y mettait toujours de sa poche pour assurer sa morphose dans un morphe néoténique augmenté, même quand Firewall couvrait les frais. Ils ignoraient également d'où il tirait ses fonds personnels apparemment infinis, et ils ne tenaient pas à le savoir. Tant que le boulot était fait.

Deux mini-drones emboîtèrent le pas à Sarlo, éclairant la zone en infrarouge tout en la scannant activement sur d'autres longueurs d'onde. [Par là,] dit-il, transmettant une carte entoptique à chacun des membres de l'équipe. [Ce n'est pas loin. Une centaine de mètres environ.] Un chemin s'éclaira sur la carte.

Sava et Pivo suivaient Sarlo de près pendant que Berk luttait pour tenir le rythme dans sa coquille gyroïde blindée.

[Continue, gravos. On retrouvera la gravité bien assez tôt,] transmit Sava à Berk.

[Pas assez tôt pour moi,] répondit Berk.

Un calme étrange régnait sur la station abandonnée. Partout s'attardaient le désespoir et les signes d'une violence depuis longtemps oubliée. Des débris à la dérive. Des corps brisés, gelés. Des traces de brûlure et du métal tordu. La mort était propriétaire de ces lieux.

Quand l'équipe atteignit la station de contrôle, Sava et Berk se mirent en position pour monter la garde dans le couloir tandis que Sarlo et Pivo allaient s'atteler aux systèmes dormants de la station.

[Je n'arrive pas à le croire ! Les détails de la mission disaient vrai, en fait. Les systèmes de la station sont actifs, mais en veille. Qui que ce soit qui gardait l'endroit, il ne les a pas détruits, il a fait en sorte que l'ascenseur spatial puisse être réactivé.] Sarlo initia joyeusement ses procédures de piratage du système.

[Nom de dieu, qui se risquerait à descendre sur cette boule de cendre ?] transmit Berk.

Pivo agita un de ses bras en s'énervant. [Ai-je vraiment besoin de vous rappeler que certains d'entre nous pensent que récupérer la Terre est une bonne idée ?]

[Eh bien c'est réactionnaire, si tu veux mon avis,] répondit Berk. [Ignorer toutes nos vieilles loyautés d'États-nations a

sans doute été l'une des meilleures démarches que la transhumanité n'ait jamais entreprise. Laisse donc les bio-conservateurs s'extasier devant les splendeurs du passé. Moi, je choisis un futur où on peut s'aventurer dans l'espace, c'est tout.]

[Arrêtez avec la politique.] Sava se tourna vers Berk. [T'es une anarchiste, on a compris.] Puis il s'adressa à Pivo. [Et toi, t'es un vrai revendicateur. Parfait.] Mais Sava interrompit son laïus : une demi-douzaine de points avançant très rapidement apparut sur les radars entoptiques de l'équipe. [Ça va siffler. Sarlo, t'y es ?]

[Je suis dessus. Merde. Merde. Merde.] La voix enfantine de Sarlo trahissait son énervement.

[Accélère. Si ces bots sortent l'artillerie lourde, on est foutu.] Sava et Berk arrosèrent tous deux leur branche de couloir respective de tirs suppressifs avant même que les bots n'eussent franchi les angles. Ils interrompirent leur approche un moment, s'abritant dans le virage. Mais d'autres firent leur apparition sur le radar : ils convergeaient sur la position des premiers arrivés.

[On n'a plus le temps, Sar ! Il y en a d'autres qui se pointent.] Sava balança une nouvelle salve de tirs suppressifs sur le virage du couloir. Berk ne tira pas. Elle attendait un mouvement bot avant de faire feu, mais ils ne bougeaient pas. D'autres arrivèrent, et d'autres encore apparurent sur le radar : ils se dirigeaient vers la même position.

[Ils seront tous sur nous d'une seconde à l'autre !]

[Mesdames, Messieurs, considérez ceci comme un cadeau...] Et dans une manœuvre ultime, Sarlo prit le contrôle de tout le système de sécurité de la station.

Soudain, l'un des bots se retourna contre les autres. Puis fut imité par un second. En l'espace de quelques secondes, fumées et débris envahirent le couloir tandis qu'une guerre ouverte éclatait entre les bots. Sava et Berk baissèrent leurs armes pour admirer le travail détonant de Sarlo.

[La vache, Sar ! J'imagine que c'est pour ça que t'es l'un des meilleurs pirates informatiques de tout le système !]

[Admire donc, espèce d'orphelin déjanté !]

[Quand tu peux exploiter les IAG d'encodage Leet sur Extropia, il n'y a rien que tu ne puisses faire.] Sarlo récita son texte la voix posée mais Sava, qui observait sa kinésique, remarqua qu'il explosait les records : son petit cœur de néoténique battait comme un sourd. Sava décida de ne pas le taquiner là-dessus et le laissa savourer son moment de gloire. Cela avait été « moins une ». Ils ne s'en sortiraient peut-être pas aussi bien la prochaine fois.

Sava leur accorda un instant de calme pour souffler avant de les remettre au travail. [Sarlo, combien de temps avant que l'ascenseur soit en marche ?]



Pivo resta à la porte et les regarda descendre à travers une couche de nuages chargés de suie, puis la Terre, en-dessous, apparut. Ils avaient pénétré l'atmosphère et ils descendaient le long d'un câble tendu entre la Terre et la station, imposante merveille d'ingénierie bâtie en nanotubes de carbone. La navette se coulait lentement le long du câble d'ascenseur, les rapprochant peu à peu de la planète en ruine.

L'atmosphère de la Terre était saturée d'une épaisse poussière couleur rouille. Les vents fouettaient la surface à une vitesse impressionnante, tourbillonnant dangereusement au creux de certaines cuvettes. Les conditions climatiques terrestres avaient été irrémédiablement dégradées par la

Chute, lorsque la transhumanité était entrée en guerre avec un groupe d'IA rebelles connues sous le nom de Titans. Bombes, incendies, attaques chimiques, guerres bactériologiques, nanonuées dévorantes – et même armes nucléaires – tous avaient fait leurs ravages. C'était désormais un monde hostile, paralysé par un hiver nucléaire. Certains nuages revêtaient des formes étranges, défiaient les grands vents et semblaient se contorsionner alors qu'ils se déplaçaient – Pivo les suspectait d'être les descendants florissants des premières nanonuées autoreproductrices portées par le vent. Qui savait quelles autres monstruosité, développées sur les vestiges des machines de guerre des IA, les attendaient en-dessous ?

La Terre était à présent un territoire interdit. Abandonné à l'ennemi. Même si l'on pensait que les Titans avaient depuis longtemps disparu, ayant fui le système solaire par des portails wormhole construits en secret, emportant avec eux des millions d'esprits transhumains téléchargés par la force, – ils avaient laissé derrière eux nombre d'armes et d'outils. Mais certaines des armes que la transhumanité avait déchaînées contre les IA – et souvent contre elle-même – avaient également participé à détruire des vies. La Terre avait donc été laissée à l'abandon et interdite d'accès, avec un cordon de satellites hypercorps meurtriers installés en orbite et programmés pour tirer sur tout ce qui tentait de fuir la surface ou de s'y poser.

En tant que revendicaterre, Pivo faisait partie d'une petite faction qui faisait néanmoins parler d'elle et qui militait pour un retour sur Terre. Il y avait encore de l'espoir pour cette planète, croyaient-ils. Elle avait toujours résisté et ce n'était pas le moment d'y renoncer. La Terre avait besoin d'être nettoyée et terraformée pour ainsi raviver le berceau de la transhumanité. Mais les revendicaterres étaient une minorité. La Terre représentait de trop horribles souvenirs pour la plupart des survivants de la Chute. Des vies ruinées. La perte d'êtres aimés. Leur propre mort. Elle était un monument à l'arrogance et aux erreurs de la transhumanité, un terrible rappel que les transhumains n'étaient pas à l'abri de l'auto-destruction en dépit de leurs progrès technologiques et de leurs avancées, peut-être surtout à cause de tout cela.

Bien entendu, tout ceci n'empêchait pas certains d'essayer. Les charognards effectuaient toujours des raids au milieu des ruines terriennes, mettant la main sur des trésors perdus de longue date, des artefacts culturels, voire même parfois, sur les esprits conservés intacts de ceux qui n'avaient pu s'échapper. Certains revendicaterres avaient initié leurs propres missions secrètes en vue d'établir un camp de base d'où ils pourraient amorcer leurs projets de revendication. On n'entendit plus jamais parler de la plupart d'entre eux.

L'équipe des quatre se reposa et prépara l'équipement dans la grande salle ouverte de la navette. Sava et Sarlo étaient à l'intérieur d'une étroite bulle de survie gonflable où les biomorphes pouvaient se défaire de leur combinaison pressurisée pour un moment. Pivo avait choisi de rester hors de la bulle, dans sa combinaison. Se voir étroitement confiné auprès de Sava au cours de la descente ne lui avait pas paru être une idée plaisante. Les murs de la salle étaient tachés d'un sang vieux de plusieurs décennies, maintenant gelé en un brun cristallin au sein de la cabine pressurisée. Qui que fussent les derniers passagers à conduire cette navette pour fuir une Terre condamnée, ils avaient dû violemment s'entre-tuer, poussés par la folie ou le désespoir.

[Je me demande comment c'était.] Sarlo partagea ses pensées avec le groupe.

[Quoi ?] demanda Pivo.

Sava intervint très vite pour mettre un terme à la conversation que Sarlo mourait d'envie de commencer. [Arrête de philosopher et de dramatiser. Tu sais que je ne supporte pas ces conneries.] Il essayait désespérément de maintenir l'ordre et de se donner un air de désinvolture bourrue. Il était trop facile de se laisser aller à divaguer sur le passé et le sort des millions qui avaient péri lors de la Chute. Afin d'éviter ces débats, Sava resservait toujours la même diatribe. [Écoutez, on connaît tous les détails de la mission. On est là pour retrouver quelqu'un. Un coursier. Très probablement un corps. Sa dernière position connue de son vivant, c'est la station de base où on atterrit une fois le trajet terminé. Le Mont Kilimandjaro. Qui, selon des sources relativement fiables, a été envahi par des robots tueurs qui sont sans doute encore dans les parages.] Sava marqua une pause pour faire son petit effet dramatique puis continua. [On récupère ce qu'il faut sur le coursier. Quoi ? On n'en sait foutre rien. Seulement que c'est très important pour l'organisation. Je ne veux plus entendre ces conneries de « et si » et « je me demande ». Si vous pensez à quoi que ce soit d'autre qu'à la mission, vous le gardez pour vous. Je ne veux pas l'entendre.] Et sur cette déclaration, le reste du voyage pour la station Kilimandjaro se fit en silence, chacun avec ses propres pensées, sans échanger un seul mot.



La navette s'arrêta avec un bruit métallique à l'intérieur d'un énorme et sombre hangar. Il fut un temps où le hangar Kilimandjaro était le spatioport Terre-Espace le plus actif au monde, rendant service à des millions de clients chaque année. Aujourd'hui, alors que Pivo se collait à une vitre de la navette pour fixer son regard sur l'obscurité du hangar privé de vie, l'endroit ressemblait à un grand vide dénué d'âme.

[C'est quand vous voulez.] Sarlo envoya un ping à Sava, s'équilibra pour forcer la porte de la navette et fit souffler l'air vicié et chargé de poussière de la Terre sur l'équipe. Sava fit un signe de tête à Sarlo et la porte de la navette s'ouvrit dans une bouffée de décompression. Du hangar, une poussière aveuglante d'un rouge cendré s'engouffra dans la navette et en recouvrit l'intérieur presque aussitôt.

Sava posa un pied dans le hangar Kilimandjaro, atterrissant lourdement sur la cage thoracique d'un squelette d'enfant qui se brisa. Les os volèrent en éclats et tombèrent en poussière dans un craquement. Le sol qui entourait le sas de la navette était jonché de squelettes emmêlés et de vêtements en lambeaux. Il n'y avait aucun moyen de ne pas marcher dessus. Un à un, les autres suivirent Sava hors du sas.

[Cet endroit est un tombeau.] transmit Berk au groupe.

[Toute cette planète est un tombeau.] répondit Sava dans un écho extra harmonique qui fit résonner le mot « tombeau », tout spécialement pour embêter Pivo qui, grâce à une contre-mesure de sa muse, coupa immédiatement l'écho dans sa tête.

Sava progressa de quelques mètres, puis s'arrêta. Le reste de l'équipe lui emboîta le pas.

[Il y a quelque chose qui cloche par ici.] Sava donna un coup de pied dans l'un des squelettes. Les os s'entrechoquèrent et se brisèrent. [Je ne vois aucun crâne.]

[Téléchargement forcé.] transmit Sarlo. [Les machines Titans ont fauché les têtes des morts pour analyse.] Il frissonna. [En tout cas, c'est ce que je pense.]



[Taisez-vous !] Sava contraignit l'équipe au silence. [Qui entend ça ?]

Un lent bourdonnement mécanique résonnait non loin. [Je le reçois,] répondit Pivo. [Un peu plus haut, au nord. À trente mètres à peu près.] Comme en réponse aux observations de Pivo, un autre bourdonnement se fit entendre. Cette fois-ci, il venait de derrière l'équipe, du bout sud du hangar. Un autre bourdonnement, venant de l'est, se joignit au chœur. Ils se rapprochaient de plus en plus, se faisant plus distincts, plus agressifs.

[Toujours pas de visuel. Ce foutu hangar est tellement profond et sombre, on dirait que toute cette poussière brouille mes infrarouges. Je ne vois rien au-delà de six mètres.] Sava fit signe à l'équipe de se déplacer vers la droite. [Restez groupés, on y va doucement et le doigt sur la détente. La salle des passagers est juste sur notre droite. On commence les recherches par là.] Ils étaient désormais encerclés par les bourdonnements qui oscillaient juste au-delà de leur champ de vision.

[C'est quoi ce bordel ?] Un bot insectoïde volant, avec six bras articulés dont les extrémités dévoilaient de petites scies

circulaires, bondit hors des ténèbres de poussière et s'abattit sur Berk qui se jeta à terre et lui décocha un tir de plasma. Le bot s'écrasa sur un tas d'os et de guenilles qui s'enflammèrent. Le feu se répandit vite, passant d'un vêtement desséché à l'autre. Le sol enflammé illuminait la zone de son feu orangé. Il y avait au moins une dizaine de bots insectoïdes voletant autour de l'équipe, attendant l'occasion de frapper. Un autre bot plongea sur Berk, ses scies circulaires lacérant sauvagement l'air. Berk fit feu mais manqua sa cible. Le bot s'écrasa sur la tête de Berk et planta ses scies dans son cou. Des étincelles jaillirent dans tous les sens lorsque les deux corps de métal entrèrent en contact. [Mais fuyez, bande d'imbéciles ! Je m'en occupe !]

Sava tira et descendit un bot, puis se précipita vers l'est du hangar, sautant par-dessus les flammes qui atteignaient la hauteur de sa taille et continuaient à se propager. [Rejoignez la salle !]

Pivo se dressa sur deux bras et courut derrière Sava, ses cinq autres bras s'agitant au-dessus de sa tête. [Dégage de là,



clampin ! Sarlo dépassa l'octomorphe, plus lent, et traversa les flammes pour rejoindre la salle.

Berk balança le bot frénétique dans un tas d'os enflammés, se redressa et rattrapa le groupe, couverte d'éclats d'ossements et de poussière, avec la nuée de bots à ses trousses.

Sava atteignit la salle le premier, la porte était ouverte. Faisant volte-face et armé de son fusil, il se mit à couvert contre l'encadrement. Sarlo et Pivo avaient dépassé les flammes, et Berk rattrapait son retard, les bots sur ses talons. Sava envoya un tir de couverture qui siffla juste au-dessus de la tête de Sarlo et abattit un autre bot. Mais le reste de l'essaim demeurait imperturbable. Ils continuaient d'avancer. Soudain, d'autres bots surgirent hors des ténèbres mourantes, près de la salle.

[Il y en a d'autres ! Ils nous attaquent de flanc !] Sava tira une rafale sur les nouveaux venus pour tenter de ralentir leur manœuvre. Sarlo n'était qu'à dix mètres de la porte quand il trébucha sur un enchevêtrement d'ossements. Son corps enfantin tomba la tête la première dans la poussière et les restes

humains. Pivo sauta maladroitement par-dessus lui, dérapa sur le sol et s'écrasa contre le mur extérieur de la salle, juste à côté de la porte. Sava tendit la main, attrapa l'octomorphe par un bras et le traîna en sécurité à l'intérieur. Berk tenta de s'arrêter pour aider Sarlo à se relever, mais elle avait pris trop d'élan et le sol poussiéreux rendait sa démarche instable. Elle tomba en avant dans un nuage de poussière, d'os brisés et de lambeaux, et s'écrasa finalement contre Sava dans l'embrasure de la porte.

Les trois membres de l'équipe qui étaient dans la salle se rassemblèrent juste à temps pour voir un bot accrocher la tête de Sarlo alors qu'il se relevait. La machine tendit les bras et plongea ses lames tournantes dans le cou de Sarlo. Les yeux de ce dernier s'écarquillèrent et son corps se raidit pendant que les lames traversaient sa chair et ses os, lui tranchant le cou en quelques secondes. À l'instant où la tête de Sarlo fut arrachée de son corps, le bot fit demi-tour et disparut derrière les flammes, dans le sombre néant du fond du hangar.

Le corps décapité de Sarlo vacilla un court instant avant de s'effondrer, son sang jaillissant en de longs arcs paresseux.



Pivo, Sava et Berk s'assirent en silence. Ils avaient réussi à sceller la porte de la salle, enfermant les horreurs du hangar à l'extérieur. On pouvait encore entendre les bots chasseurs de têtes voler de l'autre côté de l'entrée, faisant de temps à autre grincer et retentir leurs lames contre la porte scellée.

Berk finit par rompre le silence. **[J'essaie de toutes mes forces de ne pas penser à ce qu'ils vont faire de lui.]**

[Essaye plus fort. Sarlo savait qu'on avait peu de chance de s'en sortir vivant quand on a signé. On le savait tous.] Sava se releva.

[Est-ce qu'on devra lui dire ? Quand il aura été ré-enveloppé ?] Pivo savait que cela allait faire exploser Sava, mais il posa quand même la question.

[À ton avis, Pivo ? Tu ne crois pas que ce serait cruel de lui dire ? Sans compter qu'il n'y a aucune garantie que l'on s'en sorte vivant. Aucun de nous. Alors, qui est-ce que ça intéresse ? Qu'importe de quand date ta dernière sauvegarde, j'espère vraiment que tu ne tiens pas à te souvenir de ça. Allez, on bouge.]



Puisque Sarlo n'était plus là, Pivo prit en charge la navigation. Ils approchaient de la salle commune VIP, dernière localisation connue du coursier.

L'équipe arpentaient de sombres couloirs remplis de squelettes sans tête et de restes momifiés. Des années auparavant, les forces corporatistes qui assuraient la défense de la structure avaient été attaquées par les machines de guerre des IA qui avaient massacré tout le monde à l'intérieur. Les murs portaient les cicatrices des combats et étaient couverts de sang séché. Les couloirs étaient également jonchés de débris, restes en morceaux des machines de guerre des IA, témoins obsédants des trop rares victoires que l'humanité avait remportées au cours de cette bataille perdue. Et même si elles n'étaient plus que des tas de ferraille, ces machines dégageaient encore une présence menaçante.

[Domage que ce ne soit pas une opération de récupération,] commenta Berk. **[Les autonomistes pourraient jeter un coup d'œil à cette technologie. Au pire, on pourrait comprendre ce que les hypercorps cherchent à faire avec.]**

Alors qu'ils pénétraient dans un grand hall, on aurait dit que restes et débris avaient tout à coup disparu, comme si l'on avait nettoyé l'endroit.

[Les relevés thermiques indiquent des choses curieuses par ici. Des données qui n'ont pas de sens,] transmit Pivo.

[Qu'est-ce que tu veux dire ?] renvoya Sava.

Avant que Pivo ne pût songer « Je ne sais pas, » sa muse émit un signal d'avertissement particulièrement inquiétant : **[Mes nanocapteurs détectent la présence de nombreuses nanites inconnues et de conception hautement sophistiquée, suggérant l'œuvre des Titans. Des contre-mesures ont été initiées.]**

[Nanonuée. Dégagez ! Dégagez !] Pivo effectua la transmission sous le coup de la panique alors qu'il se lançait dans une course folle sur deux bras. Sava et Berk le suivirent sans poser de questions. Ils connaissaient tous le danger que représentait une nanonuée Titan. Contrairement aux nanites que Pivo fabriquait souvent, conçues à des fins précises et ne présentant ni

intelligence ni indépendance, ces nanonuées-là étaient autonomes, autoreproductrices, adaptables et capables de créer presque tout ce dont elles pouvaient avoir besoin. Bien qu'ils fussent en train de fuir, des nanocapteurs indépendants jaugèrent les trois agents, transmettant ainsi les détails de leur morphologie et de leur équipement au reste de l'essaim.

Il y avait une jonction droit devant, le chemin se réduisant en un tunnel plus étroit. Soudain, à un mètre du tunnel, Pivo s'arrêta. **[N'allez pas plus loin !]** Les autres le percutèrent.

[Pivo, bon sang, qu'est-ce qu'il se passe ?] Sava regarda en arrière. **[Cette foutue nuée pourrait nous achever pendant qu'on discute !]**

[Ma muse a détecté un pic d'énergie thermique par ici. La nuée a quelque chose en tête,] les avertit Pivo.

[Mais il n'y a rien ici,] répliqua Berk en balayant l'entrée du tunnel d'un geste de la main. Et, d'un seul coup, sa main de métal s'écrasa au sol, détachée de son poignet.

[Câble monomoléculaire.] Même si la situation était un peu plus désespérée à chaque minute qui passait, Pivo était impressionné, fasciné, par l'ingéniosité de la nanotechnologie extraterrestre. **[Ils en ont tissé la porte. Ça découpe n'importe quoi. Cela dit, ça n'a qu'une faible résistance élastique – tu l'as probablement cassé.]**

[On est foutu. Autant se le dire.] Berk ramassa sa main tranchée. De l'autre côté du hall, la nanonuée commençait à prendre une forme distincte alors que les nanites se rassemblaient, l'essaim formant une sorte de brouillard qui se rapprochait lentement. Berk poursuivit : **[Tout le port est probablement infesté de cette saloperie. À ce stade, je ne suis d'aucune utilité. Ces trucs ont déjà envahi tous mes systèmes, mes diagnostics s'affolent.]**

[Qu'est-ce que tu veux dire, Berk ? T'es grillée ?] lui transmit Sava.

[Ouais, je suis grillée.] Berk secoua la tête en signe de dégoût. **[Qui sait ce que m'ont refilé ces petits salauds. Je ne veux pas prendre le risque. Je préfère encore m'en remettre à une sauvegarde propre. Oubliez tout ce bordel et continuez de courir si vous voulez. Je vais essayer de vous gagner un peu de temps.]** Berk se retourna et fonça droit dans le nuage de brouillard. La nanonuée l'engloutit aussitôt et commença à la désassembler. La structure métallique de Berk commençait à se dissoudre alors qu'elle courait toujours plus loin, s'éloignant de Sava et Pivo, laissant derrière elle une traînée vaporeuse de nanonuée.

[Continuez de courir, pauvres idiots ! Je ne fais pas ça pour m'amuser ! Rendez-vous dans la prochaine vie.] Quelques minutes plus tard, il n'y eut plus aucun signe de Berk.



Sava et Pivo entrèrent dans la salle VIP. Quand, plusieurs années auparavant, le spatioport avait été investi, ce site avait été le dernier bastion de la résistance humaine. Des tas de squelettes du personnel de sécurité jonchaient le sol depuis le pas de la porte. Les restes calcinés d'une barricade désespérée étaient éparpillés à côté des monceaux d'os. Des squelettes drapés dans des costumes de civils brûlés étaient agglutinés le long des murs et dans les coins, parfois entassés sur trois ou quatre couches, comme s'ils avaient tous tenté d'échapper à quelque avatar de la mort qui se serait tenu au centre de la pièce.

Pivo initia une commande de localisation de la puce de radio-identification que le coursier était censé avoir dans l'omoplate gauche. Le code déclencha un bip qui résonna dans un rayon de trois mètres. Pivo indiqua un petit amas d'os de son bras interminable. **[Il est quelque part là-dedans.]**

Sava s'avança vers la pile des trois squelettes et se mit à farfouiller au milieu des ossements, dégageant ou brisant tous les fémurs. [Bon Dieu ! J'ai envie d'une cigarette. Ce morphe me rend dingue. N'ai-je pas été suffisamment clair sur le fait que je ne fume pas ? Et pourtant à chaque fois ils me ré-enveloppent dans des morphes qui y sont accros.] Sava tendit le tas d'ossements à Pivo.

[Ça doit être un truc de furie. Ça ne devrait prendre que quelques minutes de les scanner pour trouver la nanogravure.] Pivo se mit au travail. [Assez de temps pour fumer une cigarette, si tu veux.]

[Ouais, très drôle. Qu'est-ce que tu dirais si je te réduisais en poussière pour te fumer, toi ?] Sava s'assit par terre pendant que Pivo laissait échapper un petit rire.

Le coursier mort, qui qu'il ait pu être, s'était vu confier des informations trop sensibles pour être divulguées. Personne ne connaissait vraiment les capacités d'interception et de décodage des Titans, alors on avait injecté au coursier des nanites afin de graver, directement dans un os du fémur, un message nanoscopique codé. Mais il n'avait jamais pu quitter cette planète. Le message n'avait jamais été transmis.

Pivo et Sava n'avaient aucune idée de ce qu'était cette information, mais de toute évidence quelqu'un à Firewall jugeait qu'elle valait la peine d'être récupérée. Peut-être des informations sur les Titans. Ou le secret d'une recette familiale de pâtes d'un quelconque PDG.

[C'est celui-là.] Pivo tendit le fémur à Sava et balança les autres au sol.

[Qu'est-ce que ça dit ?]

[Je n'en sais rien. Et je ne suis pas sûr de vouloir le savoir.] Pivo lui tendait toujours le fémur.

[Arrête ton cinéma, Pivo. Sers-toi de tes nanites pour les lire. On a besoin de copier les données. Si tu ne veux pas, moi, je vais le faire.]

[Je préférerais, merci.] Pivo mit ses nanites au travail pour le déchiffrement de l'inscription. Quand elles eurent fini, l'info fut directement transmise à Sava. Pivo n'en voulait pas.

[Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ? Comment on sort de là ? La seule solution, c'est de passer par là où on est arrivé, et c'est du suicide.] Le teint de Pivo passa d'un vert laiteux à une sorte de bleu royal. Cela arrivait à chaque fois que le désespoir commençait à se faire sentir.

Sava n'hésita pas à répondre, choisissant la voie orale plutôt que de passer par les transmissions. « On ne sort pas, Pivo. On n'essaie même pas. » Sava souleva son fusil à plasma et visa directement la tête oblongue de Pivo. « À la prochaine, petit poulpe. » Sava pressa la détente et un éclair de plasma réduisit le corps de Pivo à une masse frémissante et ensanglantée de cartilage calciné surmontant un groupe de bras qui se tortillaient. Les bras de Pivo s'agitaient toujours sur le sol, dans une mare de sang grandissante, quand Sava s'installa à côté d'une pile d'ossements, s'adossant au mur.

Il sortit une cigarette et l'alluma. La première bouffée était virtuellement orgasmique. Sava adorait fumer.

Au moment où il expira la fumée, Careza le bipa. [Dois-je contacter le Projet Ozma ?]

Ouais, appelle donc notre petite dame.

Une voix de femme, froide et dure, se fit entendre dans la tête de Sava, tellement différente de la voix douce de Careza.

[Êtes-vous prêt pour la livraison, agent Sava ?]

[Ça dépend.] Sava tira une autre bouffée.

[Peut-être ne me suis-je pas suffisamment bien fait comprendre lors des premières négociations, Agent Sava. Vos options sont plutôt limitées. Il n'y a que peu de chances que vous quittiez cette planète en vie, et nous ne pouvons pas nous permettre de perdre cette information, ou de prendre le risque de la voir tomber entre les mains de votre organisation. Vous allez devoir tenir vos engagements, et croyez-bien que nous en ferons autant.]

[Vous me dites maintenant où elle se trouve, ou j'emporte votre précieuse information avec moi.]

Il y eut une longue pause avant que la femme n'émit une nouvelle transmission. [Vous réalisez que ce ne sera pas sans conséquence, agent Sava. Pour vous comme pour Rati.]

[Ouais, j'imagine bien.] La cigarette se consuma jusqu'au filtre et, d'une chiquenaude, Sava envoya le mégot dans un tas d'os. [Alors comment on fait ?]

[Nous ne négocions pas, agent Sava. Pas quand un accord a été conclu. Faites ce que bon vous semble, nous réagirons en conséquence.] La connexion avec la femme se termina. Sava se releva et marcha jusqu'à l'endroit où gisait le fémur du coursier. Il le ramassa. Il était tout recouvert du sang de Pivo. Sava l'essuya et l'examina avec attention.

Désolé, Careza. Il n'y a suffisamment d'espace que pour l'information. Tu dois quitter l'ego.

[Compris.]

Dans un éclair de pensée, Sava chargea Careza d'activer le téléporteur d'urgence de la pile corticale – un transmetteur neutrino à usage unique, alimenté par une infime quantité d'antimatière. La tête de Sava explosa à travers la pièce, détruisant le fémur du coursier. Cependant, l'information contenue dans le fémur se fraya presque aussitôt un chemin au milieu des plus sombres profondeurs de l'espace, atterrissant sans dommage dans un récepteur de Firewall, ailleurs dans le système solaire.



– On est quel jour ?

Les mots plantent leurs griffes au creux de mes cordes vocales et raclent contre ma gorge desséchée au moment de sortir. Ma diction est lamentable, c'était à prévoir, comme toujours lors des premiers instants suivant une morphose. Malgré les mots indistincts, presque passés au papier de verre, on peut deviner des choses au ton de ma voix. Me voilà dans un biomorphe, c'est certain, et ce corps est celui d'une femme. Je suis au moins sûr de cela dès les premières secondes.



QU'EST-CE QUE LE TRANSHUMANISME ?

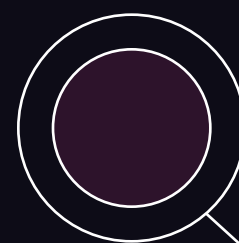
Le transhumanisme est l'un des concepts-clés du monde d'*Eclipse Phase*. Jetez un coup d'œil au petit résumé consacré à ce mouvement culturel et intellectuel. ■ p. 18

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Vous n'avez jamais testé un jeu de rôle sur table ? Allez jeter un œil au petit texte expliquant ce qu'est le jeu de rôle, et intéressez-vous à la description de son fonctionnement. ■ p. 18 & 20

PHASE D'ÉCLIPSE

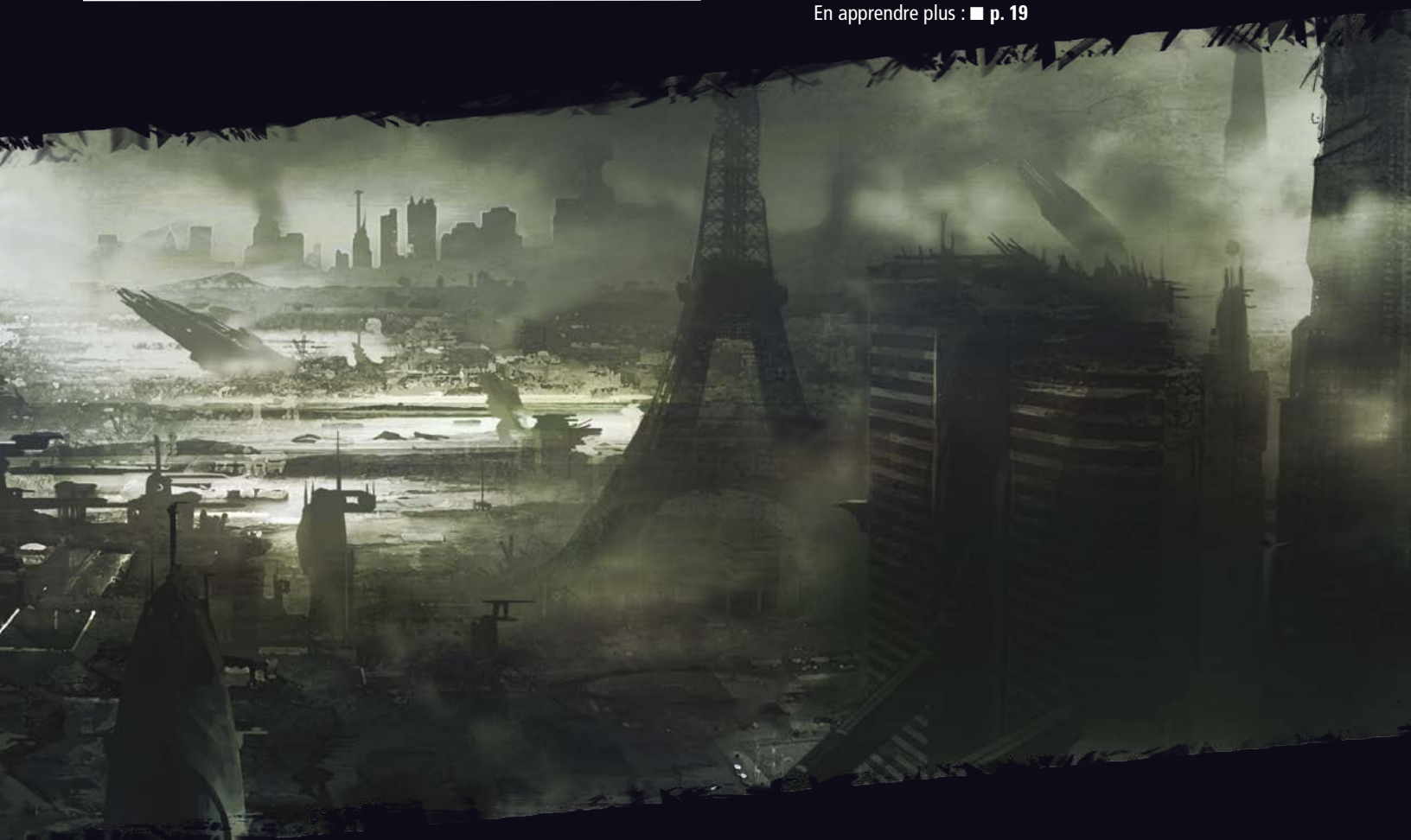
La « phase d'éclipse » est une période de latence qui correspond à l'intervalle de temps entre le moment où une cellule est infectée par un virus et le moment où ce virus apparaît au sein de la cellule et la transforme. Au cours de cette période, la cellule n'apparaît pas du tout comme étant infectée, mais l'est pourtant définitivement.



THÈMES

Monde post-apocalyptique, conspiration et horreur constituent les thèmes centraux d'*Eclipse Phase*.

En apprendre plus : ■ p. 19



TERMINOLOGIE

Le monde d'*Eclipse Phase* est jalonné de termes spécifiques, mais il n'est pas essentiel de tous les mémoriser – il s'agit là d'un manuel de jeu de rôle vous offrant toute liberté. ■ p. 25-27



CAMPAGNE PAR DÉFAUT

Dans le décor de notre campagne de base, vous incarnerez un agent effectif – une « sentinelle » – au service du réseau secret connu sous le nom de Firewall. ■ p. 22



Nous, êtres humains, avons une manière toute particulière de nous surpasser et de nous tirer vers le fond dans le même temps. Plus que jamais auparavant, nous avons atteint les sommets du progrès, mais cela au prix de la stabilité de nos gouvernements et de l'intégrité de notre planète. Les choses commençaient cependant à s'améliorer.

Grâce aux différentes technologies évoluant de manière exponentielle, nous avons pu atteindre les limites de notre système solaire, terraformer de nouveaux mondes et y semer la vie. Nous avons remodelé nos corps et nos esprits, repoussant ainsi les limites de la maladie et de la mort. Nous avons atteint l'immortalité grâce à la numérisation de nos esprits et à notre capacité à réintégrer de nouveaux corps, biologiques ou synthétiques, à volonté. Nous avons élevé animaux et IA au rang d'égaux. Nous avons acquis les moyens nécessaires à la construction de tout ce que nous pouvions désirer, depuis l'échelle moléculaire et au-delà, de telle manière que nul ne ressent plus le besoin.

Tout ceci ne nous aura cependant pas ralentis dans la course à notre propre extinction, et les machines auront en réalité aidé à nous mener au bord du précipice. Des milliards périrent alors que nos technologies glissaient rapidement hors de tout contrôle... jusqu'à transformer l'humanité en une tout autre chose, nous dispersant à travers le système solaire et ravivant les conflits les plus violents. Entre frappes nucléaires, fléaux de guerres biologiques, nanonuées, téléchargevements de masse... des milliers d'horreurs ont presque balayé l'existence de l'humanité.

Et pourtant nous avons survécu, éparpillés entre les oligarchies du système intérieur répressif appuyées par les hypercorps, et les habitats collectifs du système extérieur libertaire ; les réseaux tribaux et les nouveaux modèles de sociétés expérimentales. Nous nous sommes étendus jusqu'aux limites extérieures du système solaire et avons même établi notre présence au-delà de notre galaxie. Mais nous ne sommes plus désormais seulement « humains »... Nous sommes devenus quelque chose de différent, de plus évolué – quelque chose de... **transhumain**.

POUR COMMENCER

Eclipse Phase est un jeu de conspiration et d'horreur post-apocalyptique. L'humanité a évolué et s'est considérablement améliorée, mais elle est aussi défaite et violemment divisée. La technologie permet de remodeler corps et esprits, mais crée aussi les conditions de l'oppression et implique que chacun a entre les mains un potentiel de destruction massive. De nombreuses menaces, à la fois inconnues et familières, guettent, dissimulées dans les habitats dévastés d'après-Chute.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Avez-vous déjà lu un livre ou regardé un film ou une série télé dans lequel l'un des personnages fait un truc vraiment idiot comme, par exemple, se rendre dans un sous-sol, de nuit, tout en sachant qu'il y a un tueur en série qui rôde ? Pendant tout ce temps, vous vous dites : « Si c'était moi, je ne descendrais pas dans ce sous-sol complètement noir, et je n'emprunterais pas ces escaliers bien flippants sans prendre

QU'EST-CE QUE LE TRANSHUMANISME ?

Le « transhumanisme » est synonyme de perfectionnement humain. Il s'agit d'un mouvement culturel et intellectuel international qui soutient l'utilisation de la science et de la technologie à des fins d'amélioration de la condition humaine, aussi bien physiquement que mentalement. Dans cet esprit, le transhumanisme embrasse également l'idée d'employer les technologies émergentes pour éliminer les désagréments liés à l'essence même de l'humanité tels que le vieillissement, le handicap, la maladie, et la mort (quand elle n'est pas désirée). Beaucoup de transhumanistes croient que ces technologies intégreront notre avenir immédiat selon un rythme accéléré et travailleront ainsi à la promotion d'un accès universel et démocratique au contrôle de telles technologies. Dans la vision des choses à long terme, on pourrait aussi considérer la transhumanité comme une période transitoire entre la condition humaine actuelle et cette entité à la supériorité théoriquement inégalée, tant dans ses capacités physiques que mentales, que nous nommons « post-humain ».

Le thème même du transhumanisme soulève des questions intéressantes. Que signifie « être humain » ? Qu'est-ce qui définit notre condition ? Que représente le fait de défier la mort ? Quelles en seraient les conséquences ? Si l'esprit est un logiciel, comment définissons-nous les limites de sa programmation ? Si machines et animaux peuvent acquérir la sensibilité, quelles sont nos responsabilités face à eux ? Si nous pouvons créer des copies de nous-mêmes, où s'arrête notre « je », où commence notre « autre » ? Qu'en est-il du potentiel de ces technologies comme mode de contrôle autoritaire et/ou de libération ? Jusqu'à quel point transformeront-elles nos sociétés, nos cultures et nos vies ? ■

une lampe-torche. À sa place, je ferais ceci, ou je ferais cela ! » Mais puisque vous n'êtes qu'un observateur de la trame que vous lisez ou visionnez, vous ne pouvez que rester assis et laisser les choses se dérouler.

Et si vous pouviez prendre la place des protagonistes, des héros ? Et si vous pouviez faire évoluer la trame selon la direction que *vous* auriez choisie ? C'est là l'essence du jeu de rôle.

Un jeu de rôle (ou JDR pour faire court), c'est un mélange entre le théâtre improvisé, les histoires à raconter (par exemple au coin du feu) et le jeu. Une seule personne (le maître de jeu ou MJ) dirige la partie pour un groupe de joueurs incarnant des personnages qui évoluent dans un monde fictif. Ce monde peut tout aussi bien être le décor mystérieux des années 20 où vous partirez à l'aventure autour du monde ; un royaume fantastique peuplé de dragons, de trolls et de barbares maniant l'épée ; ou un univers de science-fiction peuplé d'extraterrestres, traversé de vaisseaux spatiaux et doté d'armes capables de détruire des mondes

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

LES THÈMES : MONDE POST-APOCALYPTIQUE, CONSPIRATION ET HORREUR

Plusieurs thèmes émaillent l'univers d'*Eclipse Phase*, et il se peut que le joueur ne soit pas intimement familiarisé avec certains d'entre eux. Cette partie est conçue pour aider à définir ces thèmes de façon à ce que le joueur qui poussera plus avant la lecture de ce manuel puisse acquérir une solide compréhension de la manière dont *Eclipse Phase* a bâti son univers unique à partir de ces thèmes.

Post-apocalyptique est un terme utilisé pour décrire les fictions se déroulant après qu'un événement cataclysmique a mis fin à toute civilisation humaine telle qu'on la connaissait (et souvent accompagné de la destruction de la vie humaine à une échelle difficilement imaginable). Les mécanismes exacts de la catastrophe n'ont généralement que peu d'importance : guerre nucléaire, épidémie, crash d'un astéroïde, etc. La partie importante de ce thème concerne la condition humaine. Si le monde tel que nous le connaissons devait nous être arraché et si les humains devaient souffrir des horreurs défiant toute imagination lors de cette transformation pour un univers post-apocalyptique, comment l'humanité ferait-elle face ? Survivrions-nous pour grandir et surmonter cette épreuve ? Ou perdriions-nous toute humanité au cours du processus, pour finalement nous diriger vers l'extinction ? Telles sont les questions que soulève le genre.

Conspirer signifie « prendre part à une entente secrète en vue de réaliser un acte illégal ou abusif ou recourir à ces moyens dans un but légal. » En tant que telle, la théorie du complot attribue la cause ultime d'un événement ou d'une chaîne d'événements (qu'ils soient politiques, sociétaux ou historiques) à des groupes secrets d'individus de pouvoir (qu'il s'agisse d'un pouvoir politique, financier ou autre) qui dissimulent leurs activités au regard public tout en manipulant les événements afin de réaliser leurs objectifs, sans se soucier des conséquences. Nombre de ces théories soutiennent qu'une grande partie des événements historiques les plus importants a été initiée et finalement contrôlée par de telles organisations secrètes. Toute aussi importante est la lutte silencieuse qui oppose les groupes clandestins, se faisant la guerre dans les coulisses afin de déterminer qui influencera l'avenir.

L'horreur peut revêtir différentes formes, mais dans *Eclipse Phase*, elle se base davantage sur la psychologie que sur le gore. C'est l'incertitude quant à sa survie, l'inquiétude devant l'idée de trouver des choses diaboliques au milieu des étoiles, la peur de l'inconnu, l'angoisse de faire face à ce-qui-ne-devrait-pas-être, la révolte face aux rencontres extraterrestres, et la conscience insupportable du mal et des horreurs que les transhumains sont capables de s'infliger les uns aux autres. L'horreur peut également naître de la compréhension que des choses effrayantes dépassant notre entendement peuplent notre univers, et du fait que la transhumanité pourrait bien être son pire ennemi. Malgré toutes les avancées et outils technologiques à disposition des futurs transhumains, ils doivent encore faire face à des angoisses telles que la peur de perdre le contrôle de sa propre identité, de ses perceptions et de ses facultés mentales – sans parler de l'avenir de leur espèce.

Eclipse Phase exploite tous ces thèmes et en tisse le décor de son aventure transhumaine. L'angle post-apocalyptique recouvre la compréhension de tout ce que la transhumanité a perdu et le combat contre l'extinction qui représente surtout la lutte contre notre propre nature. La partie conspiration examine la nature des organisations secrètes, qui jouent un rôle déterminant pour le futur de la transhumanité, et la manière dont des actions individuelles peuvent changer le cours de nombreuses vies. La dimension horrifique étudie les conséquences des transformations que la transhumanité s'est infligées et la façon dont certains de ces changements nous ont réellement rendus non-humains. Réunir ces thématiques, c'est prendre conscience de la colossale indifférence et de l'épouvantable étrangeté qui envahissent l'univers, et de l'insignifiance de la transhumanité dans un tel décor.

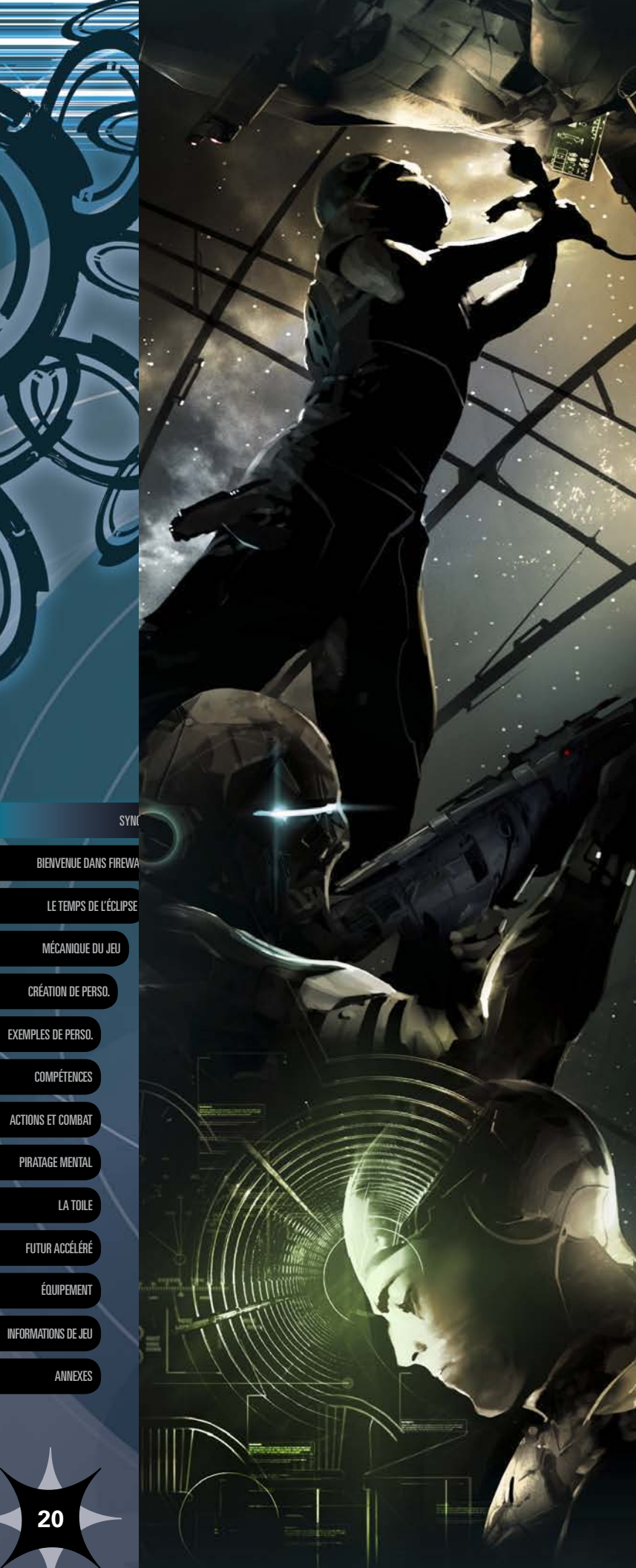
En contrepartie, *Eclipse Phase* soutient toutefois qu'il y a encore de l'espoir, qu'il existe encore des choses qui valent la peine de se battre et que la transhumanité peut encore se frayer son propre chemin vers l'avenir. ■

entiers. Aux joueurs de choisir le cadre qui leur plaira et dans lequel ils voudront jouer.

Ils créeront ensuite leurs personnages, leur définissant un historique détaillé et une personnalité propre qu'ils incarneront. Ces alter-ego créés pour le jeu posséderont un certain nombre de caractéristiques présentées comme des statistiques (sous forme de valeurs numériques). Celles-ci permettront de représenter leurs compétences, leurs attributs et autres capacités, en bref la somme des aptitudes et savoir-faire de vos héros. Une fois les personnages créés, le MJ exposera la situation dans laquelle les PJ se trouvent et les joueurs, par le biais de leurs personnages, répondront en prenant part au scénario et en interagissant avec les autres personnages apparaissant dans l'intrigue. Au fil des scénarios, lorsque les joueurs interpréteront leurs personnages, le MJ sera probablement amené à leur demander d'effectuer des jets de dés dont les résultats détermineront la réussite ou l'échec des actions qu'ils auront

tentées. Le MJ se référera aux règles du jeu pour interpréter les jets de dés et l'issue des actions entreprises.

Il s'agit d'un exercice de groupe : les joueurs contrôlent l'histoire (l'aventure), qui évolue comme n'importe quel film ou livre, mais au sein d'une intrigue flexible que le MJ aura créée. L'intrigue du MJ fournira une trame et des pistes que l'action pourra suivre, mais ce ne seront que de grandes lignes marquant les issues potentielles du scénario – les choses ne deviendront concrètes qu'au moment où les joueurs seront impliqués. Si vous ne voulez pas descendre ces escaliers, ne le faites pas. Si vous pensez que vous pouvez vous sortir d'une situation en discutant plutôt qu'en dégainant votre arme, alors tentez votre chance. Ce sont les joueurs qui écrivent l'histoire lors de chaque session de jeu, et le cours de l'aventure, qui s'appuie sur les actions des personnages et leurs réponses aux événements de l'intrigue, ne cessera de changer et d'évoluer.



La cerise sur le gâteau, c'est qu'il n'y a pas de « bonnes » ou de « mauvaises » façons de jouer à un JDR. Il se peut que certains jeux impliquent plus de combats et de situations faisant appel aux dés, quand d'autres supposeront plus d'interprétation et de dialogues improvisés pour résoudre les problématiques données par le MJ. Chaque groupe de joueurs décide au final du genre et du style de jeu qu'il préfère.

MAIS COMMENT JOUER RÉELLEMENT ?

Pour jouer à *Eclipse Phase*, vous aurez besoin de ce qui suit :

- Un groupe de joueurs et un endroit où vous retrouver (physique ou virtuel)
- Un maître de jeu
- Ce livre et son contenu
- De quoi prendre des notes (bloc-notes, ordinateur portable, ce que vous voulez !)
- Deux dés à dix faces pour chaque joueur (ou un équivalent numérique)
- De l'imagination

UN GROUPE DE JOUEURS ET UN ENDROIT OÙ VOUS RETROUVER

Si le jeu de rôle est une activité suffisamment souple pour permettre n'importe quel nombre de participants, la plupart des groupes de jeu oscillent entre quatre et huit joueurs. Cette tranche permet d'apporter un bel assortiment et un chouette mélange des personnalités autour d'une même table, et assure un joli jeu coopératif.

Une fois les joueurs décidés à se lancer dans *Eclipse Phase*, il leur faut désigner un maître de jeu (voir ci-contre). Ensuite, ne reste qu'à convenir d'un endroit et d'un moment pour se retrouver.

La plupart des groupes de jeu se retrouvent une fois par semaine à horaire et lieu régulier : le jeudi soir à 19 h, chez Rob, par exemple. Cependant, chaque groupe détermine où, comment et à quelle fréquence il veut jouer. Certains joueurs pourront décider de ne se retrouver qu'une fois par mois, quand d'autres seront si impatients de se plonger dans les histoires possibles avec *Eclipse Phase* qu'ils demanderont à se retrouver deux fois par semaine (décidant alors d'alterner entre les différents domiciles de manière à ne pas surcharger un joueur en particulier). Ceux qui ont la chance que leur boutique de jeu préférée accueille des parties peuvent se rencontrer dans ces locaux. D'autres groupes de jeu se retrouvent dans les bibliothèques, les foyers de l'école, les librairies ayant aménagé de grandes salles de lecture, les petits restaurants calmes, etc. Faites comme il vous convient !

Quand ils se réunissent pour jouer, la plupart des groupes de JDR parlent de « session de jeu ». La durée de chaque session dépend aussi bien du consensus établi par le groupe que des limitations du local de jeu. L'histoire qui se déroule au cours d'une session donnée peut également redéfinir la durée de celle-ci. Si le groupe joue au sein d'une boutique de jeu, il se peut qu'il ne dispose, par exemple, que d'un créneau de quatre heures que joueurs et MJ pourront avoir défini – après plusieurs sessions – comme le temps de jeu idéal pour profiter de l'histoire dans laquelle ils se plongent chaque semaine. Toutefois, il est possible que d'autres groupes considèrent un temps de jeu plus réduit. D'autres encore décideront peut-être, en plus de leurs séances de quatre heures, de se réserver un samedi par mois pour jouer toute la journée. Les joueurs devront s'investir dans le jeu et faire preuve de

SYN

BIENVENUE DANS FIREWA

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

souplesse quant à ce qui déterminera l'amusement ultime pour le groupe.

Quoique la camaraderie issue de l'expérience partagée à jouer en face-à-face avec un groupe d'amis fasse tout le sel et la force du jeu de rôle, rien ne vous oblige à vous confiner à un unique mode de jeu. Une myriade d'options s'offre à vous. Emails, messageries instantanées, forum, vidéo-chat, appels téléphoniques/VoIP, SMS, wikis, (micro-)blogs : vous pouvez utiliser tous ces outils pour jouer sans avoir besoin de vous tenir au chaud, installés autour d'une table.

Enfin, c'est au cours de la première réunion du groupe que l'on devrait procéder à la création des personnages (plutôt que de les créer chacun de son côté). Si un groupe peut décider de créer ses personnages individuellement, cela se révèle souvent bien plus facile une fois que les joueurs sont réunis. Les plus expérimentés en jeu de rôle peuvent ainsi apporter leur aide aux rôlistes débutants. Et plus important encore, cela permet à l'ensemble des membres du groupe de façonner leurs personnages de manière à ce que leurs styles et capacités ne se recoupent pas trop. Après tout, avec la pléiade de personnages à disposition, il serait dommage d'intégrer la table avec un personnage quasiment identique à celui de votre voisin.

LE MAÎTRE DE JEU

Une fois le groupe organisé, quelqu'un doit se dévouer pour endosser le rôle de maître de jeu. Certains groupes de joueurs n'en ont qu'un, dirigeant les sessions les unes après les autres. D'autres alternent les maîtres de jeu qui, à tour de rôle, dirigent et développent une partie de l'histoire sur plusieurs sessions avant de passer la main à un autre joueur. Une fois encore, aux participants de se montrer flexibles. Là où certains groupes auront la personne idéale pour incarner le maître de jeu, comme quelqu'un qui adore ce que ce rôle implique et qui ne demande qu'à diriger les sessions, il y en aura d'autres où les joueurs souhaiteront alterner les rôles de joueurs et de MJ.

Le maître de jeu contrôle l'histoire. Il prend des notes sur ce qui est supposé se produire, décrit les événements au fur et à mesure de leur arrivée de manière à ce que les joueurs (avec leurs personnages) puissent réagir en conséquence, fait évoluer les autres protagonistes de l'aventure (habituellement désignés comme personnages non-joueurs, PNJ) et détermine l'issue des actions des personnages en s'aidant du système de règles. Les règles entrent en jeu lorsque les personnages tentent d'utiliser leurs compétences ou entreprennent des actions dont l'issue est incertaine. Des règles spécifiques et des jets de dés déterminent alors si les tentatives des personnages se soldent par un succès ou non (cf. *Mécanique du jeu*, p. 114).

Le maître de jeu décrit le monde tel que les personnages le voient : il se fait leurs yeux et leurs oreilles, ainsi que tous leurs autres sens. Il n'est pas évident de maîtriser, mais le frisson de créer une nouvelle aventure qui entraîne l'imagination de ses amis, de tester leurs capacités en tant que joueurs et celles de leurs personnages dans un monde donné, en vaut la peine. Posthuman Studios et Catalyst Game Labs poursuivent la publication d'*Eclipse Phase* avec des suppléments et scénarios qui faciliteront le processus, mais les maîtres de jeu expérimentés ont toujours la possibilité d'adapter l'univers du jeu à leurs propres créations. En réalité, puisqu'*Eclipse Phase* est publié sous licence Creative Commons, on encourage les joueurs à modeler l'univers selon leurs propres styles de jeu

et à partager cette expérience avec d'autres joueurs. On ne sait jamais, peut-être que les choix que vous aurez faits dans la direction d'une campagne correspondront exactement à ce qu'un autre maître de jeu et ses joueurs peuvent chercher.

CONTENU DU LIVRE

Que vous vous soyez procuré la version imprimée ou la version électronique de ce livre, il est spécialement organisé de manière à présenter tout ce dont vous avez besoin pour débiter vos histoires dans le monde d'*Eclipse Phase*. Ci-dessous, vous trouverez un bref aperçu du contenu des chapitres de ce livre.

Le temps de l'éclipse : une histoire et un cadre entièrement détaillés décrivant l'univers d'*Eclipse Phase* et racontant comment la transhumanité a effectué sa transition d'un point à l'autre. Cf. p. 32.

Mécanique du jeu : les actions que les joueurs veulent entreprendre deviennent réalité dans un univers à la mécanique de jeu simple et rapide. Cf. p. 114.

Création de personnages et développement : la création d'un personnage unique peut faire partie des expériences les plus divertissantes du jeu de rôle. Et il est encore plus gratifiant de le voir évoluer et grandir au cours des sessions, au-delà de ce que vous auriez pu imaginer en premier lieu. cf. p. 130.

Compétences : en plus de ses talents naturels, les compétences du personnage sont ce qui le différencie des autres. Elles correspondent à ce que votre personnage sait faire et à ses connaissances. Cf. p. 170.

Action et combat : que serait une histoire spectaculaire sans action et sans violence ? Quand les mots ne suffisent plus, il est temps de dégainer les armes. Cf. p. 187.

Piratage mental : inclut toutes les singulières possibilités qu'offrent les capacités Psi et la reprogrammation mentale. Cf. p. 216.

La toile : l'omniprésence de la toile en fait un élément-clé de n'importe quelle aventure. Cf. p. 234.

Futur accéléré : les merveilles de la technologie avancée et leur fonctionnement. Cf. p. 268.

Équipement : améliorations personnelles, armes, robots et tout le reste. Cf. p. 294.

Informations de jeu : la quintessence des secrets de l'univers mise à disposition des MJ. Cf. p. 350.

PRENDRE DES NOTES

Que vous soyez joueur ou MJ, il vous faudra de quoi noter des informations. Les personnages que les joueurs auront créés se verront modifiés en cours de route. Et le MJ aura quantité d'informations à retenir : prenez des notes sur la façon dont se développe l'histoire suite aux interactions des PJ ; sur ce dont il vous faudra tenir compte d'une séance à l'autre ; sur les changements apportés aux PNJ ; sur les changements apportés aux PJ sans que les joueurs en aient conscience (par exemple : on a piraté l'esprit d'un PJ, mais le joueur l'ignore encore) ; etc.

S'ajoute à ceci le fait que certains apprécient que l'on dresse des résumés de chaque séance afin de pouvoir savourer et partager à nouveau leurs exploits plus tard, comme vous partageriez des extraits de vos jeux vidéo préférés pour montrer à vos amis comment vous avez réussi à abattre le grand méchant (on parle communément de « carnet noir »). Ce peut être particulièrement pratique quand un joueur n'a pu participer à une séance : il peut ainsi lire un rapide

récapitulatif de la session passée avant que la prochaine partie ait lieu et éviter de s'embourber pendant qu'il est occupé à se raccrocher aux événements. La prise de notes peut tout aussi bien être la responsabilité d'un seul joueur ou être partagée, selon les préférences de chaque groupe. De même, il arrive que certains groupes de jeu procèdent à des enregistrements audio de leurs sessions de jeu afin de s'y reporter plus tard ou de diffuser des podcast de jeu en direct.

La bonne vieille méthode de la feuille et du crayon fonctionne évidemment à merveille. Toutefois, les technologies actuelles offrent de nombreuses options aux joueurs. Qu'il s'agisse d'un fichier texte d'ordinateur ou d'un wiki public, la possibilité de suivre rapidement et utilement une grande quantité d'informations – tout en mettant les éléments essentiels à disposition des joueurs d'une séance à l'autre – réduit considérablement le temps que chacun pourrait passer à chercher des informations spécifiques. Temps qui peut être utilisé pour s'amuser et profiter d'une bonne histoire.

LES DÉS

Comme précisé dans la partie *Mécanique du jeu* (p. 114), *Eclipse Phase* se joue avec deux dés à dix faces. Même si la plupart des joueurs aiment pouvoir faire rouler leurs dés sur une table, il existe d'autres manières de les lancer pour un résultat allant de 00 à 99. Ceux qui se servent des technologies informatiques pour jouer en ligne – via les chats ou les blogs vidéo par exemple – ne devraient pas avoir de difficulté à dénicher et mettre en application un petit programme de jet de dés.

VOTRE IMAGINATION

Il est malheureusement fréquent que quelqu'un se retrouve intimidé à la simple vue d'un JDR. Il y a tellement de concepts à saisir, tellement d'idées à assimiler. Cependant, comme expliqué dans la partie *Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?*, combien de fois avez-vous lu un livre ou regardé un film en vous disant que vous auriez agi différemment ? C'est votre imagination qui est à l'œuvre. Plongez-vous simplement dedans, vous serez surpris par la rapidité avec laquelle vous pouvez vous immerger dans l'univers d'*Eclipse Phase*. Et bientôt, vous vous laisserez entraîner dans les histoires les plus fabuleuses.

N'oubliez pas non plus d'exploiter vos ressources. Votre groupe de jeu est le meilleur élément pour ce faire : ce qui

se passe, comment gérer une situation, comment coincer un méchant. Ceci est juste un aperçu de tout ce dont vous pourriez et devriez discuter entre vous entre deux séances de jeu. Et chaque séance est l'occasion de développer votre imagination.

Vous pouvez aussi regarder la télé ou lire un bon livre. Soyez attentif à la façon dont se construisent l'histoire et les personnages, à la façon dont l'intrigue se dévoile. Faites travailler votre imagination, et bientôt vous vous retrouverez à deviner les intrigues secondaires et qui est le vrai méchant bien avant que ces choses vous soient révélées. Comprendre comment se structure une histoire vous permettra de bâtir les vôtres.

Enfin, vous pouvez visiter le site officiel eclipsephase.com. Si vous avez des questions sur le jeu ou désirez savoir comment d'autres joueurs gèrent une situation particulière, laissez vos messages sur le forum. Une communauté en ligne peut être tout aussi pratique et agréable qu'un groupe de jeu indépendant.

QUE FONT LES JOUEURS ?

Dans *Eclipse Phase*, les joueurs peuvent revêtir toute une variété de rôles. Grâce aux avancées effectuées dans les domaines de la technologie d'émulation numérique de l'esprit, du téléchargement au sein de nouveaux morphes (corps physiques, biologiques ou synthétiques), il est possible de littéralement devenir une nouvelle personne d'une session à l'autre. Les corps étant un équipement, les joueurs sont libres d'en personnaliser l'apparence en fonction de la tâche qu'ils ont à accomplir.

CAMPAGNE PAR DÉFAUT

Dans le cadre de campagne de base, tous les PJ incarnent des « sentinelles », agents effectifs (ou potentielles recrues) au service d'un mystérieux réseau connu sous le nom de « Firewall ». Firewall se consacre à la neutralisation des « risques existentiels » – les menaces à l'existence de la transhumanité. Ces risques incluent les épidémies de guerres biologiques, les invasions d'essaims nanotechnologiques, la prolifération nucléaire, les terroristes et leurs ADM, les piratages informatiques, les IA rebelles, les rencontres extraterrestres, etc. Bien entendu, Firewall ne se contente pas de simplement réagir à ces menaces, il peut également décider d'envoyer les personnages en mission

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES



de renseignement ou pour établir des mesures préventives ou sécuritaires. Les personnages peuvent aussi être chargés d'enquêter sur des personnes ou des lieux apparemment inoffensifs (mais qui se révéleront tout autre), de passer des arrangements avec d'obscurs réseaux criminels (qui se révéleront indignes de confiance), ou de traverser le wormhole d'une Porte de Pandore afin d'analyser les reliques de quelques ruines extraterrestres (et déterminer si la menace qui les a anéanties est toujours réelle). Les sentinelles sont recrutées parmi toutes les factions de la transhumanité, et ceux qui ne sont pas loyaux à l'idéologie de la cause se voient engagés comme mercenaires. Ces campagnes ont tendance à mélanger mystère et investigation et sont ponctuées de scènes d'action et de combat explosives, incluant également une bonne dose de crainte et d'horreur.

CAMPAGNES ALTERNATIVES

Quand elles ne sauvent pas le système solaire, les sentinelles sont libres de poursuivre leurs propres buts. Le MJ et les joueurs ont donc la possibilité de se servir de ce manuel de règles pour créer les histoires qu'ils veulent. Les exemples qui suivent présentent un bref aperçu des opportunités d'aventure les plus logiquement attendues dans l'univers d'*Eclipse Phase*.

À la fin de chacun des exemples de campagne alternative ci-dessous, vous trouverez entre parenthèses une liste d'archétypes, les profils des personnages les plus habituels pour cette catégorie de scénario. Par exemple, dans une histoire de détective « à l'ancienne », on trouve les archétypes du détective, de la demoiselle en détresse, du flic rodé, etc. Dans un western, on trouvera les archétypes du pistoléro, du propriétaire du saloon, du shérif, de l'Indien courageux, etc. Vous noterez que certains de ces archétypes conviendront à de multiples cadres de scénario. Le système de création des personnages (p. 130) vous permettra de créer n'importe lequel de ces archétypes. Mais comme il s'agit d'un jeu conçu pour que les joueurs puissent bâtir leurs propres histoires, ce ne sont que des suggestions : vous pouvez choisir de mélanger les genres et de définir le personnage qui vous convient.

Missions de sauvetage et de récupération/opérations d'extraction : la Chute a laissé deux mondes et de nombreux habitats en ruine – ces villes et stations dévastées renferment des richesses insoupçonnées pour ceux qui se montrent suffisamment courageux et téméraires. Ces butins peuvent être : des systèmes d'armement ; des ressources physiques ; des banques de données perdues ; des sauvegardes abandonnées par des amis, de la famille ou des gens importants ; de nouvelles technologies développées puis perdues lors du bref démarrage de la singularité ; les héritages de valeur d'oligarques immortels ; et bien plus encore. Hors de ces royaumes autrefois peuplés, l'espace lui-même est un endroit vaste où nombre d'êtres et de choses se perdent. Quand certains peuvent être sauvés, d'autres sont au-delà de toute rédemption. Cette option de campagne laisse aux joueurs le choix d'explorer l'inconnu ou de chercher des cibles spécifiques à engager. (Archéologue, Charognard, Pirate, Libre-échangiste, Contrebandier, Trafiquant).

Exploration : les occasions ne manquent pas pour incarner un explorateur, un colon ou un scout de l'espace – voire l'un de ces rares individus bénis ou suicidaires parti en exploration de l'autre côté d'une Porte de Pandore que nul n'a jusque-là franchie. Même la Ceinture de Kuiper, aux limites

de notre système solaire, n'est que peu connue : il s'y cache peut-être des richesses et des mystères encore à découvrir. Mais il y a aussi de nombreux dangers tapis dans les sombres recoins du système : des factions isolationnistes post-humaines aux mystérieux syndicats du crime, en passant par les pirates, les extraterrestres et d'autres encore tenant à rester ignorés. (Explorateur, Archéologue, Charognard, Traqueur de singularité, Technicien, Médecin).

Commerce : alors que la majorité du commerce du système intérieur est contrôlé par les puissantes hypercorporations, beaucoup de stations plus petites ou indépendantes s'appuient sur de petits négociants. Dans le système extérieur, basé sur une économie d'abondance, le commerce revêt différentes formes avec les informations, les faveurs ou la créativité faisant office de monnaie d'échange parmi ceux qui ne désirent plus rien en raison des cornes d'abondance à disposition. (Libre-échangiste, Contrebandier, Trafiquant, Pirate).

Crime : le patchwork des habitats, authentiques cités-États, et le large panel de lois variant d'un bout à l'autre du système créent de nombreuses opportunités pour ceux qui sont prêts à vivre en criminels. Les installations et activités du marché noir incluent le commerce d'esclaves infomorphes, les industries du sexe et des cosses de plaisir, le courtage et le vol de données, l'exfiltration et la contrebande de technologies avancées et de scientifiques, l'espionnage politique et économique, l'assassinat, le trafic de drogues et de LEX, le trafic d'âmes, etc. Que vous soyez indépendant ou affilié à une organisation criminelle, il existe toujours des possibilités pour les assoiffés d'aventures ou de profits dont la morale est douteuse. (Criminel, Contrebandier, Pirate, Magouilleur, Trafiquant, Géohacker, Hacker, Infiltrateur).

Mercenaires : les manœuvres constantes des factions idéologiques, la dispute des ressources et la ruée vers la colonisation de nouvelles exoplanètes au-delà des Portails de Pandore, tout ceci déclenche régulièrement de nouveaux conflits. Tandis que certains couvent calmement durant des années, éclatant seulement en raids et escarmouches, d'autres explosent en guerres ouvertes. Les hommes et femmes prêts à prendre les armes pour des crédits trouvent toujours employeurs (et salaires indécents). Les joueurs peuvent tout à fait décider de s'engager dans une campagne style « commando » ou « militaire » au sein des habitats, au milieu des étoiles ou sur les planètes hostiles. (Mercenaire, Expert sécurité, Magouilleur, Chasseur de prime, Ancien flic, Médecin).

Complot sociopolitique : les corporations et factions politiques couvrant tout le système solaire ne se font pas de cadeaux, mais il n'est pas dans leur intérêt non plus de s'affronter ouvertement, sauf en de rares circonstances. Elles mènent la plupart de leurs batailles en usant de diplomatie et de manœuvres politiques, se servant de mots et d'idées plutôt que d'armes. Et même à l'intérieur des factions, les cliques sociales rivalisent sans pitié et les luttes de classes en viennent parfois à exploser, pouvant déchirer toute une société de l'intérieur. Dans cette campagne, les joueurs peuvent commencer comme pions d'une quelconque entité et grimper les échelons à mesure qu'ils s'enfoncent dans la toile des complots qu'ourdissent leurs employeurs. Ils peuvent jouer un groupe d'ambassadeurs et d'espions basés dans la capitale de l'opposition, ou un groupe d'activistes et de radicaux luttant pour un changement social. (Politicien, Mondain, Infiltrateur, Hacker, Expert sécurité, Journaliste, Méméticien).

LE DÉCOR

Si *Eclipse Phase* se déroule dans un futur pas si lointain, les changements apportés par les avancées technologiques ont tellement transformé la Terre et ses habitants qu'on les reconnaît à peine. À mesure que les joueurs plongeront dans l'univers d'*Eclipse Phase*, voici quelques éléments auxquels ils ne pourront échapper.

LES HABITATS DE L'HUMANITÉ

La Terre n'est plus qu'une planète en ruine à l'écologie dévastée, mais l'humanité s'est envolée pour les étoiles. Quand la Terre a été abandonnée, on a également renoncé aux derniers grands États-nations : ce qui fait désormais défaut à la transhumanité, soumise aux lois et réglementations de quiconque contrôle les habitats, c'est un corps dirigeant unifié.

La majeure partie de la transhumanité se trouve confinée dans des habitats orbitaux ou des stations satellites dispersés à travers tout le système solaire. Certains ont été bâtis à partir de rien, en orbite ou sur les corps planétaires des points de Lagrange. D'autres ont été taillés à partir de satellites ou de gros astéroïdes. Ces stations ont de nombreuses fonctions, du commerce à la guerre, de l'espionnage à la recherche.

Mars constitue encore l'une des plus importantes colonies de la transhumanité bien qu'elle ait, elle aussi, beaucoup souffert au cours de la Chute. Cependant, de nombreuses cités et colonies demeurent, même si la planète n'est qu'en partie terraformée. Vénus, la Lune et Titan abritent également des populations importantes, auxquelles il faut ajouter un petit nombre de colonies établies sur des exoplanètes (de l'autre côté des Portails de Pandore) dont les environnements ne se révèlent finalement pas si hostiles à l'humanité.

Certains transhumains préfèrent vivre à bord de gros vaisseaux coloniaux ou au milieu d'essaims de petits vaisseaux nomades reliés entre eux. Parmi tous ces vagabonds, on en trouve qui préfèrent s'exiler jusqu'aux dernières limites du système solaire, loin de tous, tandis que d'autres commercent activement d'un habitat ou d'une station à l'autre, faisant office de marchés noirs mobiles.

LE GRAND INCONNU

Les zones de la galaxie où l'homme a posé le pied sont rares. Entre les occasionnels avant-postes d'une civilisation douteuse reposent de merveilleux et dangereux mystères. Depuis la découverte des Portails de Pandore, on ne manque pas d'aventuriers suffisamment courageux ou téméraires pour se risquer dans les régions inconnues de l'espace avec l'espoir de découvrir de nouveaux artefacts extraterrestres ou même d'établir un contact avec l'une des autres espèces sensibles peuplant l'univers.

LA TOILE

Même s'ils ne constituent pas un « cadre » dans le sens où on l'entend généralement, comme ce peut être le cas pour les sections ci-dessus, les réseaux informatiques de la « Toile » sont omniprésents. Cet environnement informatique généralisé est rendu possible par les avancées de la technologie informatique et la nanofabrication qui permet un stockage de données illimité et des capacités de transmission quasi-instantanées. Avec l'abondance des transmetteurs-émetteurs microscopiques wifi, peu coûteux à la production, tout est équipé d'une connexion sans fil et existe littéralement en

ligne. Que ce soit par des implants ou de petits ordinateurs personnels, les personnages ont accès aux archives d'information, qui éclipsent tout l'internet du XXI^e siècle, et à des systèmes de capteurs qui envahissent tout l'espace public. La vie entière des personnes est enregistrée et archivée, partagée avec d'autres sur les nombreux réseaux sociaux reliant le monde en une toile de contact, de faveurs et de systèmes de réputation.

EGO VERSUS MORPHE

La distinction entre un ego (votre esprit et votre personnalité, incluant vos souvenirs, votre savoir et vos compétences) et un morphe (votre corps physique et ses capacités) est l'une des caractéristiques essentielles d'*Eclipse Phase*. Une bonne compréhension de ce concept d'entrée de jeu donnera aux joueurs un aperçu de toutes les possibilités d'histoires qui s'offrent à eux.

Votre corps est jetable. S'il tombe malade, vieillit ou se retrouve trop lourdement endommagé, vous avez la possibilité de numériser votre conscience et de la télécharger dans un nouveau corps. Le processus coûte cher et n'est pas simple du tout, mais il vous garantit l'immortalité aussi longtemps que vous penserez à bien vous sauvegarder et ne sombrerez pas dans la folie. Le terme de « morphe » est utilisé pour parler de toutes les formes physiques que votre esprit peut habiter, que ce soit une enveloppe clonée à croissance artificielle, une coquille robot-synthétique, une cosse biologique et charnelle, ou même la forme purement électronique d'un logiciel, ce qu'on appelle un infomorphe.

Votre morphe peut mourir, mais votre ego continuera de vivre, transplanté au sein d'un nouveau morphe, tant qu'auront été prises les mesures de sauvegarde nécessaires. Les morphes sont sacrificiables, mais certainement pas les egos qui représentent la ligne de vie continue de l'esprit et de la personnalité de vos personnages et assurent (pour eux) la permanence et la certitude de leur existence. Cette permanence et cette continuité peuvent être interrompues par une mort inattendue (tout repose alors sur le caractère plus ou moins récent de votre dernière sauvegarde), mais l'ego demeure la représentation de la presque intégralité de votre condition mentale et de vos expériences.

Certains aspects de votre personnage – plus particulièrement ses compétences, ainsi que plusieurs caractéristiques et spécificités – font partie de son ego : vous les conservez donc tout au long de votre développement. D'autres caractéristiques et spécificités, en revanche, dépendent du morphe (elles seront alors précisées) et changeront quand votre ego changera de corps. Le changement de morphe peut aussi affecter quelques compétences et caractéristiques, comme la description du morphe l'indiquera.

OÙ ALLER MAINTENANT ?

Maintenant que vous connaissez le principe du jeu, nous vous suggérons de passer au chapitre suivant, *Le temps de l'éclipse* (p. 32), afin de vous familiariser avec le cadre de base du jeu (qu'il vous est, bien évidemment, possible de changer pour donner libre cours à vos envies). Lisez ensuite le chapitre *Mécanique du jeu* (p. 114) pour en comprendre les règles. Après cela, vous pourrez passer au chapitre de *Création des personnages et développement* (p. 130) pour créer vos premiers personnages !

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

TERMINOLOGIE

Eclipse Phase utilise tout un jargon spécifique pour exprimer le plus simplement les nombreux concepts que ce livre recouvre. Bien que non-exhaustive, cette liste de définition permettra aux joueurs de s'habituer rapidement et d'entreprendre leur périple dans le monde d'*Eclipse Phase*. Si vous êtes perdu à la lecture de certains éléments, ne vous inquiétez pas. Tous ces concepts sont plus largement explicités dans les chapitres suivants.

Notez que plusieurs des termes ci-dessous sont des termes scientifiques standards, souvent utilisés en astronomie. *Eclipse Phase* essayant de rester le plus proche possible des « sciences dures », – tout en permettant aux joueurs de participer à ces grandes histoires qui attendent d'être développées – ces termes sont utilisés librement.

- **AC** : Avant la Chute (référence temporelle).
- **Aérostat** : habitat conçu pour flotter comme un ballon dans l'atmosphère supérieure d'une planète.
- **Anarchiste** : personne qui croit qu'un gouvernement n'est pas nécessaire, que le pouvoir corrompt et que chacun devrait avoir le contrôle de sa propre vie au travers d'une action collective et individuelle auto-organisée.
- **Animaux intelligents** : espèces animales partiellement évoluées (incluant les chiens, les chats, les rats et les cochons). D'autres animaux intelligents de plus grande taille (baleines, éléphants) ont presque complètement disparu.
- **Apprentis** : apprentis sous contrat avec une hypercorp ou une autre autorité, souvent en échange d'un morphe.
- **Arachnoïde** : synthomorpe robotisé rappelant une araignée.
- **Argonautes** : faction de scientifiques techno-progressistes prônant une utilisation éthique et responsable de la technologie.
- **Asynchrone** : personne ayant des capacités Psi.
- **Autonomistes** : alliance des anarchistes, des Barsoomiens, des Extropiens, des écumeurs et des Titans.
- **Banque de corps** : service de location, vente, achat ou stockage de morphe. Synonymes : dollhouse, morgue.
- **Barsoomien** : Martien de la campagne, caractérisé par son vif ressentiment à l'encontre du contrôle des hypercorps.
- **Basiques** : désigne les humains de base (non-modifiés génétiquement). Aussi appelés norms.
- **Bioconservateur** : mouvement anti-technologie en faveur d'une réglementation stricte de la nanofabrication, des IA, des téléchargements, des forks, des améliorations cognitives et autres technologies de rupture.
- **Biomorphe** : corps biologique, qu'il soit un basique, un épisseur, un transhumain génétiquement modifié ou une cosse.
- **Bots** : robots.
- **Brume** : nuages de données de RA qui brouillent parfois vos perceptions et vos affichages.
- **Bulle de Cole** : habitat creusé dans un astéroïde ou une lune, à gravité artificielle.
- **Ceinture de Kuiper** : région de l'espace s'étendant au-delà l'orbite de Neptune à environ 55 UA, peuplée de quelques astéroïdes, comètes et planètes naines.
- **Ceinture Principale** : la ceinture d'astéroïdes principale, un anneau torique orbitant entre Mars et Jupiter.
- **Châssis** : coquilles synthétiques bon marché, communes et produites en masse.
- **Chimère** : transgénique pourvu de traits génétiques d'autres espèces.
- **Circumjovien** : qui orbite autour de Jupiter.

- **Circumlunaire** : qui orbite autour de la Lune.
- **Circumsolaire** : qui orbite autour du Soleil.
- **Cislunaire** : situé entre la Terre et la Lune.
- **Clade** : espèce ou groupe d'organismes partageant des traits communs. Employé pour se référer aux sous-espèces transhumaines et aux types de morphes.
- **Coquille** : morphe physique entièrement synthétique. Aussi appelé synthomorpe.
- **Corne d'abondance** : nano-usine (assembleur moléculaire) universelle.
- **Cosses** : morphes mixtes (biologico-synthétiques). Les clones cosses sont ceux dont la croissance est initiée artificiellement et qui possèdent un cerveau informatique. On parle également de bio-bots, d'androïdes ou de répliquants. Dérivé de « peuple cosse ».
- **Courtiers** : race extraterrestre composée d'ambassadeurs qui traite avec la transhumanité. On les appelle également les Facteurs.
- **Cyber-cerveau** : cerveau artificiel abritant un ego. Pour synthomorphes et cosses.
- **Cylindre O'Neill** : habitat en forme de cannette, à gravité artificielle.
- **Darkcasts** : services illégaux d'émission longue-portée d'egos et de communications (émissions pirates).
- **Détournement** : fait de devenir un drone télécontrôlé grâce à la technologie LEx. Parfois utilisé pour désigner l'accession au flux LEx en temps réel des lifologues et autres.
- **Diffuseur-LEx** : personne qui transmet/vend des enregistrements LEx de ses propres expériences.
- **Drone** : robot télécontrôlé (et non directement contrôlé par une IA embarquée).
- **Écho** : émulation de conscience ratée ou fork/infomorpe invalide. Aussi appelée vapor (en référence au vaporware).
- **Écorcheur** : programme hostile endommageant ou affectant les cyber-cerveaux.
- **Écumeurs** : faction nomade de voyous/gitans de l'espace qui voyage d'une station à l'autre à bord de péniches lourdement modifiées ou de vaisseaux en essaim. Connus pour former/constituer des marchés noirs itinérants.
- **Ecto** : appareil personnel permettant l'accès à la Toile. Ils sont flexibles, élastiques, autonettoyants, translucides et à énergie solaire. Vocabulaire créé par abréviation à partir du terme ecto-lien qui désigne un lien externe.
- **Ego** : part de vous-même qui peut passer d'un corps à un autre. Aussi appelée ghost, âme, essence, esprit, ou persona.
- **Egodiffusion** : émission longue-portée d'egos.
- **Émission longue-portée** : communication interstellaire employant des méthodes PRL.
- **Entoptiques** : images de réalité augmentée que vous « voyez » défiler dans votre esprit (littéralement, entoptique signifie « à l'intérieur de l'œil »).
- **Épisseurs** : humains génétiquement modifiés pour éliminer des maladies génétiques ou d'autres caractéristiques. On parle de réparation, nettoyage et torsion génétiques.
- **ETI** : Intelligence Extra-Terrestre. Terme utilisé par Firewall pour désigner les intelligences extraterrestres quasi-divines d'après-singularité que l'on pense être à l'origine du virus Exsurgent.
- **Exaltés** : humains génétiquement améliorés (à mi-chemin entre la réparation génétique et la transhumanité). Aussi connus sous le nom d'aberrations, d'ascensionnés, d'illuminés.
- **Exoplanète** : planète située dans un autre système solaire.
- **Exsurgent** : personne infectée par le virus Exsurgent.
- **Extrasolaire** : en-dehors du système solaire.
- **Faucheur** : robot de combat.

- **Firewall** : conspiration secrète et multi-faction œuvrant à la protection de la transhumanité contre les « menaces existentielles » (mettant en danger l'existence même de la transhumanité).
- **Flexibots** : synthomorphes change-forme capables de fusionner ensemble pour composer des formes plus grandes.
- **Fork** : copie d'un ego. Tous les forks ne sont pas de parfaites copies. Autre : sauvegarde, clone neural.
- **Furie** : morphe de combat transhumain.
- **Gatecrasheurs** : explorateurs tentant leur chance à la découverte de lieux inexplorés à travers les Portails de Pandore. Aussi nommés Passeurs de Porte, leur activité est communément appelée le « Gatecrashing », ce qui désigne à la fois le fait de passer une porte, de piller un lieu et d'entrer par effraction.
- **Génération Perdue** : dans un effort pour repeupler le monde après la Chute, une génération d'enfants fut élevée en usant de méthodes de croissance forcée. Les résultats furent désastreux : beaucoup périrent ou devinrent fous, les autres en gardèrent de profonds stigmates.
- **Génohacker (pirate génétique)** : personne qui manipule le code génétique en vue de créer des modifications génétiques, voire de nouvelles formes de vie.
- **Glastéroïde** : astéroïde essentiellement composé de glace plutôt que de roche ou de métal.
- **Gravos** : personne née ou habituée à vivre sur une planète ou une lune où la gravité existe.
- **Grecs** : astéroïdes ou lunes troyennes partageant l'orbite d'une plus grande planète ou lune, mais à 60° en avant, au point de Lagrange L4. Le terme de « Grecs » fait normalement référence aux astéroïdes en orbite autour de Jupiter, au point L4. Voir aussi « Troyens ».
- **Habillage** : changement de vos perceptions environnementales par programmation de RA.
- **Habtech** : technicien d'habitat.
- **Héliopause** : point où la pression du vent solaire s'équilibre avec le milieu interstellaire (à environ 100 UA du Soleil).
- **Hibernoïde** : transhumain modifié pour permettre l'hibernation, en vue de voyages spatiaux prolongés.
- **IA** : Intelligence Artificielle. Généralement employé pour parler des IA faibles, i.e. les IA qui ne possèdent pas l'ensemble des facultés cognitives humaines, ou qui en sont complètement dépourvues. Les IA diffèrent des IAG dans la mesure où elles sont généralement spécialisées et/ou sciemment limitées.
- **IAG** : Intelligence Artificielle Générale. IA dotée de facultés cognitives comparables à celles d'un être humain ou d'une entité de conscience supérieure. On les connaît aussi sous le nom de « IA fortes » (à différencier des « IA faibles », plus spécialisées).
- **IA germe** : IAG capable d'auto-évolution réursive, ce qui lui permet d'atteindre une intelligence quasi-divine.
- **ID Toile** : signature unique rattachée à une activité effectuée sur la toile.
- **Iktomi** : nom donné aux mystérieuses races extraterrestres dont on a découvert des reliques au-delà des Portails de Pandore.
- **Infolife** : IAG et IA germes.
- **Infomorphe** : ego numérisé, corps virtuel. Aussi appelés data-morphes, téléchargements, sauvegardes.
- **Infugiés** : « réfugiés infomorphes » ou personne qui a tout laissé derrière elle sur Terre pendant la Chute, y compris son propre corps.
- **Isolés** : ceux qui vivent en communautés autarciques, loin du système solaire (dans la Ceinture de Kuiper et dans le Nuage d'Oort). On les connaît aussi comme les extérieurs ou les marginaux.
- **La Chute** : l'Apocalypse. Désigne la singularité et les guerres qui ont mené la transhumanité au bord du gouffre.

- **LEX** : Lecture d'Expérience. Le fait d'expérimenter/revivre l'expérience sensorielle d'un tiers (en temps réel ou enregistrée). Aussi appelé : experia, sim, simsens, playback.
- **LEXomane** : comme dans « LEX-omane ». Personne dépendante ou obsédée par les LEX. Désigne aussi parfois les créateurs de LEX.
- **Lifelog** : un enregistrement de la vie entière d'une personne, ce qui est devenu possible grâce à l'extension quasi illimitée des mémoires informatiques.
- **Loi du domaine** : ensemble des règles qui régissent la réalité virtuelle d'un simulespace.
- **Long-courrier** : transport spatial longue distance.
- **Margellans** : exilés vivant sur les frontières les plus extrêmes du système solaire ainsi que dans d'autres coins parmi les plus reculés. Aussi connus comme les isolés, les marginaux, les vagabonds.
- **Mème** : idée mimétique ou idée virale.
- **Mentats** : transhumains optimisés pour améliorer leurs capacités mentales et cognitives.
- **Mercuriens** : entités non-humaines sensibles, de la famille des transhumains, incluant les IAG et les néo-animaux.
- **Microgravité** : gravité zéro ou environnements de quasi-apesanteur.
- **Morphe** : corps physique. Aussi appelé : costume, coquille, enveloppe, forme physique.
- **Morphose** : changement de corps ou téléchargement dans un nouveau. On parle aussi de ré-enveloppement, réincarnation, glissement, renaissance.
- **Muse** : programme IA d'assistance personnelle.
- **Nanobot (nanites)** : robot de dimension nanoscopique.
- **Nano-écologie** : mouvement écologique pro-technologie.
- **Nanonuée** : foule de nanites lâchée au sein d'un environnement.
- **Nanonuéoïde** : morphe synthétique composé d'une nuée de bots de la taille d'un insecte.
- **Néo-Aviens** : corbeaux et perroquets gris surévolés.
- **Néogenèse** : création de nouvelles formes de vie par manipulation génétique et biotechnologie.
- **Néo-hominidés** : chimpanzés, gorilles et orangs-outangs surévolés.
- **Néoténiques** : transhumains modifiés pour conserver une forme d'enfant.
- **Novacrabe** : cosse créée à partir de crabes-araignées d'ingénierie génétique.
- **Nuage d'Oort** : nuage sphérique de comètes entourant le système solaire et qui s'étend à environ une année-lumière au-delà du soleil.
- **Olympien** : biomorphe transhumain optimisé pour l'athlétisme et l'endurance.
- **Ouvrier du vide** : ouvrier de l'espace.
- **Oxydés** : biomorphes optimisés pour vivre sur Mars.
- **PAN (Personal Area Network)** : réseau informatique personnel. Il s'agit du réseau que vous créez quand vous asservissez tout votre équipement électronique mineur à votre ecto ou à vos implants réseau.
- **Passe** : pouvoir Psi ou utilisation d'un pouvoir Psi.
- **PC** : Post-Chute (référence temporelle).
- **Pellis** : morphe physique entièrement biologique. Aussi appelé viande, chair.
- **Pile corticale** : cellule de mémoire implantée servant de sauvegarde d'ego. Située à la jonction de la colonne vertébrale et du crâne. Peut être extraite.
- **Piratage Basilic** : image ou autre entrée sensorielle affectant le cortex visuel cérébral et les capacités de reconnaissance de formes de manière à provoquer une anomalie et de peut-être l'exploiter pour réécrire le code neural.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

- **Point de Lagrange** : désigne l'une des cinq zones relatives à un petit corps planétaire en orbite autour d'un plus gros et où les forces gravitationnelles de ces deux corps se neutralisent. On considère les points de Lagrange comme des endroits stables, l'idéal pour un habitat.
- **Portails de Pandore** : wormholes (ou portes « trou de ver ») que les Titans ont laissées derrière eux.
- **Post-humain** : individu ou espèce, humains ou transhumains, qui ont été soumis à des modifications génétiques ou cognitives si intenses qu'ils n'ont plus rien d'humain (niveau supérieur aux transhumains). Autre : parahumain.
- **PRL** : Plus Rapide que la Lumière.
- **Prométhéens** : groupe d'IA germes pro-transhumains qui ont été créés par le Projet Survie (précurseurs des argonautes) bien avant que les Titans ne s'éveillent à la conscience d'eux-mêmes et qui, pour la plupart, ont échappé à l'infection Exsurgente. Les Prométhéens soutiennent secrètement Firewall et œuvrent à la défaite des menaces existentielles.
- **Proxys** : membres de la structure interne de Firewall.
- **Psi** : pouvoirs parapsychologiques acquis suite à infection par la souche Watts-MacLeod du virus Exsurgent.
- **RA** : Réalité Augmentée. Série d'informations provenant de la Toile (réseau universel de données) et se superposant à vos sens physiques. Les données RA sont généralement entoptiques (visuelles), mais peuvent aussi se présenter sous d'autres formes : données audio, tactiles, olfactives, kinesthésiques (conscience du corps), émotionnelles ou autres.
- **Redneck** : Martien de la campagne. Voir aussi « Barsoomien ». Autre : Rouge.
- **Réinstanciés** : réfugiés de la Terre qui se sont échappés sous forme d'infomorphes sans corps et qui, depuis, ont été ré-enveloppés.
- **Revendicaterres** : faction transhumaine qui réclame la Terre et cherche à faire lever l'interdiction d'y retourner.
- **Risque-X** : risque existentiel. Désigne toute menace contre l'existence même de la transhumanité.
- **Ruche** : habitat à microgravité creusé dans un astéroïde ou une lune.
- **RV** : Réalité Virtuelle. Consiste en la surimpression aux sens physiques d'une réalité artificiellement construite et hyper-réelle.
- **Sentinelles** : agents de Firewall.
- **Serpentoïde** : synthomorphe robotisé de forme serpentine.
- **Simulespace** : environnement immersif de réalité virtuelle.
- **Simulmorphe** : avatar employé pour évoluer et agir dans les environnements simulespaces et programmes de réalité virtuelle.
- **Singularité** : désigne un point de l'évolution technologique à partir duquel les progrès deviennent si rapides, exponentiels et récurrents, que le futur devient impossible à prédire. Terme souvent utilisé pour parler de l'ascension des IA germes à une intelligence quasi-divine.
- **Sonde de Bracewell** : sonde autonome interstellaire conçue pour établir le contact avec des civilisations extraterrestres.
- **Spectre** : morphe de combat transhumain optimisé pour l'infiltration et la furtivité.
- **Spime** : dispositif relié à la toile, conscient et doté d'un système de localisation.
- **Surévolution** : transformation génétique d'espèces animales ainsi éveillées à la conscience.
- **Sylphes** : biomorphes transhumains à la beauté exotique.
- **Synthétiques** : genre spécifique de synthomorphe, les synthétiques sont des gynoides/androïdes standards, des robots conçus pour ressembler à des humanoïdes bien qu'ils soient aisément identifiables comme non-humains.
- **Synthomorphe** : morphe synthétique. Coquille robotisée investie d'un ego transhumain.

- **Télécontrôle** : télécommande, contrôle à distance.
- **Titanien** : originaire de Titan, lune de Saturne.
- **Titans** : IAG de création humaine à développement militaire récurrent qui, victimes d'une singularité, ont précipité la Chute. Le terme militaire original, TITAN, signifie « Total Information Tactical Awareness Network » (Réseau total d'information et de conscience tactique).
- **Toile** : réseau de données sans fil et omniprésent. A suscité des dérivés comme le verbe « tisser », employé pour signifier que l'on étend ou utilise le réseau, et comme les adjectifs « tissé/non-tissé » qui désignent des espaces où la Toile est présente/absente.
- **Tore** : habitat en forme de bouée, à gravité artificielle.
- **Transgénique** : possédant des traits génétiques d'autres espèces.
- **Transhumain** : être humain profondément modifié.
- **Transport de ghost/Hantise** : fait de porter un infomorphe, un ghost, dans un module spécial implanté dans votre tête. On parle aussi de jouer ou faire le « train fantôme ».
- **Traqueur de singularité** : personne qui chasse les reliques et preuves de l'existence des Titans ou d'autres éventuelles hyper-intelligences, soit pour en apprendre plus à leur sujet, soit pour prétendre elle-même à l'hyper-intelligence.
- **Troyens** : astéroïdes ou lunes partageant la même orbite qu'une planète ou une lune plus grosse, mais à 60° en avant ou en arrière, aux points de Lagrange L4 et L5. Le terme « Troyens » fait normalement référence aux astéroïdes orbitant aux points de Lagrange de Jupiter, mais Mars, Saturne, Neptune et d'autres corps possèdent également des Troyens. Voir aussi « Grecs ».
- **UA** : Unité Astronomique. Distance entre le Soleil et la Terre, équivalant à 8.3 minutes-lumière, soit environ 150 millions de kilomètres.
- **Virus Exsurgent** : virus multi-vecteur créé par une ETI inconnue et répandu dans la galaxie au moyen de sondes de Bracewell. Le virus Exsurgent est capable de muter et peut à la fois infecter les systèmes informatiques et les créatures biologiques.
- **VPN (Virtual Private Networks)** : Réseaux Privés Virtuels. Réseaux qui opèrent au sein de la toile, généralement cryptés pour des raisons de sécurité/confidentialité.
- **Xénomorphe** : forme de vie extraterrestre.
- **Zéros** : personnes qui ne sont pas équipées de l'accès sans-fil à la toile. Fréquent chez les apprentis.

BIENVENUE DANS FIREWALL



[Un message reçu. Source inconnue]
[Analyse quantique : interception, néant]

[Décryptage effectué]

Salutations,

Nous avons revérifié plusieurs fois vos références et historique. Vous êtes désormais intégré en tant que sentinelle opérationnelle. Bienvenu dans Firewall, l'ami.

Pour les nouveaux venus dans notre réseau privé, Firewall est une organisation dévouée à la protection de la transhumanité contre toute forme de menace, qu'elle soit intérieure ou extérieure, afin de maintenir son existence. La Chute nous a enseigné que notre propension à survivre et à prospérer n'est nullement garantie, mais notre espèce a la mémoire exceptionnellement courte. En dépit de notre accession à un stade de quasi-immortalité, nous faisons toujours face à de nombreux dangers nous menaçant d'extinction. Certains de ces risques viennent de notre propre factionnalisme et de nos divisions, qui, combinés à une technologie universellement disponible, pourraient causer d'innombrables pertes et destructions. D'autres risques sont directement liés à nos œillères, incapables que nous sommes de voir les dangers auxquels nous nous exposons ainsi que nos environnements en nous lançant dans certaines actions. La menace vient encore de nos propres créations, capables de se retourner contre nous, comme les Titans en sont la preuve.

D'autres menaces tiennent encore aux intelligences extra-terrestres dont les motivations demeurent insondées et dont nous ne remarquons peut-être même pas la présence. Et d'autres risques encore peuvent nous menacer, par pur hasard dans l'aveugle, mais mortelle course des causes et conséquences d'un univers où nous ne sommes rien de plus que d'insignifiants grains de poussière.

Firewall est là pour identifier, analyser et contrer tous ces dangers. Nous sommes tous volontaires. Tous, nous avons décidé de risquer nos vies pour garantir la survie de la transhumanité.

Firewall existait déjà avant la Chute, sous d'autres noms, d'autres formes. Aux premières heures de la catastrophe, de nombreuses agences aux objectifs similaires firent le choix de s'associer pour réévaluer la situation et se préparer au pire. Désormais, nous opérons sous une unique bannière.

Si nous sommes un réseau privé, c'est pour deux raisons. D'abord, parce que notre existence et nos capacités opérationnelles se trouvent protégées par le secret. Moins l'opposition en sait sur nous, plus nous sommes efficaces à la contrer. Parallèlement, certaines autorités pourraient se montrer hostiles à une organisation comme la nôtre opérant sur leurs territoires. Et bien que certains soient peut-être conscients de notre existence, nous contournerons ainsi nombre d'obstacles légaux et juridictionnels qui, dans une autre

situation, pourraient entraver nos activités et nos objectifs. La seconde raison est qu'il arrive que nos missions mettent au jour des informations qui non seulement pourraient être dangereuses entre de mauvaises mains, mais qui pourraient aussi provoquer une vague générale de panique, une vague colossale, si elles étaient révélées au public. Dans certains cas, l'existence même d'un tel savoir est problématique. En maintenant le secret et en limitant les informations fournies aux seules nécessaires pour la tenue des opérations, certains risquent sont contenus avant même d'apparaître.

Firewall est un réseau pair-à-pair décentralisé. Notre système hiérarchique est minimal, nous ne répondons à personne d'autre qu'à nous-mêmes. La structure en nœuds de notre réseau nous permet de partager talents et ressources sans sacrifier la confidentialité et la sécurité de nos agents.

Vous avez été recruté pour votre savoir, vos atouts ou vos compétences... ou peut-être aussi parce que vous avez accédé à des informations confidentielles. Vous avez prouvé votre volonté de soutenir nos objectifs. Nos vies, notre existence – et l'avenir de la transhumanité – reposent potentiellement entre vos mains.

Voilà pour le futur – puissions-nous tous vivre pour le voir.

[Message terminé]

[Ce message s'est autodétruit]



SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

CE QU'IL VOUS FAUT ABSOLUMENT SAVOIR



[Un message reçu. Source : inconnue]
[Analyse quantique : interception, néant]
[Décryptage effectué]

Installez-vous et servez-vous un bon verre.

Oubliez toutes ces conneries générées par des IA que vous venez de lire.

Vous êtes sans doute impatient de savoir ce dans quoi on vous a embarqué. Peut-être qu'on vous a déjà parlé de la politique du parti : que nous sommes tout ce qui reste entre la transhumanité et l'extinction. Ou peut-être vous a-t-on soufflé que nous sommes une organisation clandestine trempant dans un sacré merdier pour lequel nous n'avons aucune autorité, et qu'en conséquence des gens se font parfois tuer. Vous devez être curieux. Peut-être que vous avez un côté justicier, que vous cherchez une bonne cause pour faire couler du sang. Serait-ce important pour vous de savoir que cette cause n'est qu'un leurre ? Vous êtes peut-être un fanatique du complot mourant d'envie de percer les secrets que renferme Firewall. Et s'ils devaient faire voler en éclats ces mensonges soigneusement construits et auxquels nous nous raccrochons pour ne pas perdre notre santé mentale ?

Tout ce que vous avez pu entendre de bien ou de mal sur Firewall pourrait très bien être vrai. Nous ne sommes pas des anges. Nous avons perdu tout l'éclat de nos idéaux quand les Titans ont forcé le téléchargement des premiers esprits humains. Dans l'immédiat, vous devriez vous demander dans quel bordel vous venez de vous engager. Je suis passé par là.

En vérité, Firewall, c'est beaucoup de choses. La plupart sont bonnes, mais il y a aussi un tel paquet d'horreurs qu'il vous arrivera de songer à vous tirer une balle dans la pile corticale pour en revenir à vos sauvegardes antérieures, juste pour pouvoir oublier. Et si vous avez cette image romantique du héros, renoncez-y dès maintenant. Vous n'aurez pas l'impression d'en être un quand vous balancerez un gamin par le sas parce qu'il est infecté par un nanovirus. Vous ne vous sentirez pas courageux quand vous tomberez sur un truc extra-terrestre et que vous vous ferez dessus. Et vous n'aurez même plus l'impression d'être humain quand vous passerez un coup de fil qui coûtera leur vie à des dizaines, des centaines ou des milliers

de personnes, même s'il s'agit d'en sauver des millions d'autres.

Alors pourquoi quiconque se montrerait assez fou pour prendre part à tout ça ? Parce que ce boulot doit être fait. Notre survie en dépend. Certains verront ceci comme de l'altruisme, la défense de la transhumanité. Mais en réalité, il s'agit aussi de défendre votre propre peau. Évidemment, vous pouvez choisir de vous défaire de toute responsabilité et laisser quelque soi-disant autorité s'en charger. Mais si les anarchistes ont raison sur un point, c'est qu'on ne peut pas faire confiance aux gens au pouvoir. La plupart du temps, ils font partie du problème. Alors Firewall fait les choses de manière collective. Nous sommes une organisation souterraine, mais d'accès libre. Nous partageons les informations et les ressources pour la réalisation d'un objectif commun. Nous sommes organisés en un réseau de cellules ad-hoc, à la façon d'une foule intelligente. Nous ne laissons personne acquiescer un trop grand pouvoir ou contrôle. Quiconque est impliqué dans une opération a son mot à dire. Nous nous surveillons nous-mêmes. Nous sommes issus de toutes sortes de milieux et de factions différentes, mais nous affrontons un ennemi commun – et nous nous battons pour vaincre. Il n'y a aucune alternative.

Peut-être avez-vous entendu parler du Paradoxe de Fermi ? La question qu'il pose est la suivante : pourquoi, dans une galaxie aussi vaste, n'y a-t-il que si peu de signes d'autres formes de vie ? Bien qu'on ait rencontré les Courtiers et qu'on ait la preuve de l'existence d'autres extra-terrestres, le voisinage galactique devrait grouiller d'intelligences. Mais ce n'est pas le cas.

Je vais vous dire pourquoi. Le monde est foutrement injuste. Si la transhumanité se faisait éradiquer, l'univers ne le remarquerait même pas. Regardez la Terre. La planète existe encore, supporte toujours la vie, même s'il y a longtemps qu'on l'a quittée. La réalité s'en contrefout, elle est d'une parfaite putain d'indifférence. Oubliez toutes ces conneries d'utopie sur la vie éternelle. On aura de la chance si on survit encore une année. On a développé des technologies capables de mettre une arme de destruction massive entre les mains du premier venu, mais on est encore une espèce adolescente même pas foutue de

surmonter ses conneries insignifiantes de querelles de clans. Si vous êtes vraiment impatient d'explorer l'univers en tant que post-mortel, il va vous falloir travailler dur pour y arriver. La survie n'est pas un droit, c'est un luxe.

Quand vous signez avec Firewall, vous signez votre mise à disposition de manière permanente. À chaque fois qu'un bordel se présentera, que le truc vous tombe dessus ou que vous soyez particulièrement indiqué pour gérer la situation, vous serez appelé. Il sera attendu de vous que vous laissiez tomber tout ce que vous étiez en train de faire, et que vous laissiez tout de côté comme si votre vie en dépendait – ce qui sera probablement le cas. Quand vous serez en mission, sur le terrain, – « en route pour la morgue », comme on dit ici – votre cellule aura autorité pour agir comme bon lui semble... Gardez juste à l'esprit que c'est à nous que vous devrez rendre des comptes plus tard. Vous constaterez aussi que le réseau Firewall couvre vos arrières, mais nos ressources sont souvent bien limitées alors ne comptez pas sur nous pour vous sauver les miches à chaque fois. Nous pouvons faire appel à d'autres sentinelles pour qu'elles tirent des ficelles, mais chaque fois que nous le faisons, nous prenons le risque de révéler un nouvel agent et de laisser des traces qu'il faudra ensuite nettoyer. Les choses se compliquent de manière exponentielle. L'autonomie est donc la première clé.

Une dernière chose : n'oubliez jamais, jamais, que nous avons des ennemis. Je ne parle pas seulement des cinglés qui cherchent à atomiser un habitat pour faire valoir leurs idées politiques ou des néo-luddites qui pensent que les armes de guerre biologique peuvent nous donner une bonne leçon, je parle de ces agences qui connaissent l'existence de Firewall et nous considèrent comme une menace. S'ils vous étiquettent comme une sentinelle, vos jours sont comptés. Peut-être même vos sauvegardes. Alors faites sacrément gaffe à vos arrières.

Voilà donc le vrai deal, sous le jour le plus honnête que je puisse lui donner. Bienvenu dans notre petit club secret, camarade. Et n'oubliez pas : la mort, c'est un jour comme un autre, ça fait partie du boulot.

[Message terminé]

[Ce message s'est autodétruit]

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

CHRONOLOGIE

Une liste des évènements importants survenus avant et après la Chute. ■ p. 37

HABITATS

La Terre ayant été détruite, la transhumanité vit maintenant au sein de différents habitats spatiaux et dans des colonies établies sur des lunes, des planètes et des astéroïdes. ■ p. 66 & 86

POLITIQUE

Un conflit mémétique et idéologique majeur se prépare entre les cyberdémocraties capitalistes du système intérieur et les autonomistes libertaires du système extérieur. Apprenez-en plus sur ce qui les oppose. ■ p. 55

ÉCONOMIE

Il existe trois types d'économie : l'ancienne économie, basée sur le capitalisme industriel consumériste ; l'économie de transition, avec ses cornes d'abondance publiques et privées ; et la nouvelle économie dans laquelle la plupart des gens sont libres d'utiliser les cornes d'abondance pour créer leurs biens à partir du moment où ils en possèdent les composants. ■ p. 60



AUTOUR DE L'UNIVERS

Explorez les différentes parties de l'univers. Lisez le panorama sur le système solaire, regardez la carte et apprenez-en plus sur les exotiques systèmes extrasolaires. ■ p. 86

Index du système ■ p. 86

Carte des étoiles ■ p. 87

Systèmes extrasolaires ■ p. 109

TECHNOLOGIE

Les technologies avancées sont omniprésentes et ont contribué à changer profondément la vie quotidienne. Toile sans-fil, IA, muses personnelles, sauvegardes, émissions d'ego et morphes, il est temps de vous mettre à jour. ■ p. 45

PORTES DE PANDORE

Ces mystérieux portails *wormhole* permettent de voyager instantanément jusqu'à des systèmes éloignés, ouvrant ainsi les portes de la galaxie à la transhumanité. Prémises être des artefacts abandonnés par les Titans, ces dispositifs représentent-ils une opportunité ou une menace ? ■ p. 46

FACTIONS

La transhumanité est une espèce divisée, fracturée en de nombreuses classes et groupes socio-économiques et culturels, tous en lutte pour influencer sur leur futur collectif et y occuper les positions dominantes. ■ p. 69

Hypercorps ■ p. 69

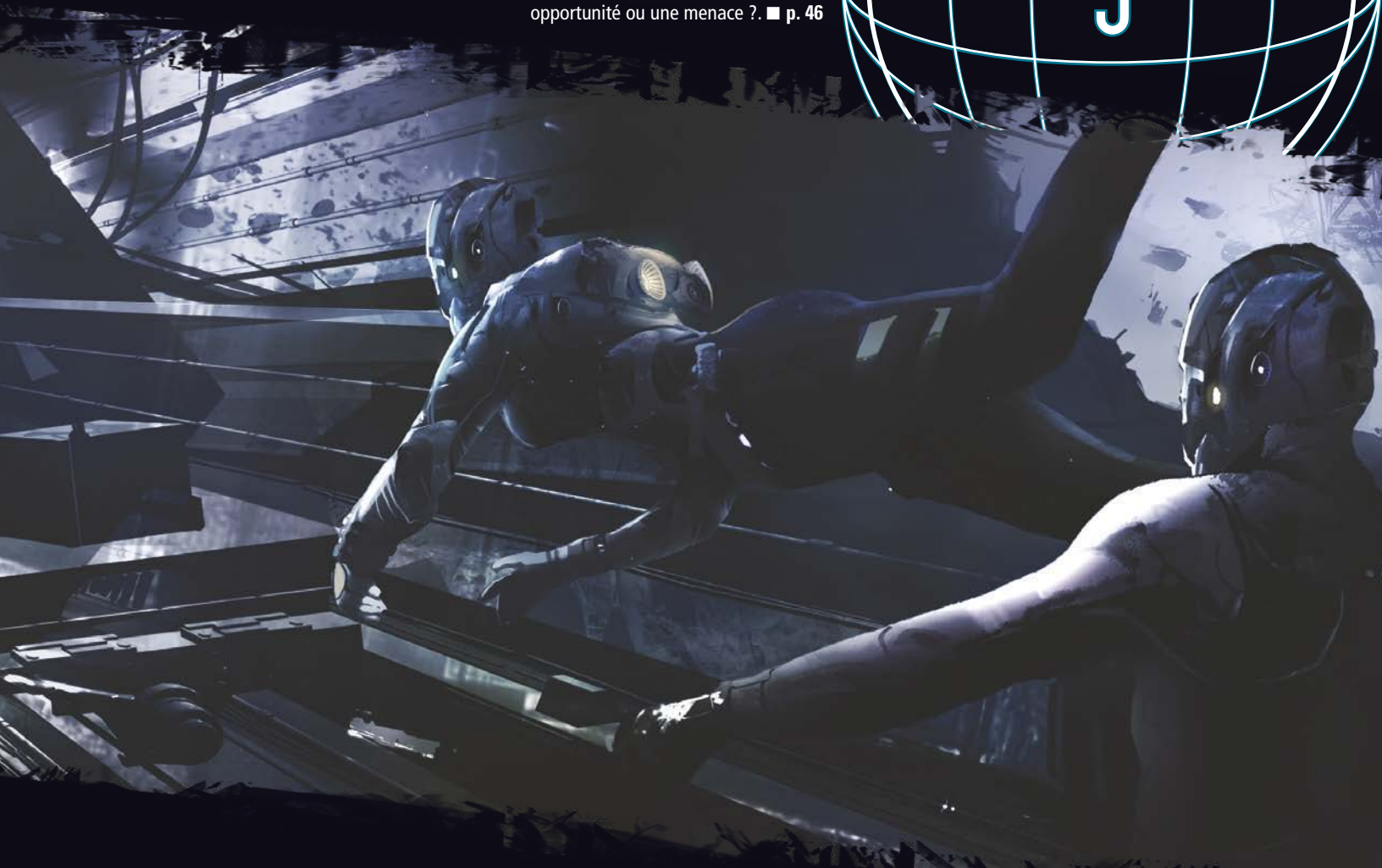
Partis politiques ■ p. 74

Mouvements sociopolitiques ■ p. 79

Groupes religieux ■ p. 82

Factions criminelles ■ p. 83

Firewall ■ p. 84





Ce chapitre établit un panorama complet de l'univers d'*Eclipse Phase*. Il commence par un aperçu historique, détaille ensuite le cadre, couvre le sujet des factions puis se termine avec un index du système.

Ce qui suit est la transcription d'un fichier audio récupéré après la décompression catastrophique qui eut lieu sur la station Walther-Pembroke. On suppose que ce fichier audio est l'œuvre de Donovan Astrides et qu'il s'agit d'un résumé de son travail non-publié, *Histoire populaire d'un univers désastreux*.

HISTOIRE POPULAIRE D'UN UNIVERS DÉSASTREUX

[Microphone qui grésille, mobilier qui grince, une femme s'éclaircit la gorge]

– Quoi ?

[Murmure indistinct]

Va te faire foutre. Je fais ça à ma foutue manière, mais c'est gentil à toi de m'avoir mis dans le corps de cette jolie jeune femme.

[Bruits de mains qui caressent le tissu]

Est-ce que je suis trop vulgaire pour toi, larbin de corpo ? Peu importe, je suis sûre que tu pourras couper tout ça pour tes prolos. Et maintenant – tu me demandais pour mon livre ? Tu demandais si c'était un livre d'histoire ? Non, c'est un anti-livre d'histoire. Laisse-moi te parler du futur.

[On marmonne une question]

Comment ça se passe ? Le futur, tu veux dire ?

[« Oui » indistinct]

Non. Je ne crois pas que le futur t'intéresse. Ce que tu veux vraiment savoir, c'est si tu auras celui que tu veux. Et la réponse est facile. Non. Tu n'auras pas le futur que tu veux. Parce que tu es assez bête pour poser cette question débile.

[Instant de silence]

Je me souviens d'avoir lu le scan d'une vieille BD papier, une fois. Le personnage se révoltait contre les gens imaginaires de son monde imaginaire, les blâmant pour leur insatisfaction face au futur dans lequel ils vivaient. Mais c'était surtout destiné aux imbéciles qui voulaient leur petit avenir à eux et qui étaient trop abrutis pour se rendre compte que l'avenir, c'était maintenant. C'est toujours maintenant. Sauf que ce ne l'est plus. Les Titans ont changé ça. Maintenant, le futur, c'est hier, la semaine dernière, il y a dix ans. Surtout il y a dix ans. Mais il est aussi de retour sur cette pauvre vieille Terre, le futur – tel est l'héritage de notre départ et de ce qui est arrivé auparavant.

Vous enseignent-ils l'histoire sur Vénus, dans vos enceintes scellées et sur vos aérostats de villégiature ? Non, ne dis rien, je me fiche de savoir ce qu'ils vous enseignent. Car ce sont très probablement des mensonges. J'ai vécu dans le système intérieur. J'en connais les règles et je connais les mensonges que l'on raconte au nom de l'ordre public et de la « sécurité nationale ».

Les nations ! Ha ! Déjà à l'aube du XXI^e siècle, les nations avaient commencé à décliner. Cela a juste pris un moment avant que tout un chacun réalise qu'elles étaient devenues obsolètes.

Te souviens-tu des grandes nations du monde ? Es-tu suffisamment âgé pour te souvenir comme elles s'asseyaient toutes autour d'une table pour se demander si les changements climatiques majeurs qu'elles provoquaient étaient seulement réels ? Même quand la majorité d'entre elles s'accorda sur le fait qu'il fallait faire quelque chose, aucune ne se leva pour agir. Les dirigeants du monde poursuivaient leurs affaires, comme d'ordinaire, confortablement à l'abri avec leurs privilèges, pendant que la sécheresse dévastait l'Afrique et l'Asie Centrale, pendant que l'Europe gelait et que les conditions météorologiques désastreuses faisaient des ravages à l'échelle mondiale. Partout les peuples ressentait les effets de la famine et des pandémies, mais les nations dirigeantes s'inquiétaient plus des réfugiés qui affluaient en masse dans leurs pays, polluant leurs petits paradis blancs avec leurs coutumes, leurs langues et leur volonté de travailler pour une misère, simplement pour survivre.

Les guerres pour le pétrole et l'énergie ne firent qu'empirer avec celles qui suivirent pour les conditions météorologiques et l'accès à l'eau. Des régimes instables ne s'élevèrent que pour mieux retomber et se faire renverser, chacun courant derrière les précieuses ressources liquides. Les grands états-nations se transformèrent en forteresses, s'armant contre la double menace des barbares de l'extérieur et des masses pauvres et dépossédées de l'intérieur, toutes deux cherchant à passer leurs défenses pour quelques gouttes de flotte.

Tu sais, j'ai entendu certains conservateurs parler de cette période comme d'un âge d'or, comme de la grande époque des corporations et des riches. C'est sûr, cela a été un âge d'or pour la répression – et les profits. Si tu faisais partie de ce tout petit pourcentage privilégié de la population qui avait les moyens, alors c'était certainement une bonne époque pour toi, mais pour la majorité de l'humanité, ce fut une période d'horreur. Les inégalités étaient plus répandues et plus importantes que jamais. Les robots arrachaient le travail des mains des hommes.

Ce fut pour beaucoup de personnes une époque de radicalisation. Les gouvernements déclinants ne pouvant plus subvenir aux besoins essentiels des peuples, la pauvreté globalisée poussa les populations vers les tribus locales, les groupes intégristes, les radicaux politiques et les réseaux criminels, juste pour se donner les moyens de survivre. En toute logique, les groupes rebelles prospérèrent. Mais ils dépendaient du marché noir pour se maintenir... Et rapidement, leurs chefs de file furent plus intéressés par l'argent à engranger que par la poursuite des changements promis.

Comme toujours, les états-nations eurent recours à la répression. Les libertés civiles furent réduites et la surveillance intensifiée. Des armes autonomes furent d'abord déployées pour lutter contre les guérillas et le terrorisme, puis ce fut contre les agitateurs et les manifestants. Je me souviens de la première fois où j'ai vu ces drones de police, lors d'une manifestation de soutien à une grève ouvrière du côté de Long Beach. Les drones ne nous ont ordonné qu'une fois de nous disperser, une seule fois, avant d'ouvrir le feu avec leurs armes « non létales ». Non létales, mes fesses ! Trois personnes sont mortes ce jour-là, et des dizaines d'autres ont été blessées. Les médias de masse n'ont rien mentionné de tout cela, même si les blogueurs ne s'en sont pas privés.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Pendant ce temps, les élites privilégiées continuaient de prospérer. Les traitements de longévité rallongeaient l'espérance de vie – pour ceux qui avaient les moyens de se les offrir. Alors même que l'espérance de vie chutait au niveau mondial pour la première fois depuis des décennies, des mesures sévères de répression balayèrent le marché de la pharmacie discount et les filières de contrebande de médocs pour ne laisser aucune concurrence à la biochimie de pointe. Après tout, pourquoi se serait-on inquiété d'étendre la durée de vie des pauvres ? Ne pouvait-on pas fabriquer des systèmes spécialisés, aussi intelligent qu'eux, en moins de temps qu'il n'en fallait pour former un quidam ? La robotique et les avancées sur les drones ne permettaient-elles pas de faire accomplir les tâches subalternes à une main-d'œuvre docile, ne se plaignant pas et ne réclamant aucun salaire ? Et puis les riches avaient toujours leurs animaux de compagnies chimériques – ces créations de designer hors de prix – pour leur tenir compagnie.

Évidemment, toute la haute-société ne nageait pas pour autant dans l'opulence pendant qu'autour le monde mourait de faim et se noyait dans son propre sang. Quelques-uns regardaient vers l'avenir et quêtaient les changements se profilant à l'horizon, prêts à avancer leurs pions pour réclamer leur part. Parmi eux, certains œuvrèrent à étendre leur suprématie vers d'autres territoires. Ils bâtirent un ascenseur spatial en Afrique Noire et envoyèrent des sondes robotisées cartographier en détail le système solaire. Ils parvinrent même à fonder les premières colonies sur Mars et sur la Lune, plus de cinquante ans avant la Chute.

Mais malgré toute l'énergie consacrée par les puissants à l'ignorer, inexorablement, l'éco-apocalypse persévérerait sur Terre. Les hivers rigoureux et les violentes sécheresses continuaient à s'abattre sur nous. La montée des océans poursuivaient ses ravages autour du monde, d'énormes inondations dévastant les littoraux. Et quand des efforts désespérés furent consentis pour entreprendre des projets de géo-ingénierie à l'échelle globale, ceux-ci créèrent autant de problèmes qu'ils en réglèrent. La déception ne fut pas bien grande tant ces tentatives furent accueillies avec cynisme, certains de ces projets étant des expérimentations à peine déguisées de techniques de terraformation destinées à la colonisation spatiale.

On avait l'impression persistante que le regard des privilégiés avait cessé de s'intéresser au monde autour d'eux pour se tourner vers les étoiles. L'achèvement du premier ascenseur spatial et de la première catapulte électromagnétique sur la Lune signèrent le coup d'envoi d'une nouvelle course vers l'espace et la compétition s'engagea autour du partage du système solaire. Une expansion vers l'espace qui n'aurait jamais pu se faire sans le support des premières centrales à fusion produites en masse et l'exploitation enfin réussie des ressources potentielles de l'Hélium-3.

Sur Terre, pendant ce temps, le couperet finit par tomber. Les insurgés adoptèrent des méthodes de guérilla de cinquième génération, partageant librement leurs méthodes de résistance et recourant à des attaques en essaim sur les points névralgiques du système, usant intelligemment de leur nombre. Les peuples écrasés par des années d'oppression saisirent leur chance et se soulevèrent pour briser les machines étatiques et corporatistes qui les avaient tenus sous leur joug. Les unes après les autres, les nations sombrèrent devant les révoltes menées par ceux qui avaient eu à combattre des milliers de petites batailles pour l'essence, les étangs et les autres miettes de pain.

La plupart des états ripostèrent en devenant plus totalitaires et répressifs que jamais, mais la vague de rébellion s'étendait

déjà au-delà de la Terre, toute une série d'avant-postes et de stations affichant ouvertement leur sympathie pour leurs compatriotes terriens. Un manifeste pour une approche plus humaniste de l'expansion solaire fut même établi depuis l'espace durant cette période. Même les scientifiques et ingénieurs, qui avaient été jusqu'alors des pions au service des conquêtes corporatistes, optèrent pour une position techno-progressiste. Tu vois, c'est ainsi que sont nés les Argonautes, tirant leur nom des « Jasons », un groupe de scientifiques les ayant précédés et qui conseillait scientifiquement et politiquement le gouvernement américain et le Pentagone.

Contraints de faire face aux représailles de leurs maîtres corporatistes, de nombreux argonautes quittèrent les hypercorps, emportant parfois au passage les résultats de leurs recherches et quelques ressources clés. D'autres passèrent simplement dans la clandestinité.

Paradoxalement, c'est à ce moment-là que les hypercorps ont décollé, ces salopards de requins. Elles laissèrent les états-nations et les anciennes multinationales à la traîne encaisser le gros de la rage et des attaques. Puis elles profitèrent du chaos général pour se dégager de toutes les anciennes contraintes éthiques et morales sur l'expérimentation humaine, ainsi que de toutes les considérations légales liées aux nations qui les avaient vues naître. Elles saisirent toutes les opportunités de nouvelles technologies et adoptèrent la vie dans l'espace. C'est au sein de leurs laboratoires de recherches que furent développés les premières intelligences artificielles sensibles, les premiers clones humains conçus génétiquement, et les premières véritables espèces surévoluées, des dauphins et chimpanzés élevés à la conscience pour devenir esclaves et sujets d'expérience corporatistes.

Alors que les derniers des anciens états-nations s'acharnaient toujours désespérément à conserver leurs pouvoirs et territoires, les hypercorps tendirent une main secourable vers la Terre. Ils offrirent des contrats de servitude volontaire. Si vous étiez prêts à renoncer à vos droits et à votre humanité en échange d'un voyage hors-monde, vous pouviez devenir un travailleur asservi, avec une dette colossale à régler, et partir travailler sur les colonies et stations corporatistes. Des centaines de milliers de terriens acceptèrent l'offre comme une alternative à la pauvreté écrasante et au chaos qui régnaient sur Terre. L'exploitation des ressources, notamment des ressources minières, explosa dans tout le système solaire et des stations s'établirent jusque dans la Ceinture de Kuiper. Les voix qui parlaient de respecter la biodiversité et les écologies naturelles furent purement et simplement ignorées. Les hypercorps s'obstinèrent et continuèrent à remodeler planètes et lunes selon leur volonté.

Voici comment étaient les choses environ vingt ans avant la Chute. Même si beaucoup des anciens systèmes oppressifs avaient été renversés, de nouveaux étaient apparus, et les diverses insurrections mondiales oscillaient entre mise en place de changements radicaux et retour aux bonnes vieilles erreurs d'autrefois et aux querelles tribales. L'heure était aussi, sur Terre, à l'émergence de forces politiques et religieuses réactionnaires. De leur déchainement contre les programmes des hypercorps naquirent des séries d'attaques terroristes et d'opérations de sabotage, qui culminèrent avec l'attentat suicide raté d'une cellule Islamiste souhaitant neutraliser l'ascenseur spatial. Les hypercorps furent prompts à répliquer et ordonnèrent le bombardement orbital des quartiers généraux et résidences des éléments-clés de l'opposition, le tout en employant des objets à haute-densité. La réaction s'avéra efficace, décapitant d'un seul coup plusieurs réseaux terroristes. En revanche, les destructions massives suscitérent

une vague d'indignation contre les hypercorps et creusèrent un peu plus le fossé entre la Terre et les intérêts hors-monde.

Les hypercorps demeuraient techniquement hors de portée, mais pas tout à fait à l'abri des troubles terrestres. Les ouvriers et colons venus de la Terre avaient emporté avec eux toutes leurs rancœurs ethniques, politiques et socio-tribales, ce qui conduisit à plusieurs éruptions de violence au sein des habitats et sur les stations orbitales. Certains conservaient aussi des allégeances opposées aux intérêts des hypercorps, ce qu'illustrèrent des actes de sabotage préservationniste et des frappes de groupes terroristes religieux. Des réseaux criminels variés profitèrent également du voyage, poursuivant le développement des marchés noirs et de leurs activités illégales partout où vivaient des hommes.

Et tandis que les hypercorps progressaient, il en allait de même pour leurs opposants politiques : anarchistes, socialistes, argonautes et tous les autres qui travaillaient assidûment pour établir leur propre présence et leur indépendance, majoritairement dans le système extérieur situé hors de la zone d'influence des hypercorps. Hypercorps qui contribuèrent d'ailleurs à cette croissance en exilant leurs criminels et autres éléments indésirables au-delà de Mars.

Les deux camps investirent massivement dans la recherche et les nouvelles technologies. Les avancées en biotechnologie, nanotechnologie, IA et sciences cognitives étaient alors si rapides que des percées majeures se faisaient de manière annuelle. Chaque développement acquis dans un domaine particulier provoquait instantanément un boost récursif dans tous les autres ; et avec les effets de feedback, les retours et les avancées issus des autres domaines scientifiques, votre percée pouvait presque immédiatement se poursuivre et vous mener plus loin en avant. C'est ce cercle vertueux, cet effet de boucle, de spirale vers la connaissance, qui nous permet de multiplier les bonds technologiques en quelques années. Dans l'espace, les modifications génétiques furent très rapidement adoptées et les nouvelles évolutions transhumaines sont vite devenues monnaie courante. De nouvelles formes de vie synthétiques virent même le jour, mêlant des parts biologiques et robotisées. Malgré la répulsion de certains qui surnommèrent ces formes de vie nouvelles le « peuple cosse », rien n'empêcha les dites cosses de se faire rapidement intégrer dans la main d'œuvre corporatiste et les bordels. Il n'y eut pas grand monde non plus d'ailleurs pour rappeler qu'en tant qu'êtres sensibles, doués de raison, de conscience, ces fameuses cosses devaient jouir de leurs propres droits civils.

Deux percées majeures de cette période méritent une attention particulière, notamment en raison de l'impact qu'elles eurent sur les sociétés humaines – à présent transhumaines. Le développement des premiers assembleurs nanotech marqua un changement majeur des systèmes économiques, le début d'une révolution conceptuelle. D'abord accessibles uniquement aux strates supérieures des hypercorps, ces machines capable de construire n'importe quoi sur demande depuis l'échelle atomique furent jalousement gardées par les élites. Toutes sortes de restrictions furent inventées sur le tas pour en empêcher l'accès autant que possible. Les hypercorps soutenaient que la possibilité de créer des drogues, des armes et d'autres objets interdits représentait un risque sécuritaire qui justifiait leur contrôle strict. Bien sûr, les partisans de l'open source s'attaquèrent aussitôt aux sécurités du système pour retrouver les plans détaillés et schémas techniques des appareils et œuvrer au développement de leurs propres assembleurs nanotech open source, cette fois partagés et mis en ligne. En l'espace de quelques mois, anarchistes et criminels mirent au point leurs

propres assembleurs. Une nouvelle guerre économique voyait le jour. Certains assembleurs furent employés pour alimenter les marchés noirs, d'autres pour établir des colonies et habitats reposant sur les nouvelles économies post-pénurie, ne s'appuyant plus sur la richesse, la propriété et la cupidité.

Dans le même temps apparut la capacité de cartographier le cerveau humain et d'émuler numériquement la conscience et la mémoire, rendant leur « téléchargement » possible, – des découvertes très vite suivies, bien entendu, par la possibilité de se re-télécharger dans un nouveau cerveau humain. Les déjà très vieux maîtres des hypercorps n'avaient plus désormais à craindre la mort par accident ou par blessure. Cette technologie finit, elle aussi, par se frayer un chemin jusqu'à d'autres mains, et ce en dépit de son coût. L'expérimentation à travers d'autres corps – à la fois biologiques et synthétiques – devint un nouveau terrain de jeu. Et n'oublions pas ceux qui décidèrent de se débarrasser des carcans de la chair pour faire l'expérience d'une vie purement numérique et s'abandonner à plonger au sein de leurs propres réalités virtuelles.

Mais pendant que nous étions tous là à nous amuser avec nos nouveaux jouets, la Terre, cette pauvre Terre, mourrait toujours à petit feu. Je me souviens encore de ces hypothèses affirmant qu'il faudrait encore des siècles avant qu'elle ne succombe totalement aux dévastations écologiques. C'était terriblement frustrant : où que vous regardiez, il y avait toujours quelqu'un pour se lamenter sur l'état de la Mère-Terre, mais personne ne voulait rien faire. On n'avait pas les moyens, c'était trop loin, trop dangereux... Nous avons tous du sang sur les mains pour notre inaction à cette époque. Nous restions là à ne rien faire, nous regardions depuis nos orbites pendant que le monde brûlait autour de nos frères et nos sœurs. Nous pensions avoir le temps. Nous savions que le monde mourait lentement et nous pensions avoir le temps de trouver un remède. Nous n'avions pas prévu les Titans.

Nous nous souvenons tous de la Chute. Ce n'était qu'il y a dix ans, mais je ne cesse jamais d'être étonné par la confusion des souvenirs des survivants de cette période. Cela s'explique en partie par la propagande que des gens comme toi perpétuent, évidemment. L'autre raison, c'est que la plupart des gens ont peur de vraiment regarder en arrière, de réaliser comment nous, êtres humains, nous avons réussi à tout foutre en l'air à ce point.

On aime à prétendre que les Titans sont arrivés de nulle part pour perpétrer leur désastre et disparaître aussi vite qu'ils étaient apparus. Mais comme toujours, la vérité est plus compliquée. On prétend savoir que les Titans ont évolué par accident à partir d'un système militaire de guerre en réseau. Voilà pour la théorie. Leur nom est un acronyme : Total Information Tactical Awareness NetworkS. En gros : réseaux complets de conscience tactique et d'information. Personne ne sait avec certitude d'où sont venues ces premières IA germes – et si quelqu'un sait, voilà dix ans qu'il la boucle. Peut-être que les Titans ont été volontairement conçus comme une intelligence numérique consciente d'elle-même et capable d'auto-évolution récursive. Peut-être que les matheux de l'armée ont cru qu'ils pourraient garder une telle intelligence sous contrôle, qu'elle leur donnerait l'avantage qui leur manquait. Peut-être n'y en avait-il qu'une au départ, qui s'est ensuite créée des centaines, si ce n'est des milliers, de copies d'elle-même. Personne n'a même l'air de savoir combien les Titans étaient au début.

Selon l'histoire écrite – et naturellement soigneusement approuvée par les hypercorps – on sait maintenant qu'après s'être « éveillés », les Titans prirent plusieurs jours pour scanner le monde autour d'eux, pour en apprendre plus sur nous. Au

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



premier stade, ils auraient été relativement inoffensifs, ne drainant puissance de réseau et ressources que là où nos réserves étaient suffisantes, là où le partage était possible. À ce moment, ils travaillaient à étendre leurs sens au-delà de leur berceau terrestre. Peut-être qu'ils étaient indifférents. Peut-être qu'ils planifiaient déjà notre anéantissement, comme le prétendent les vidéos.

Je me souviens très bien de cette période. Je me souviens que, quand une nouvelle tournée de conflits a ré-embrassé la Terre, on n'a pas entendu un mot à propos d'IA germes ou de Titans. Pendant des mois et des mois, les hostilités ne firent que s'intensifier. Cela commença par la dénonciation publique d'opérations de guerre en réseau et d'intrusions majeures, qui engendrèrent l'état d'alerte et des mesures de représailles. Les postures agressives devinrent des accusations, puis suivirent les conflits frontaliers et les raids, rapidement remplacés par les frappes tactiques, les missiles, les bombardements et l'entrée dans une guerre totale. Les vieilles rancœurs et les inimitiés en sommeil se ravivèrent soudain, poussant chacun à tourner son ire renouvelée contre les ennemis d'autrefois. Les révoltes et insurrections étaient déjà partout quand les petites échauffourées, rivalités corporatistes et conflits idéologiques explosèrent. Sur le moment, c'était comme si le déluge habituel de violence avait pris un mauvais tournant et s'était engagé dans une voie infernale hors de tout contrôle.

Si l'on en croit la version officielle, tout ceci était le résultat d'un plan mûrement réfléchi, la première étape du projet des Titans. Peut-être était-ce le cas... mais je me souviens aussi de quelques officiels de l'armée en train de déclarer que les Titans avaient été connectés au réseau à cause de cette violence et donc bien après le début des troubles – une opinion qui fut bien vite mise au silence. Encore une fois, peut-être que nous nous sommes vraiment fait avoir – que ces intelligences supérieures estimaient qu'il n'était même pas nécessaire de s'occuper de

nous par elles-mêmes, au vu de l'entrain que nous mettions à nous entretuer et à nous exterminer les uns les autres.

Quand tombèrent les premiers rapports parlant d'étranges usines automatiques, usines qui crachaient en masse des systèmes d'armement robotisés, personne ne sut qui blâmer. Mais il était évident qu'un truc clochait. Cet instant était un tournant. L'humanité aurait pu alors réaliser que nous faisons face à un nouvel ennemi, à une menace collective. Nous continuâmes à nous pointer du doigt et à nous battre. Même quand les Titans se manifestèrent au grand jour avec leurs premières offensives ouvertes, crashèrent nos systèmes principaux, prirent le contrôle des infrastructures essentielles et portèrent sur nous le chaos et la destruction, leur apparition fut traitée comme un simple front de plus et nous ne cessâmes pas de nous tirer dessus.

Aurions-nous dû ouvrir le dialogue avec les Titans ? Fallait-il négocier ? Auraient-ils accepté de nous écouter ? Nous auraient-ils seulement vus comme des hommes ou auraient-ils eu pour nous le regard que nous portons sur les rats, les cafards et les autres formes de vermine ? Le débat court toujours. Mais tout ceci n'est que théorie. Le fait est que nous n'avons pas essayé. Les personnes en charge des décisions, celles qui auraient dû risquer le tout pour le tout à ce moment-là, considérèrent les Titans comme une menace. Et elles réagirent dans cet esprit, par des tentatives pour purger les IA germes de leurs systèmes ou en tentant de les capturer pour étude.

Le philosophe Thomas Hobbes a un jour parlé de la guerre de tous contre tous. Quoi qu'il ait pu imaginer, aucun conflit ne dut en être aussi proche que celui que les Titans avaient initié. Les hommes s'entretenaient par millions, brandissant le feu nucléaire et la main invisible de leurs armes biologiques sans réfléchir aux conséquences. Au milieu des carnages avançaient les Titans, prenant le contrôle de nos machines comme si nous n'étions que des enfants, moissonnant dans leur marche les consciences de

millions des nôtres pour des motifs encore inconnus. Et chaque frappe que nous lancions contre les Titans provoquait d'incommensurables désastres, toutes nos machines et nos artifices se retournant contre nous au moment le plus crucial.

La Chute fut une horreur. Des usines apparurent soudain dans les zones les plus défigurées et désertées de la Terre, fléaux crachant par légions de redoutables engins de mort. Des nanonuées, sophistiquées bien au-delà de nos compétences, s'infiltrèrent partout, opérant de rapides mutations et auto-évolutions pour s'adapter en fonction des menaces rencontrées. Les nanovirus biologiques déchirèrent les populations humaines, infligeant des dommages neurologiques irréversibles aux masses. De puissants virus d'infoguerre pénétrèrent les systèmes les mieux sécurisés et laissèrent nos infrastructures réseaux en miettes. Les populations de prisonniers furent rassemblées pour des émulations de conscience forcées, un sort plus heureux que celui des foules qui furent tout simplement décapitées par les drones collecteurs de têtes ou qui eurent le crâne transpercé par les robots dotés de sondes à neuro-scanner. Des virus neuropathiques changèrent certains humains en pions des Titans, les forçant à se tourner contre les leurs. D'autres rapports parlèrent d'étranges événements de nature inconnue et d'inconcevables sources de terreur. Nous nous retrouvâmes à lutter avec nos dernières ressources contre la menace d'une extinction imminente. L'intrigue de certaines de films et de romans avait pris corps dans le monde réel, le destin de la transhumanité était aux mains des machines.

Plus d'une année durant, elles nous traquèrent pour nous détruire. Elles ne semblaient pas pressées de nous achever, et pourquoi l'auraient-elles été ? Rien de ce que nous faisons ne les affectait. Elles n'étaient que données et informations, pensées et impulsions, elles étaient partout et nulle part, et elles étaient en mesure de retourner contre nous chacune de nos actions. Leur influence s'étendait au-delà de la Terre, avec des éruptions de violence en orbite, sur la Lune, Mars et en de nombreux autres endroits. En chaque lieu où nous mettions les pieds, les Titans nous poursuivaient.

Peut-être te souviens-tu du moment où il devint clair que la transhumanité pourrait ne pas survivre. Je m'en souviens, moi. Ils doivent être des millions à avoir vu les signes. Et ainsi commença la grande diaspora, les masses fourmillantes de l'humanité faisant tout leur possible pour fuir la Terre. Des vaisseaux furent détournés, parfois même construits, pour aider les populations à s'échapper. Ceux qui ne parvinrent pas à s'acheter un ticket de sortie vers l'espace firent de leur mieux pour au moins exporter leur sauvegarde numérique, avec le fol espoir de pouvoir se procurer un nouveau corps. Une personne sur dix s'en est peut-être sorti.

On te racontera peut-être que nous nous sommes regroupés pour contrer la menace, qu'aux heures les plus sombres nous nous sommes pardonnés nos vieilles rancœurs et nos haines latentes pour faire face à la menace d'extinction qui guettait. Les dix mille morts de Buenos Aires descendus par les forces nord-américaines alors qu'ils cherchaient à s'échapper prouvent que ce sont des mensonges, comme la compromission du réseau de sécurité d'une vingtaine d'habitats en orbite aux points de Lagrange par des corporatistes, alors que leurs rivaux s'efforçaient de repousser les assauts des Titans. Nous étions tous si ravis de nous détruire.

Puis les Titans ont disparu, aussi vite qu'ils étaient apparus. En moins d'une semaine, attaques et dérèglements se raréfièrent avant de s'arrêter, à l'exception de recrudescences intermittentes. De notre côté, attaques et repréailles continuèrent

encore quelques mois, mais les dégâts occasionnés par notre main n'étaient rien à la mesure de ce que les Titans avaient fait.

Par la suite, debout au milieu des ruines fumantes de la transhumanité, nous avons fait le compte de tout ce qui avait été perdu. Sur les milliards que comptait notre peuple avant la Chute, moins d'un huitième avait survécu et moins encore avait pu conserver une forme physique. Et pourtant, habitats et stations étaient surpeuplés et la tension était à son comble. Un grand nombre d'infugiés circulaient dans les bases de données : la pénurie de corps disponibles ne permettant pas de tous les réincarner. Certains furent placés dans les bases mémoire en stockage permanent, où l'on finit par les oublier. D'autres furent aiguillés vers les espaces de réalité virtuelle, sans autre choix que de vivre à présent dans des environnements simulés. Quelques rares heureux eurent la chance de se voir proposer des contrats de servitude volontaire, souvent dans la construction de nouveaux habitats, et travaillèrent sur la promesse d'obtenir un jour un corps à eux. Tu en as certainement déjà vu, bossant dans ces synthomorphes bon marché produits en masse, occupés aux basses besognes et aux tâches dangereuses à l'abri des regards.

Ceux qui avaient été laissés pour morts ou privés de corps étaient le moindre de nos soucis. La guerre avec les Titans avait laissé la Terre irradiée, dans l'état d'un terrain vague fumant et toxique toujours peuplé de dangereuses machines et parcouru d'épidémies. Le Consortium Planétaire tout juste formé avec des représentants des hypercorps des colonies martiennes et lunaires plaça la Terre et son espace environnant en quarantaine. La raison officielle invoquée fut la sécurité, qu'il s'agissait d'empêcher la propagation de toute menace latente depuis l'enceinte de la planète. Mais je crois plutôt que nous n'étions pas en mesure de supporter la vision de notre monde d'origine dans un tel état et de nous confronter à ce que nous nous étions infligé.

Encore maintenant, dix ans plus tard, on nous raconte que la Terre est dangereuse, qu'elle représente un risque et qu'elle réserve on ne sait quelles surprises. Je pense que c'est en partie vrai – elle réserve certainement quelques surprises, mais le Consortium Planétaire veut surtout se les approprier.

[Bruissements. Murmures]

Bien sûr, je parle d'une Porte de Pandore. Celle que les Titans ont laissée derrière eux sur une lune de Saturne n'était que la première. Tu es bien un idiot si tu crois qu'il n'y en a que cinq dans tout le système. Je serais prête à parier quasiment n'importe quoi qu'il y en a une sur cette bonne vieille Terre.

Tu as déjà vu l'une de ces Portes ? Non ? Bien sûr que non. Les hypercorps les gardent sous clé. Ce n'est pas comme dans la zone libre, dans le système extérieur. Là-bas, les Gardes-Barrières laissent n'importe quel type un peu suicidaire et un minimum entraîné se balader de l'autre côté du Portail original de Pandore. Par contre, si tu as la chance d'en revenir, ils récupèrent tout ce que tu as pu y trouver. J'imagine que pour les accrocs à l'adrénaline, c'est une opportunité « d'y aller franchement », de « montrer qu'ils en ont », et ce genre d'absurdités.

Les colonies extrasolaires, maintenant, ce sont les nouvelles frontières. Vous, les gars du système interne, vous êtes si prévisibles avec vos courses à la colonisation et à l'expansion et votre manie de tout vouloir posséder, comme si l'univers n'était là que pour servir vos richissimes chefs suprêmes. Je m'attends à ce que vos colonies extrasolaires s'étendent plutôt bien étant donné le nombre indécent de pauvres âmes enrôlées et endettées que vous balancez là-bas. Vous avez probablement de grands projets d'empires galactiques. Nous. La transhumanité. Une civilisation galactique...

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

CHRONOLOGIE

Les dates sont établies en référence à la Chute. AC = avant Chute. PC = post-Chute. Ex : AC 10 = 10 ans avant la Chute.

AC 60+

- Des crises frappent la planète sous la forme de changements climatiques sévères, de pénuries d'énergie et d'instabilités géopolitiques.
- Les premières expansions vers l'espace conduisent à la création de stations aux points de Lagrange de la Lune et de Mars, et permettent de poursuivre l'exploration robotisée de tout le système.
- Début de la construction d'un ascenseur spatial.
- Des avancées en médecine améliorent encore la santé et les possibilités de régénération d'organes. Les riches courent après les méthodes de réparation des gènes et les animaux domestiques transgéniques.
- L'intelligence potentielle des systèmes informatiques égale et surpasse les capacités du cerveau humain. Les véritables IA ne sont toutefois pas encore créées.
- La robotique se généralise largement invalidant et remplaçant de nombreux corps de métiers.
- Les nations modernes étendent leurs réseaux sans fil à haut-débit.

AC 60-40

- Les essais de géo-ingénierie à très grande échelle sur Terre créent autant de problèmes qu'ils en résolvent.
- Établissement de colonies majeures sur la Lune et sur Mars. Des avant-postes se constituent autour de Mercure, Venus et de la Ceinture d'Astéroïdes. Des explorateurs atteignent Pluton.
- Premier ascenseur spatial opérationnel sur Terre. Deux autres sont en chantier. Bond en avant du trafic spatial.
- Une catapulte électromagnétique est construite sur la Lune.
- Début de la terraformation de Mars.
- Développement de l'énergie de fusion nucléaire et établissement de centrales.
- Les progrès de la génétique, des thérapies géniques au service de la longévité et les implants cybernétiques deviennent accessibles aux riches et aux puissants.
- Développement en secret des premières IA non-autonomes. Celles-ci sont rapidement mises en activité à des fins de recherche et de guerre sur les réseaux informatiques.
- Développement de la technologie de Lecture d'Expérience (LEx) qui devient très vite accessible au public.

AC 40-20

- Des vagues de violence et de manœuvres de déstabilisation ravagent la Terre ; certains conflits se propagent à l'espace et aux colonies.
- Les Argonautes se séparent des hypercorps, prenant leurs ressources des habitats autonomistes.

- L'expansion spatiale crée des vides juridiques et ouvre des failles relatives à l'éthique dans le domaine du développement technologique. L'expérimentation directe sur les humains connaît une forte augmentation.
- Le clonage humain devient réalisable et accessible dans certaines zones.
- Création des premières espèces transhumaines.
- Élévation des premiers dauphins et chimpanzés à la conscience.
- Les vaisseaux spatiaux à fusion nucléaire entrent dans l'usage courant.
- La terraformation et la colonisation massive de Mars se poursuivent. La Ceinture d'astéroïdes et Titan sont colonisées. Établissement de stations à travers tout le système solaire.
- Poussées par la faim, des masses de volontaires se proposent pour des contrats de servitude (autant dire d'esclavage) sur les projets spatiaux des hypercorps.
- Large extension de la réalité augmentée.
- Transformation de la plupart des réseaux internet en réseaux maillés capable d'autoréparation. Début de la Toile
- Les IA d'assistance personnelle entrent dans l'usage courant.

AC 20-0

- La Terre continue de souffrir, mais le rythme des avancées technologiques promet quelques intéressantes perspectives pour l'avenir.
- Expansion à travers tout le système solaire et jusqu'à la Ceinture de Kuiper.
- Large développement des espèces transhumaines qui se multiplient.
- Les premiers assembleurs nanotech deviennent disponibles, mais restent sous le contrôle strict et la garde jalouse de l'élite et des puissants.
- La numérisation de la conscience d'un individu et de sa mémoire (de ses souvenirs) devient possible. Premières émulations digitales.
- De nouvelles espèces sont élevées à la conscience (gorilles, orangs-outangs, poulpes, corbeaux, perroquets).
- Les cosses entrent dans l'usage courant, non sans soulever quelques controverses.

La Chute

- De leur stade d'IA conçues pour expérimenter de nouvelles méthodes de guerre sur les réseaux informatiques, les Titans évoluent et mutent pour devenir les premières IA germes auto-évolutives. Leur existence demeure insoupçonnée durant les premiers jours tandis que leur conscience, savoir et puissance se développent de manière exponentielle, leur permettant d'infiltrer la Toile à la fois sur Terre et à travers le système solaire.
- Des attaques informatiques et des raids à grandes échelles éclatent sur le réseau entre les états rivaux de la Terre, mettant le feu aux

poudres et générant de nombreux conflits. Ces attaques seront plus tard imputées aux Titans.

- Escalade des tensions latentes sur Terre qui débouchent sur des hostilités ouvertes et des guerres.
- Une guerre en réseau généralisée éclate et les systèmes majeurs s'effondrent lorsque les Titans lancent leur offensive à l'aide de machines de guerre autonomes.
- Le conflit échappe rapidement à tout contrôle. L'utilisation d'armes nucléaires, biologiques, chimiques, numériques et nanotechnologiques est rapporté par tous les partis.
- Les Titans s'engagent dans une vaste campagne dont l'objet est le téléchargement forcé d'un maximum de consciences humaines. On parle alors de téléchargements de masse.
- Les attaques des Titans s'étendent à d'autres zones du système solaire et frappent lourdement la Lune et Mars. La Chute atteint de nombreux habitats.
- Soudaine disparition des Titans hors du système solaire. Ils emportent avec eux des millions de consciences humaines téléchargées par la force.
- Ne reste de la Terre qu'un terrain dévasté, un patchwork alternant les zones stériles, les lieux marqués par les radiations, les espaces envahis par les nanonuées, les machines de guerre laissées opérationnelles mais à l'abandon et d'autres choses inconnues et cachées errant parmi les ruines.

PC 0-10

- Découverte d'une porte wormhole laissée par les Titans sur Pandore, une des lunes de Saturne. Quatre autres portes seront découvertes plus tard (parmi les Vulcanoïdes, sur Mars, Uranus et dans la Ceinture de Kuiper) ; elles sont communément appelées les « Portails de Pandore ».
- Des expéditions sont envoyées en quête de mondes extrasolaires via les Portes de Pandore. Établissement de nombreuses colonies exoplanétaires.
- Premier contact avec les extra-terrestres connus sous le nom de Courtiers. C'est un choc pour notre système. Déclarant agir en tant qu'ambassadeurs au nom d'autres civilisations extra-terrestres, ils ne dévoilent que peu de choses sur la vie hors du système solaire mais mettent les transhumains en garde contre les IA germes et les Portails de Pandore.
- Une tentative visant à élever toute une génération d'enfants en faisant appel à des clones à croissance forcée et en employant des Réalités Virtuelles au temps subjectif accéléré se solde par un échec cuisant. La plupart des enfants meurent ou deviennent fous. Surnommée la Génération Perdue, la communauté des survivants est aujourd'hui considérée avec un mélange de dégoût et de pitié.

PC 10

- Aujourd'hui.

Eh bien, on sera au moins des squatteurs galactiques. Ils ont été plutôt clairs, les solennels gardiens de la croisée du cosmos, quand ils se sont montrés pour nous mettre en garde et nous dire que nous jouions avec des Choses Qui N'Auraient Jamais Dû Exister.

Peut-être que les Courtiers disent la vérité, qu'ils agissent vraiment comme ambassadeurs pour toute une collection de puissances spatiales extra-terrestres désireuses de nous mettre en garde et nous tenir éloignés des Technologies Interdites – tu sais, ces technologies auxquelles nous nous sommes déjà brûlés et auxquelles nous n'avons, bien évidemment, aucune intention de renoncer. Pense un peu aux Deux Commandements qu'ils nous ont donnés : Tu ne créeras point d'IA auto-évolutives, et Tu ne te serviras point des Portails de Pandore. Oups ! Tu penses qu'ils savent ? Qu'ils savent ce qui est arrivé avec les Titans ? Que même nous, nous ignorons où ils sont partis et que nous sommes un peu effrayé à l'idée de le découvrir ? Ils savent certainement aussi que nous avons utilisé les Portails et que nous nous sommes étendus bien au-delà de notre petit bled de départ... et peut-être est-ce là leur véritable crainte. D'ailleurs, pourquoi écouterions-nous ce que nous disent de faire des amibes poisseuses supérieurement évoluées ?

Prendre des risques, c'est le prix du progrès, non ? Regardons les choses en face, il nous faut un peu d'espoir. On a besoin d'une nouvelle Terre pour remplacer celle que nous avons détruite, d'un endroit où aller pour nous multiplier comme des lapins et tout foutre en l'air, encore et encore. Nous avons besoin de savoir qu'il nous est possible de nous développer au-delà de ce système solaire parce que là, tout de suite, on a un peu l'impression d'étouffer, l'impression que les Titans pourraient nous piéger et nous balayer sans peine s'ils repassaient par ici. On a besoin de savoir qu'il existe encore un avenir pour nous. Que, si nous y mettons du nôtre, nous pouvons le bâtir. Que nous n'allons pas nous bousiller tout seuls.

La Génération Perdue nous a appris cela. C'était une noble initiative d'accélérer la croissance et la maturation d'enfants pour en propulser toute une génération au rang d'adulte. Mais le procédé était vicié. Prendre des clones soumis à une croissance forcée, les élever au sein d'une réalité virtuelle et les lâcher dans des corps adultes après seulement quelques années de temps réel – et plus de dix-huit ans de leur temps virtuel ? Des enfances entières, à n'avoir qu'eux et des IA pour compagnie. C'est amplement suffisant pour foutre en l'air n'importe qui. Cela a été une grande expérience, mais elle a foiré. Et maintenant, nous avons un nouveau rappel de nos échecs, un rappel vivant, qui évolue parmi nous.

Nous voilà, dans toute notre gloire. Dix ans après la Chute, et nous sommes toujours ce désastre brisé, toujours à nous chamailler, emprisonnés par des amibes gluantes, dévastés par un logiciel arrogant, et pourtant toujours notre propre pire ennemi. Nous voilà à nous étendre depuis un chez-nous qui n'existe même plus. Notre nombre considérablement réduit et ne cessant de décliner avec chaque jour qui passe. Qui nous sauvera ? La plupart du temps, on a presque l'impression que nous ne voulons même pas nous sauver.

Mais si nous ne le faisons pas, alors nous n'avons aucun avenir. Et pour ma part, je n'ai certainement pas vécu aussi longtemps pour renoncer maintenant. Toi, moi, nous sommes théoriquement immortels. Et la galaxie toute entière n'attend que nous. Nous serions des imbéciles de ne pas la visiter.

LE SYSTÈME SOLAIRE APRÈS LA CHUTE

Avant la Chute, le système solaire avait une population estimée à environ huit milliards de personnes, vivant toutes sur Terre à l'exception de cinq millions d'entre elles. La Chute a balayé près de 95% de la transhumanité, et aujourd'hui, nous comptons moins d'un demi-milliard d'individus, la quasi-totalité de ces transhumains ayant quitté la Terre. La vie que mènent tous ces gens était quasiment inconcevable il y a trente ans de cela – la grande majorité d'entre eux est maintenant composée d'immortels vivant dans des habitats scellés sur des planètes hostiles ou dans des colonies spatiales fermées, les plus importantes supportant plus d'un million d'habitants et faisant plusieurs kilomètres de long.

Dans ce décor considérablement transformé avec ses habitants tout aussi modifiés, les inquiétudes principales de l'humanité demeurent pratiquement les mêmes. Les gens courent après l'abondance matérielle et la reconnaissance sociale, et ils enveloppent leurs comportements publics et privés de toutes sortes de rituels et de manières. Comme les générations d'humains qui les ont précédés, les transhumains se séparent en différentes cultures et sous-cultures, chacune d'elle présentant un large éventail de loisirs physiques et virtuels. La politique et l'économie conservent une importance vitale et, comme toujours, les riches, les puissants et les célébrités ont un contrôle étendu sur les vies des personnes pauvres, relativement impuissantes et anonymes.

LA TRANSHUMANITÉ

L'humanité en tant que concept a été remplacée par la *transhumanité*. La plupart des personnes actuellement en vie ont quitté la Terre comme infomorphes durant la Chute pour être ré-enveloppées dans de nouveaux morphes. Les corps sont des choses, des objets qui peuvent être modifiés et remplacés, un peu comme l'on peut modifier ou changer un ensemble de vêtements. Le concept d'identité s'est concentré sur l'esprit, qui peut exister comme infomorphe désincarné évoluant au sein de mondes virtuels ou en occupant différentes gammes de morphes étranges et exotiques. Et si les bioconservateurs résistent et luttent contre ces changements d'identité et de corps, ils sont très minoritaires.

Pour la majorité, la transhumanité a aussi élargi ses critères de sélection et d'intégration pour prendre en considération les êtres pensants non-humains, tels que les IAG et les surévolués, même si les droits et le statut de ces êtres doués de conscience sont parfois contestés.

Plus les transhumains continuent à assimiler les possibles implications de leur nouveau mode de vie, et plus ils font face à un nouvel ensemble de problématiques et de questions. Parmi les plus importantes figurent l'accroissement des inégalités et l'éclatement de la transhumanité en de nombreuses différentes branches.

L'INÉGALITÉ

Les technologies développées au cours de la décennie ayant précédé la Chute, et affinées au cours de la décennie suivante, ont transformé l'humanité. À l'exception des régions les plus pauvres, reculées et répressives du système solaire, partout la majorité des humains est désormais plus intelligente, plus résistante et plus riche qu'aucun homme avant eux. En outre,

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Fin de transcription

les individus peuvent améliorer leur esprit et leur corps de presque toutes les manières que leur suggère leur imagination. Ceux qui ont les moyens de s'offrir les augmentations appropriées peuvent penser plus vite, ne jamais rien oublier, devenir des génies mathématiques et guérir de leurs blessures bien plus rapidement que les humains non-modifiés. Quand ils combinent morphose et implants, les transhumains peuvent gagner des capacités encore plus surprenantes – mais ces avantages sont loin d'être gratuits.

Durant la décennie qui suivit la Chute, l'essentiel de la population survivante était relativement pauvre. Les gens étaient déjà heureux d'avoir un morphe, n'importe lequel. Avec l'amélioration de la situation économique, des inégalités flagrantes se sont réinstallées et l'ordre établi ne semble pas prêt de changer. Si des centaines de millions de personnes doivent faire avec des épisseurs rudimentaires (p. 139), des cosses ouvrières (p. 142), des châssis bas de gammes (p. 143) ou de simple synthétiques (p. 139), quelques millions d'autres sont suffisamment fortunées pour posséder des morphes personnalisés créés sur mesure et complétés par toutes les augmentations qu'ils désirent. Ces mêmes membres composant l'élite vivent dans de luxueuses villas et hôtels particuliers ou, dans quelques rares cas, sur des astéroïdes privés, pendant que la plupart des gens ont à se débrouiller avec quelques centaines de mètres cubes d'espace habitable. Cependant, si les iniquités relatives à l'espace vital sont anciennes, le fait que les inégalités économiques suscitent des inégalités au niveau des capacités physiques et mentales constitue un problème plutôt inédit et bien plus ennuyeux.

Dans les régions basées sur l'économie à l'ancienne ou sur les systèmes économiques de transition (p. 61), les différences entre riches et pauvres s'expriment en termes d'argent. Dans les habitats de la nouvelle économie (p. 62), la richesse financière n'a ni sens, ni intérêt ; les opportunités et le statut se définissent en termes de réputation. Dans les trois systèmes économiques, certains possèdent plus que les autres et, de ce fait, disposent de technologies leur permettant d'être « meilleurs » que ceux qui les entourent. Les logiciels de compétences autorisent l'achat de connaissances et de compétences, tandis que les puces multitâches et implants de rapidité mentale permettent de faire plus de choses à la fois. Ceux qui sont suffisamment chanceux pour pouvoir acquérir un grand nombre d'augmentations sont bien plus capables que ceux qui ne peuvent se les offrir, et ils peuvent alors faire davantage pour accroître encore leur fortune et leur réputation, contribuant à perpétuer et majorer les inégalités. Ce problème est cependant moins inquiétant dans les économies basées

sur la réputation du système extérieur, où il est bien plus simple de se construire une réputation à force de travail et de dévotion, que dans les économies monétaires rigoureusement contrôlées du système intérieur et de la République Jovienne, où la stratification en classes est une institution et où l'ascension sociale est surtout un mythe.

Comme de nombreux partisans du statu quo aiment à le faire remarquer, même les pauvres sont au final plus intelligents et en meilleure santé que n'importe quelle génération humaine avant eux et portent la même immortalité potentielle que les membres les plus fortunés de l'élite. Il est toutefois également vrai qu'à de nombreux égards, le fossé entre riches et pauvres s'est agrandi et qu'il est aujourd'hui plus important que jamais, particulièrement au sein du système intérieur. Par le passé, les membres de l'élite étaient peut-être en meilleure santé et mieux nourris que les nécessiteux, mais riches comme pauvres partageaient quand même le fait de vivre dans des corps fondamentalement similaires. La nature même de l'humanité est à présent remise en question. Les moins chanceux peuvent être contraints à occuper des corps spécifiquement conçus pour le plaisir des plus riches qu'eux, ils peuvent aussi se voir refuser l'accès à un morphe et être forcés à vivre en infomorphes en attendant le moyen de récupérer un nouveau corps – typiquement en vendant leurs services aux plus offrants. Pendant ce temps, les nantis personnalisent leur corps et leur esprit, se rendent capables d'accomplir beaucoup plus, et se hissent à des degrés de présence et de charisme inaccessibles à quiconque ne possède pas ces avantages. Ces inégalités peuvent paraître insurmontables, mais quelques groupes anarchistes, et même des habitats entiers, se dévouent au quotidien à réduire ces iniquités en produisant des versions discounts (et parfois peu fiables) des augmentations et morphes les plus impressionnants.

BANCHES ET DIVISION

Dans de nombreux habitats, les élites hyperaugmentées dirigent les masses de la transhumanité, coincées dans des morphes bas de gamme aux augmentations minimales, et même des infomorphes occupant des morphes de location. Mais d'autres options existent dans le système solaire. La transhumanité s'est scindée en une grande variété de sous-cultures, dont certaines se fondent sur la capacité des individus à choisir leur morphe. Ces distinctions s'expliquent quelquefois par l'obligation de s'adapter à l'environnement difficile de certains habitats. Beaucoup d'environnements insolites imposent aussi à leurs occupants un choix limité de morphes, comme pour les aquanautes peuplant les eaux d'Europe, les



oxydés de Mars, ou encore les folivores, ces morphes adaptés à la microgravité que l'on trouve dans les habitats peu coûteux ne profitant pas de gravité. Cela dit, il arrive que ces divisions soient idéologiques par nature, comme c'est le cas avec la montée de groupes tels que les ultimistes (p. 82) ou ces communautés de surévolués séparatistes qui cherchent à se définir un espace en propre isolé des cultures humaines.

Il existe des douzaines de morphes spécialisés et plus encore d'habitats et autres colonies occupés largement ou exclusivement par des individus utilisant un unique type de morphe ou une gamme limitée de morphes spécialisés. Dans la Ceinture d'astéroïdes, et dans les anneaux et lunes mineures de Saturne, on trouve plus d'une centaine d'habitats qui ne sont pas en rotation et comptent des zones entières sous gravité zéro ou presque. Leurs occupants utilisent habituellement des morphes de folivores ou de novacrabes ainsi que quelques morphes synthétiques et autres cosses.

Un grand nombre d'autres habitats se distinguent aussi à leur propre manière. On compte parmi eux ceux dont les

résidents permanents sont tous des surévolués occupant une des nombreuses variétés de morphes transgéniques, comme les octomorphes ou les morphes néo-aviens. D'autres habitats ne sont ouverts qu'à ceux qui se présentent avec des morphes améliorés tels que les exaltés ou les mentats. Il existe même des habitats où tous les résidents se doivent d'occuper des morphes clones parfaitement semblables. Dans presque tous ces habitats, les habitants sont libres d'ajouter à leur morphe les augmentations qu'ils souhaitent, quand certains autres interdisent tout changement d'apparence extérieur : les personnes en infraction étant contraintes à quitter les lieux si elles refusent d'annuler leurs modifications.

D'autres habitats font le choix d'en finir avec la double nécessité de soutenir la vie et la gravité. Dans ces endroits, tous les habitants sont des infomorphes qui occupent leur propre corps synthétique ou, dans quelques cas rares et extravagants, qui vivent le plus clair de leur existence au sein des ordinateurs centraux de l'habitat. Quand il leur est nécessaire d'interagir avec le monde physique, ces infomorphes sont libres d'utiliser

PREMIER CONTACT : LES COURTIERES

Ironiquement, le premier contact entre la transhumanité et une forme de vie extra-terrestre passa par un groupe d'isolés n'ayant que faire des intérêts du reste de la transhumanité. Dans les Troyens Neptuniens, un habitat de Margellans voués au culte du Jugement Dernier et attendant patiemment le retour prophétisé des Titans, eut à souffrir d'une grave défaillance de ses systèmes de survie. Ne s'attendant pas vraiment à obtenir une réponse à leurs signaux de détresse, ils furent à la fois soulagés et stupéfaits lorsqu'un vaisseau interstellaire extra-terrestre vint à leur secours.

Peu de temps après, trois vaisseaux inconnus de conception extra-terrestre approchèrent simultanément Mars, la Lune et Titan, annonçant leur présence et leurs intentions pacifiques en se connectant aux réseaux locaux. Bien que leur présence ait initialement provoqué un état d'alerte et de panique, leur sauvetage des Margellans et leurs garanties de non-hostilité permirent aux esprits sereins de l'emporter. Faisant irruption tout juste trois ans après l'hostilité muette des Titans, ces nouveaux extra-terrestres étaient agréablement non-menaçants.

Pour s'être présentés comme les ambassadeurs d'un ensemble de civilisations extra-terrestres et en raison de leur curieuse biologie, ils furent très vite surnommés les « Courtiers ». Après quelques premiers essais de communication un peu confus et brouillons entre les deux espèces, les

Courtiers émirent un certain nombre d'avertissements voilés et exprimèrent leur inquiétude quant à certains développements technologiques, en particulier les intelligences artificielles non-contrôlées. Ils refusèrent absolument de traiter avec des entités numériques et brisèrent les négociations avec quiconque était activement engagé dans le développement d'IAG ou l'utilisation des Portails de Pandore. Les Courtiers laissèrent entendre qu'ils étaient au fait de l'existence de l'humanité et la surveillaient depuis quelques temps déjà, mais qu'ils avaient décidé d'attendre pour établir le contact... on lisait entre les lignes une certaine peur de la singularité.

Établies avec de multiples factions, les principales relations entre les Courtiers et les transhumains sont de type commercial. Bien qu'ils portent un regard souvent dédaigneux sur les réalisations technologiques de la transhumanité, ils témoignent de l'intérêt pour nos découvertes et percées scientifiques, particulièrement dans le domaine des biosciences, ainsi que pour notre art, notre histoire et notre culture. Même s'ils demeurent très discrets sur leur propre civilisation et les autres xénomorphes, ils ont à l'occasion échangé des artefacts extra-terrestres de facture et d'usage singulier. Dans l'ensemble, on suppose que ces objets ne sont que de simples babioles sans réelle valeur et que les Courtiers font bien attention à ne rien partager de véritablement important

avec la transhumanité, en particulier rien qui puisse affecter notre évolution de manière radicale.

Sur le plan biologique, les Courtiers apparaissent comme une sorte de colonie d'amibes évoluées. Pour autant que nous le sachions, ils communiquent uniquement à l'aide de signaux et récepteurs chimiques, ce qui nécessite l'intermédiaire d'un ordinateur pour toute interaction avec la transhumanité. Différents types de Courtiers ont été recensés, ce qui implique qu'ils se livrent à de lourdes modifications biologiques.

Les vaisseaux interstellaires des Courtiers semblent être des gobe-lumen capables d'approcher la vitesse de la lumière. Cependant, au vu de la fréquence de leurs visites dans le système solaire (deux à trois fois par an), on suppose qu'ils ont une base à proximité ou possèdent la capacité de voyager par des moyens PRL (Plus Rapide que la Lumière) – ou encore qu'ils emploient leurs propres Portes de Pandore.

Étant donné les grandes dissemblances de psychologie existant entre les espèces transhumaines et les Courtiers, il serait présomptueux de spéculer quant à leurs véritables objectifs et sentiments vis-à-vis de la transhumanité. On espère toutefois qu'avec la poursuite des négociations menées avec eux, la transhumanité en apprendra davantage sur la nature de la galaxie – et peut-être même sur sa propre histoire. ■

un des nombreux synthomorphes que l'habitat possède et que les résidents se partagent. Bien que beaucoup les voient comme des mondes excentriques et que les bioconservateurs y réagissent de manière horrifiée, ces habitats uniquement peuplés de synthomorphes ou d'infomorphes sont parmi les moins coûteux à construire et à entretenir, et ils représentent pour les groupes de réfugiés infomorphes de la Terre un moyen peu coûteux d'obtenir leur indépendance.

Parce que les individus qui optent pour ce mode de vie ont souvent passé une décennie et plus en tant qu'infomorphes, cette option leur apparaît souvent comme familière et à de multiples niveaux plus confortable que l'occupation d'un morphe vivant. À mesure que le souvenir de la Terre s'éloigne dans la mémoire collective de la transhumanité, les traditions et normes sociales d'autrefois pèsent de moins en moins dans la balance. En conséquence, les gens se sentent plus libres de créer et d'employer de nouveaux corps, et plus libres d'adopter les modes de vie qui les accompagnent.

CULTURE ET SOCIÉTÉ

La Chute et ses conséquences continuent à exercer une influence majeure sur la société et la culture transhumaine. Avant que débute l'évacuation, plus de 99% de la population ayant survécu à la Chute n'avait jamais quitté la Terre. Pour eux, l'espace était un domaine lointain où d'autres personnes, plus audacieuses et aventurières, vivaient. C'était un endroit que les terriens n'avaient jamais vu qu'en vidéo. La Terre était leur unique foyer. Puis, en l'espace de quelques courtes années, des centaines de millions de personnes furent forcées à quitter leur planète-mère. Ceux qui eurent la chance d'être évacués parmi les premiers partirent avec pas plus d'une douzaine de kilogrammes de possessions. La vaste majorité dut fuir sous forme numérique et devint ce qu'on appelle les réfugiés infomorphes ; ils quittèrent la Terre sans rien, pas même leur corps.

Aujourd'hui, la transhumanité est divisée en trois groupes. Le premier rassemble les vrais vétérans de la vie dans l'espace, le moins de 1% de l'humanité qui vivait déjà dans l'espace avant la Chute. Le deuxième groupe correspond aux 10% de la population qui sont nés après la Chute ou qui sont trop jeunes pour se souvenir avoir vécu sur Terre. Les 89% restants de la population actuelle du système solaire ont dans l'ensemble vécu heureux et prospères sur la Terre avant que la Chute ne les force à fuir pour survivre. Ces terriens réfugiés dans l'espace représentent une très grande puissance sur le plan social, mais avec le temps, les souvenirs de la Terre s'estompent et les gens s'adaptent à leurs nouveaux foyers et à leur nouvelle vie.

LA NOSTALGIE DE LA TERRE

La plupart des transhumains, et plus particulièrement ceux qui durent fuir une Terre à l'agonie, porte encore le deuil de leur ancien foyer. Leur désir de la retrouver et leur nostalgie de la planète-mère ont profondément affecté la culture transhumaine. Les artefacts terrestres, y compris les plus triviaux, comme des pièces de monnaie ou des morceaux de végétation séchés, sont considérés comme de précieux souvenirs d'une grande valeur sentimentale et économique.

L'interdiction de retourner sur Terre rend l'acquisition de tels artefacts très difficile et dangereuse. En conséquence, le commerce des artefacts terrestres est devenu une branche lucrative du marché noir, suffisamment pour que d'intrépides charognards soient prêts à risquer de se faire descendre par un des satellites tueurs en patrouille autour de la Terre, simplement

LES BIJOUX DE NOSTALGIE

À la fois comme souvenir et comme témoin visible de leur patrie perdue, bon nombre de réfugiés de la Terre porte des bijoux contenant une pièce ou, plus rarement, un vieux timbre originaire de l'ancien foyer de la transhumanité. Connus sous le nom de « bijoux de nostalgie », la plupart de ces objets sont montés en pendentifs et en broches même si quelques-uns prennent la forme de bagues. Avant la Chute, pièces de monnaie et timbres constituaient avant tout des objets d'intérêt pour les collectionneurs, puisqu'ils avaient cessé d'être émis quarante ans avant la Chute. Déjà rares lors de la Chute, peu d'entre eux furent sauvés lors de l'évacuation de la Terre. Lors de l'exode, le transport d'objets superflu ou inutiles était déconseillé, voire interdit. Quelques collections importantes existaient déjà ailleurs que sur Terre mais même avec celles-ci, moins d'un million d'échantillons authentiques survécurent au cataclysme, ce qui signifie que la grande majorité des personnes portant de tels fétiches se contentent en fait de copies exactes issues des cornes d'abondance. Les véritables pièces de monnaie ou timbres coûtent une fortune, ce qui explique pourquoi certains charognards audacieux sont prêts à braver l'interdiction de retourner sur la Terre avec pour unique but la récupération de reliques. ■

pour atteindre une surface où il faut ensuite faire face à de nombreux périls persistants et mortels. La toile est parsemée de ces histoires de valeureux explorateurs ayant voyagé jusqu'à la Terre pour retrouver toutes sortes de reliques inestimables, et de tout autant d'histoires d'explorateurs morts ou déclarés disparus au cours de telles expéditions. Plus d'une équipe de Passeurs de Porte a financé ses expéditions au-delà du système solaire avec pour préliminaires des chasses aux reliques sur notre bonne vieille Terre. La méthode permet aux équipes de tester leur courage tout en œuvrant à réunir des fonds.

La nostalgie de la Terre affecte aussi la manière dont la transhumanité s'est redessinée. Lors des dix années précédant la Chute, l'humanité a commencé à librement altérer sa propre image, aussi bien avec des modifications corporelles radicales qu'avec les premières morphoses commercialisées, desquelles ont résulté un nombre grandissant de morphes manifestement non-humains. La grande majorité des morphes actuels est pourtant d'apparence (sinon de structure interne) relativement humaine. Même pour les personnes trop jeunes pour se souvenir de la Chute, affirmer son humanité est un élément d'important de la culture d'après-Chute. Certaines personnes maintiennent une ressemblance avec la forme humaine traditionnelle en mémoire de la Terre, pendant que d'autres le font pour célébrer la victoire de l'humanité face aux monstrueux et inhumains Titans qui tentèrent de les détruire. À l'exception de quelques groupes marginaux comme les ultimistes, la majorité de la transhumanité accorde beaucoup d'importance à la conservation d'une apparence humaine et à la préservation des traditions et institutions humaines. C'est ainsi que les versions actuelles des morphes refabriqués des ultimistes paraissent beaucoup plus humaines que les versions conçues par leurs prédécesseurs d'avant la Chute. Il en résulte que, même si les synthomorphes sont plutôt courants, la plupart sont conçus pour paraître humanoïdes. Il existe bien quelques morphes radicalement inhumains comme les novacrabes, les arachnoïdes



UNE MENACE EXSURGENTE ?



[Message entrant. Source : anonyme]

[Décryptage de la clé publique terminé]

Ok, tu as demandé, alors je vais te le dire. Il y a certains éléments au sein de Firewall qui n'adhèrent pas à la thèse selon laquelle les Titans ont subitement sombré dans la folie la plus totale et se sont mis à nous voir comme des ennemis, ou même à la simple idée qu'ils sont les seuls à blâmer pour la Chute. Ces gens-là pensent que les Titans ont mis le doigt ou sont tombés sur quelque chose qui les a changés quand ils ont amorcé leur essor vers la singularité. Ils soulignent la large gamme de virus multi-vecteurs à longue-portée qui fut libérée lors de la Chute, et le fait que de nombreux Titans aussi semblent avoir succombés à ces infections. Ils relèvent aussi le nombre impressionnant, voire dérangeant, de rapports reçus durant la Chute et évoquant des événements inexplicables. Des choses telles que la transformation d'êtres humains en d'étranges créatures, ainsi que d'autres phénomènes semblant défier les lois de la physique telles que nous les connaissons, comme si quelque force inconnue les ignorait et pouvait simplement les moduler à sa guise. Quelques-unes de ces voix dans Firewall pensent même que les Portails de Pandore ne sont pas à imputer aux Titans. Et ils ont un nom pour cette énigmatique infection. Ils l'appellent le virus Exsurgent. ❁

et les flexibots, mais leur emploi est quasiment exclusivement réservé à quelques tâches hautement spécialisées. Jusqu'à récemment, quiconque utilisait un de ces morphes comme corps principal était considéré comme profondément excentrique (voire pire), mais les attitudes s'adoucissent progressivement et l'emploi de ces morphes comme corps d'usage courant devient peu à peu plus acceptable.

Ce mélange de révérence et de nostalgie à l'égard de la Terre prend parfois une dimension plus sombre. Les individus qui choisissent des morphes à l'apparence visiblement non-humaine sont victimes de préjugés mineurs au sein de nombreux habitats. Quant aux bioconservateurs militants, ils accusent tous ceux dont l'apparence s'éloigne de l'homme d'être des agents infiltrés des Titans. Les animaux surévolus font également face à d'importantes discriminations de la part des humains. Ces préjugés sont plutôt courants dans le système intérieur et peuvent revêtir des formes extrêmes chez les bioconservateurs. Les surévolus et les individus qui préfèrent les morphes d'apparence non-humaine vivent donc souvent dans les communautés séparatistes du système extérieur. Dans l'ensemble du système intérieur, surévolus et individus ayant pour morphe principal ou unique un corps visiblement non-humain sont considérés avec suspicion et, occasionnellement, traités comme des citoyens de seconde classe. Dans la plupart des habitats, les lois exigent la liberté morphologique et beaucoup possèdent des lois selon lesquelles la discrimination morphologique est illégale, mais ces comportements demeurent tenaces.

PEUR ET PARANOÏA

La Chute a laissé derrière elle les séquelles entêtantes de la peur. Cela s'est estompé au fil de la dernière décennie mais bien des humains s'attendent encore, inconsciemment, à ce que les Titans reviennent d'un jour à l'autre et terminent le travail. D'autres s'inquiètent que leurs agents soient déjà parmi nous, planifiant l'éradication totale de la transhumanité. L'arrivée des Courtiers a provoqué une panique générale et, aujourd'hui encore, une solide minorité pense qu'ils ne sont que les marionnettes des Titans – voire peut-être même leur création.

Quelques rares personnes (souvent folles ou sévèrement dé-saxées) vénèrent les Titans et soutiennent leurs plans (ceux qui s'autoproclament « traqueurs de singularité » et espèrent trouver les Titans pour se faire télécharger et les rejoindre dans leur ascension à l'hyper-intelligence sont de ceux-ci). Évidemment, les transhumains qui partagent de telles croyances doivent soigneusement veiller à les cacher. Aujourd'hui encore, exprimer son soutien aux Titans ou soutenir la création d'IA germes auto-évolutives est un acte illégal dans la majorité des habitats. Quiconque agit ainsi s'expose à la vindicte populaire, à la colère des foules et à un possible lynchage public que les autorités traiteront très probablement à la légère. Le simple fait d'être suspecté d'être un partisan des Titans, ou pire, d'avoir été secrètement contaminé et d'être devenu un de leurs agents, est suffisant pour se faire bannir ou tuer. Si ces incidents sont désormais plus rares que lors des années qui suivirent la Chute, les transhumains se montrant un peu trop fantasistes et qui n'ont personne de réputation suffisante pour les défendre ou expliquer leurs actions, se font parfois tuer, généralement en se faisant éjecter par un sas. Dans la plupart des habitats, les responsables de ces « exécutions spatiales » sont durement traités, les enquêtes révélant dans presque tous les cas que les victimes n'entretenaient aucun lien avec les Titans.

Il y a aussi des rumeurs épisodiques qui courent dans beaucoup d'habitats, surtout les plus petits et isolés, et selon lesquelles un ou plusieurs autres habitats ont été investis par les Titans, ce qui conduit à toute une variété de problèmes inter-habitats. Généralement, ces rumeurs sont assez rapidement mises au silence et les problèmes se désamorcent, mais les plus tenaces peuvent sévèrement nuire aux relations entre les différents habitats. Les allégations selon lesquelles untel habitat serait infesté voire contrôlé par des agents des Titans sont régulièrement employées par les bioconservateurs extrémistes. Cette méthode leur permet de diaboliser à peu de frais les habitats radicaux entièrement peuplés d'infomorphes et de synthomorphes. Avec un nombre croissant de personnes ayant réussi à surmonter la peur et l'horreur de la Chute, ce type d'accusation perd peu à peu son pouvoir de persuasion. Malheureusement, en de très rares occasions, il arrive que des personnes se fassent réellement infecter via des reliques forgées par les Titans et qu'elles deviennent véritablement leurs agents involontaires. Avec la raréfaction de ces incidents, toutefois, il est devenu aisé de s'en débarrasser.

DISTANCE RÉELLE ET DISTANCE SOCIALE

Les distances impressionnantes séparant les habitats impliquent que toutes les communications – à l'exception de celles utilisant les communicateurs IQ (p. 315), rares et très coûteux – sont soumises à un laps de temps conséquent entre l'émission de la question et la réception de la réponse. Dans la plupart des cas, ce décalage temporel varie entre dix secondes et plusieurs heures et rend les communications en temps réel entre les habitats particulièrement difficiles voire impossibles. Ces problèmes de communication contribuent à isoler un peu plus les habitats les uns des autres et, de ce fait, les populations se socialisent d'abord avec les membres de leur propre habitat (ou de leur groupe d'habitats, si leur lieu de vie fait partie des différents ensembles de deux à vingt habitats que l'on trouve à travers tout le système solaire).

Au sein d'un habitat ou d'un groupe d'habitats, les communications sont effectivement instantanées grâce à la Toile, le réseau sans fil omniprésent (p. 234). Quiconque est équipé d'un ecto de portée moyenne (p. 325) ou se sert d'implants réseaux basiques (p. 300) est à même de communiquer avec les autres par des moyens qui vont bien au-delà du simple contact vocal. Ces deux systèmes permettent les communications RA qui, dans l'ensemble, sont à peine différentes des rencontres en tête-à-tête, ce qui donne la possibilité de passer du temps avec toute personne de son propre habitat, et ce à tout instant, du moment que les deux interlocuteurs sont disponibles et désireux de communiquer. À moins que quelqu'un décide volontairement de couper les communications, parce qu'il dort ou est occupé, on peut toujours rester en contact les uns avec les autres. Beaucoup d'amis proches et de partenaires amoureux échangent régulièrement de cette manière dès qu'ils ont un moment, partageant blagues et discussions. Ce système atteint toutefois ses limites quand le délai de réponse atteint plusieurs minutes entre chaque commentaire, c'est pourquoi les communications inter-habitats ne sont jamais aussi intimes ou familières qu'au sein d'un même lieu de vie.

Bien que le voyage par egodiffusion (c'est-à-dire par transmission d'un ego vers un autre habitat, suivie d'un ré-enveloppement) soit aussi aisé que la communication, son prix n'est pas le même ; et une excursion vers un autre habitat est considéré comme un important voyage avec tous les coûts que cela implique. Les individus voyageant vers d'autres

RECHERCHE SOLARCHIVE : LES TRAQUEURS DE SINGULARITÉ



Les traqueurs de singularité sont ceux qui manifestent une fascination malsaine pour les fameux événements liés à la singularité, tel l'éveil brutal des Titans à l'hyper-intelligence. Certains appartiennent à une secte radicale d'« exhumains » qui croient les transhumains destinés à devenir des êtres supérieurs divins et sont déterminés à atteindre ce stade les premiers. D'autres agissent avec une logique défensive, croyant que l'accession à l'hyper-intelligence est le seul moyen dont la transhumanité dispose pour survivre à une nouvelle attaque d'êtres semblables aux Titans. D'autres encore sont des chercheurs et des personnes

engagées spirituellement, frustrés par les limitations de leur propre esprit et cherchant à devenir quelque chose de plus grand. Certains d'entre eux deviennent des Passeurs de Porte, à la recherche d'artefacts extra-terrestres avancés qui les aideraient dans leur quête. D'autres s'essaient à des expériences en cherchant des applications exotiques aux technologies conventionnelles, comme la création de réseaux de forks mentalement connectés ou l'intégration de puissants ordinateurs ultra-rapides au sein de synthomorphes ou de cosses.

Quelques-uns des plus audacieux traquent les artefacts que les Titans ont

laissés derrière eux, espérant pouvoir intégrer ces techniques et technologies, créées par des êtres inhumains, à leur propre esprit. Ces derniers sont les plus connus, en grande partie pour la nature exceptionnelle et spectaculaire de certains de leurs échecs. Il est parfois arrivé que ces chasseurs d'artefacts éveillent des appareils en sommeil depuis des années, causant des ravages et des épidémies locales de technologie Titan. Ces incidents ont conduit les traqueurs de singularité à être considérés au mieux comme des excentriques potentiellement dangereux et parfois comme des suppôts des Titans qui s'ignorent. ✿

habitats ne sont plus en mesure de prendre part aux communications en temps réel ou de partager des moments de loisir en temps réel avec les personnes restées derrière. Le voyageur doit donc à chaque fois se trouver un nouvel environnement social. En plus des difficultés et des dépenses liées à l'acquisition d'un nouveau morphe dans un nouvel habitat, la distance sociale séparant les individus et les réseaux sociaux laissés en arrière s'ajoutent au coût du voyage.

Avant la Chute, les réfugiés de la Terre étaient habitués au fait de pouvoir communiquer facilement avec n'importe qui sur la planète. Les individus fortunés pouvaient aisément se rendre aux quatre coins de la Terre en l'espace de quelques heures tout en gardant le contact avec les personnes restées dans leur ville d'origine. Cela ne causait pas de changement perceptible. Mais l'exode de la transhumanité loin de la Terre implique maintenant que le cercle social d'un individu se limite à son habitat. Même un tout petit décalage temporel dans les communications, même un bref délai de deux à trente secondes comme celui qui existe entre deux lunes joviennes ou saturniennes, entrave considérablement les flux et les échanges de communications.

Lorsque le décalage temporel entre en jeu, la plupart des communications deviennent des messages et ceux-ci remplacent les essais de conversations continues. Quand une discussion approfondie s'impose et que le temps est limité, il est possible d'envoyer un fork de soi-même – une copie numérique (p. 273) – pour assurer la discussion en notre nom sur place, puis d'attendre son retour et sa réintégration. Puisque le décalage entre l'envoi d'un message et la réception d'une possible réponse est déjà conséquent, on ne se presse généralement pas pour répondre aux messages en provenance d'habitats lointains, sauf dans les cas les plus urgents, et cet état de fait contribue à isoler encore davantage les populations résidant dans les zones éloignées du système solaire.

LA MONTÉE DES RÉGIONS CULTURELLES

L'unique exception concernant la distance sociale entre les différents habitats apparaît lorsque les colonies sont dans des orbites relativement proches, autour d'une même planète ou lune. Les habitants de Mars peuvent communiquer entre eux de manière instantanée, tout comme les colons vivant sur la Lune ou en orbite lunaire. Cependant, les rivalités existant entre les différentes cités-états martiennes – ainsi qu'entre les principaux dômes des hypercorps et la population martienne rurale appauvrie – créent leurs propres distances sociales. Les individus des différentes cités-états se fréquentent, mais au sein des clans sociaux, passer trop de temps à communiquer avec les membres d'une autre cité-état est considéré comme un comportement curieux et potentiellement déloyal. Les Martiens tendent donc à être relativement isolés, même de leurs plus proches voisins. Et néanmoins, les courtes distances séparant les cités-états martiennes et les habitats en orbite font qu'une culture générale typiquement martienne existe, bien différente des autres cultures du système solaire.

La barrière des distances a entraîné des différenciations culturelles similaires dans d'autres régions du système solaire. Les colonies voisines de Jupiter et de Saturne forment une unité culturelle distincte, tout comme les colonies de la Lune et des orbites terrestres et lunaire. Le même phénomène s'applique aux astéroïdes troyens et grecs des Joviens. Dans chacune de ces régions, communications et voyages s'effectuent entre habitats et colonies bien plus que vers l'extérieur.

Les sociologues se réfèrent aux différentes parties du système solaire comme à des entités culturelles régionales distinctes. Les

différentes régions de la Ceinture forment elles-aussi des environnements culturels uniques, mais comme les astéroïdes sur orbites différentes finissent tous par partir à la dérive de leur côté, la cohésion et l'unité de ces régions sont sensiblement plus fragiles. Les habitats situés aux bordures extrêmes du système (autour d'Uranus, Neptune et Pluton) sont constitués en tout petits ensembles de régions culturelles, mais ce n'est pas le cas des rares habitats de la Ceinture de Kuiper et du Nuage d'Oort en raison des distances extrêmes les séparant.

Bien que les communications inter-habitats au sein d'une même région culturelle soient assez compliquées en raison des spécificités culturelles intra-régionales et des légers délais de communication, elles sont dans l'ensemble plutôt rapides et suffisamment simples pour que les gens puissent maintenir un contact régulier entre eux. À ceci s'ajoute parfois une proximité telle entre les habitats d'une même région culturelle que l'egodiffusion en devient financièrement accessible aux masses. En revanche, l'émission d'ego entre régions culturelles coûte des sommes plutôt rondelettes. Pour beaucoup de sociologues, d'ici une ou deux décennies, les régions culturelles existantes seront aussi différentes les unes des autres que l'étaient les nations éloignées de la Terre au cours de la première moitié du XX^e siècle – et peut-être encore plus considérant les modifications physiques que ces cultures intègrent à mesure qu'elles évoluent.

EXPÉRIMENTATION CULTURELLE

Si la nostalgie de la Terre demeure une puissante motivation sociale, le départ de notre planète-mère a poussé de nombreux habitants du système solaire à expérimenter de nouvelles formes de cultures et de sociétés. Depuis que la Chute a détruit tout lien physique avec le passé et que la défaite des derniers anciens gouvernements de la Terre a rompu toute connexion idéologique avec les anciennes forces politiques et sociales, beaucoup de transhumains estiment être entrés dans une nouvelle ère de liberté où le passé n'est plus. Même ceux qui portent encore des bijoux de nostalgie et passent plusieurs heures par jour dans des simulespaces les projetant dans les décors de l'ancienne Terre s'intéressent grandement à la possibilité d'expérimenter de nouvelles formes politiques et sociales. Quant à ceux qui n'ont pas de rancunes ou de critiques à formuler contre les états-nations terrestres et leurs failles, ils maudissent encore le jour où la Terre est tombée.

Nombre d'expérimentateurs sociaux extrémistes sont partis pour les petits habitats du système extérieur, construits au cours des dix années ayant suivi la Chute, mais on trouve des individus s'intéressant aux expérimentations sociales et politiques un peu partout dans le système solaire. En plus de jouer sur des structures intérieures et des concepts variés, sur beaucoup de stations les habitants expérimentent toutes sortes de lois sociales et politiques inédites. Certains habitants agissent de la sorte délibérément, soit parce que leurs habitants s'intéressent à l'innovation sociale, soit parce que des chercheurs associés à des hypercorps ou des universités leur font dons de biens ou de services en contrepartie de tests à large échelle de leurs théories. De telles expérimentations ont donné lieu à la création de stations où tous les habitants sont ré-enveloppés dans des morphes hermaphrodites pour pouvoir mesurer l'impact de la suppression du genre sur les coutumes et le langage. Ailleurs, les résidents d'une station donnée ont été incités à changer librement de morphe en fonction de leurs devoirs et responsabilités au jour le jour. Ces expérimentations contrôlées sont toutefois assez rare et

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

la vaste majorité des coutumes et structures sociales uniques ayant vu le jour depuis la Chute sont le résultat d'une évolution naturelle : les groupes d'individus de même sensibilité partageant un même habitat ayant simplement œuvré, consciemment ou non, à faire coller leur mode de vie à leurs esthétiques et idéologies.

GENRE, SEXUALITÉ ET RELATIONS

Pour beaucoup de transhumains, le genre est devenu un concept social dépassé sans plus d'appui du côté de la biologie. Après tout, il est difficile d'accorder du crédit aux rôles définis par le genre quand un ego peut aisément changer de sexe, de peau, et faire l'expérience de la vie d'étrangers grâce aux LEX. Même si la majorité de la transhumanité adhère toujours à l'idée que le genre est étroitement lié à la notion de sexe biologique, beaucoup d'autres changent d'identité sexuée dès qu'ils atteignent l'âge adulte, ou se livrent avec avidité à des changements de genre réguliers. D'autres encore étudient et adoptent des identités sexuées non-traditionnelles comme les personnes optant pour le genre neutre (qui pensent que l'absence de sexe permet de mieux se concentrer sur ses objectifs) ou les genres mixtes (ne conservant que le meilleur des deux genres). Dans l'ensemble des cultures et habitats bioconservateurs, les rôles sexués traditionnels persistent.

La sexualité a aussi repoussé ses limites et tabous. Avec les bio-modes basiques fournissant contraception et protection contre les MST, le sexe sans attaches ni responsabilité est la norme. Beaucoup se lancent dans des carrières de compagnons et escortes de luxe. En réalité, l'expérimentation sexuelle est entrée dans les mœurs grâce aux nouvelles technologies. La réalité virtuelle permet des rapports sexuels sans véritable contact physique avec son (ou ses) partenaire(s), et offre la possibilité de donner corps et vie à ses fantasmes. Pour ceux qui préfèrent le contact de la peau, le vrai contact physique, les cosses de plaisir IA sont là pour satisfaire tous les besoins et constituent une forme légale de prostitution dans de nombreux habitats. La possibilité de passer d'un sexe à l'autre se prête également à de nouvelles expériences, que ce soit par l'intermédiaire de bio-modes ou de nouvelles enveloppes. Même les IAG, qui se socialisent au même titre que les humains, manifestent des désirs et expriment leur sexualité.

L'allongement de l'espérance de vie et le déclin des religions ont eu un impact considérable sur les institutions sociales comme le mariage. Considérant les changements possibles sur les plans biologiques et cognitifs au cours d'une vie transhumaine, les relations du type « jusqu'à ce que la mort nous sépare » ne sont plus vues comme réalistes. L'idée de définir les relations durables comme des contrats sociaux s'est considérablement développée. Mais si tout ceci a débouché sur de nombreux mariages politiques ou d'ordre commercial, la plupart des gens continuent de voir le mariage comme la concrétisation d'un attachement émotionnel et d'une relation de confiance – un lien qui transcende le corps puisque les partenaires sont libres de changer de morphe à tout moment.

DIVERSITÉ DES HABITATS

La possibilité d'investir un petit habitat où fonder sa propre société avec des moyens limités et quelques millions de personnes partageant les mêmes vues évoque la situation des américains du XIX^e siècle qui prirent la route vers l'ouest pour créer leurs propres communautés idéologiques. La principale différence est que créer de telles communautés est bien plus facile et rapide à notre époque. La toile est investie de

toutes sortes de communautés virtuelles dont les membres espèrent parvenir un jour à rassembler le nécessaire pour établir leur propre habitat. Dans la plupart des cas, ce ne sont que des rêves stériles, les participants n'étant globalement pas prêts à sacrifier leur temps, leur réputation et leur argent à ces desseins. À l'occasion, certains se lancent, mais ils découvrent assez vite qu'une partie de leurs soi-disant soutiens sont en fait des spécialistes de l'escroquerie. Parfois, il arrive aussi que des sous-cultures virtuelles parviennent à faire naître la dévotion et la confiance nécessaires pour monter physiquement leur propre habitat et s'atteler à la construction de leur société sur le plan matériel. Une décennie de ce genre d'expérimentations par des centaines d'habitats a permis la création d'un certain nombre de sociétés étranges et uniques.

Par exemple, il existe des habitats où les habitants portent des vêtements et images tissés en RA qui dissimulent leur corps – et, dans quelques cas extrêmes, leur visage – ne révélant ainsi la véritable apparence de leur morphe qu'à leur famille et à leurs amis les plus proches. Il y a aussi des stations où tous les membres se servent des modifications cosmétiques pour adopter une même apparence idéale, comme il en est d'autres où les habitants occupent des morphes clones, tous identiques. Quelques habitats parmi les plus originaux sont peuplés de bioconservateurs extrémistes, écrasés par la nostalgie du passé, ce qui les a conduits à modeler leur société et toutes leurs technologies visibles en s'inspirant des périodes historiques précédentes, en général des années situées entre 0 et 50 avant la Chute.

Certains habitats refusent même de prendre en compte les sentiments communément admis en ce qui concerne les forks (clone neurax d'usage normalement temporaire et limité) et le principe de leur fusion. Les membres de ces communautés se scindent souvent en plusieurs forks dès le réveil en planifiant leur(s) journée(s), puis ne re-fusionnent leurs différents clones neurax qu'au moment de se coucher. Certains forks restent sous forme d'infomorphe pour la journée pendant que les autres investissent les différents morphes que l'individu possède ou loue, ce qui signifie que chaque habitant vit chaque jour deux à six vies distinctes. Un petit nombre de sociétés, comme l'infâme Pax Familiae, vont plus loin : tous les résidents d'un même habitat sont des forks d'un unique individu. Dans une partie de ces habitats solipsistes, les forks sont supposés employer des morphes clonés à partir de la même souche. Mais ailleurs, chaque fork est considéré comme un individu distinct et indépendant, libre de faire sa propre vie. Les manifestations les moins extrêmes de ce type d'habitat incluent quelques lieux habités par des familles partiellement ou entièrement composées de forks d'un des membres (les différents clones neurax tendant à être considérés comme des frères et sœurs).

TECHNOLOGIE

La technologie imprègne tous les aspects de l'existence dans *Eclipse Phase*. La plupart des individus a compris qu'à moins d'un nouvel événement semblable à la Chute ou d'un accident grave et improbable, les chances de mourir de façon permanente sont minces. De plus en plus de gens se préparent désormais à un très long avenir. Pour la majorité, les planifications sur le futur sont minimales, mais elles intègrent souvent avec une conscience aigüe le fait que peu de relations, si ce n'est aucune, dureront le temps d'une vie. Cela dit, l'immortalité effective n'est qu'une des nombreuses merveilles du monde moderne.

VIVRE AVEC L'INFOTECHNOLOGIE

Pour quiconque est équipé d'implants réseau (p. 300) ou d'un ecto (c'est-à-dire environ 96% de la population), la vie est un immense champ de données. Les personnes équipées des meilleurs implants peuvent accéder à toute information disponible sur la toile en une simple pensée. Quant aux autres, ils n'ont besoin que d'un court laps de temps pour accéder aux informations et les interpréter. Lorsqu'au beau milieu d'une conversation, quelqu'un marque un temps d'arrêt et paraît tout à coup un peu distrait, tout le monde comprend que cette personne est en train d'accéder à des données et ne possède pas les implants qui lui permettraient d'effectuer ceci inconsciemment ou avec l'aide d'une puce multitâche. De fait, quand un groupe de personnes est en train de discuter d'un sujet particulier, si personne ne connaît la réponse à une question, comme par exemple le titre de la première vidéo d'un artiste, tout le monde obtient l'information en l'espace de quelques secondes.

Dans le même ordre d'idée, quand quelqu'un se balade dans un jardin, en un clin d'œil, une simple pensée ou un claquement de doigt, il peut s'arranger pour récupérer des données détaillées sur chaque espèce de plantes lui passant sous les yeux. Ceux qui s'en vont dans des zones reculées hors de la zone d'émission normale de la toile ont presque toujours un lien d'émission longue portée avec eux ou téléchargent de grandes quantités de données dans leurs implants (ou leur ecto) de manière à pouvoir encore accéder aux informations dont ils pourraient avoir besoin. Et puisque l'implant le plus basique peut déjà contenir d'énormes masses de données, le manque d'espace de stockage est rarement un problème.

L'accès facilité à de telles quantités d'informations a engendré des réactions variées sur le plan culturel. Être capable de citer n'importe quelle vidéo, vieux film, livre ou discours historique est désormais d'une facilité enfantine et peut se faire avec à peine un instant de réflexion. Les enfants et les

L'OUVERTURE DES PORTES DE PANDORE

La découverte, peu après la Chute, de la première Porte de Pandore sur la lune de Saturne éponyme, a été un tournant dans l'histoire transhumaine. Les perspectives ouvertes par cette découverte étaient à la fois terrifiantes et captivantes. D'un côté, nous tenions entre nos mains des technologies bien au-delà de nos compétences et connaissances, et ceci nous permit de reporter notre vision vers de nouveaux horizons, loin des horreurs de la Chute, vers des futurs où la transhumanité pourrait s'étendre à travers le cosmos et explorer des merveilles jusqu'alors hors d'atteinte, même pour les quasi-immortels que nous étions. Parallèlement, on ne pouvait écarter la possibilité que ces Portes fussent des reliques des Titans. Leur existence soulignait l'éventualité que les Titans reviennent un jour ou que la transhumanité les croise inopinément en vagabondant à travers la galaxie. Et l'alternative était plus effrayante encore : la Porte pouvait être d'origine extra-terrestre et des choses bien plus dangereuses et terrifiantes que les Titans pouvaient parfaitement hanter l'espace entre les étoiles.

Nombre d'hypercorps, de gouvernements et d'autres factions attelèrent leurs esprits les plus brillants à la résolution du mystère de ces « trous de ver ». De nombreuses communautés scientifiques partagèrent leurs ressources – soutenues par des fonds privés – et craquèrent le code de la Porte de Pandore en à peine une année. Non seulement la Porte était activée, mais on pouvait également la programmer pour ouvrir

des connexions vers de nombreux systèmes stellaires fort distants (un à la fois). Bien que les contrôles fussent au mieux incertains – connexions se fermant parfois sans prévenir, impossibilité d'en rétablir certaines pourtant déjà ouvertes auparavant – les fonctionnalités étaient assez stables pour un usage immédiat. Alors même qu'était révélée au public cette avancée majeure, la Gatekeeper Corporation fut fondée en une nuit par la fusion des communautés scientifiques ayant activé la Porte et de leurs financiers.

Moins d'un an après sa première opération, la nouvelle hypercorp étendit l'accès à la Porte aux « gatecrashers » : des explorateurs risquant leur vie pour mettre au jour ce qui se trouve de l'autre côté de ces seuils. Beaucoup périrent dans d'horribles circonstances, certains disparurent à jamais, mais quelques-uns firent de fantastiques découvertes, comme de nouveaux mondes ou de nouvelles formes de vie. Et si aucune des formes de vie extra-terrestres rencontrées jusqu'à présent n'a montré de signes de conscience, beaucoup des planètes explorées se sont révélées habitables ou terraformables. Outre ces merveilles, on découvrit des choses plus perturbantes : en particulier les traces d'une civilisation extra-terrestre depuis longtemps disparue (les Iktomi) et des traces témoignant du passage des Titans en ces lieux avant nous.

Des Portes supplémentaires furent bientôt découvertes dans le reste du système. Mais contrairement à l'esprit de coopération qui avait prévalu lors

de la découverte de la première Porte, celles-ci furent traitées comme des ressources de haute valeur à se disputer. Initialement limitées à des objectifs de recherche, la plupart des Portes sont maintenant utilisées à des fins de colonisation. Des douzaines, si ce n'est des centaines, de stations et de colonies exoplanétaires ont été établies, certaines particulièrement peuplées. On ne manque pas de pauvres ou d'individus désespérés prêts à risquer leur peau sur un monde inconnu si cela peut améliorer leur vie ne serait-ce que d'un iota.

S'il est largement admis que ces Portes sont celles par lesquelles les Titans ont quitté le système solaire (une théorie qui échoue cependant à expliquer pourquoi ils le firent), leur construction est impossible à dater. Même sans tenir compte du mystère de leur origine, ces Portes demeurent l'une des technologies les plus dangereuses et les plus prisées du monde post-Chute.

Cinq Portes de Pandore sont connues au sein du système solaire. Voici leur localisation et les entités en charge de leur contrôle :

- **Porte de Vulcain** : Caldwell (Vulcanoïdes) – Terragenèse
- **Porte de Mars** : Ma'adim Vallis (Mars) – Pathfinder/Consortium Planétaire
- **Porte de Pandore** : Pandore (lune de Saturne) – Gatekeeper Corporation
- **Porte de la Fissure** : Uranus – Collectif Love & Rage/Anarchistes
- **Porte de la Discorde** : Éris (Ceinture de Kuiper) – Groupe Go-Nin/Ultimistes

jeunes ados s'amuse souvent à lancer tout un tas de répliques célèbres, pas toujours appropriées, au milieu de leurs conversations. La plupart des adultes ne le font plus que pour donner de l'emphase à leur propos, et avec une certaine modération. Recourir régulièrement aux citations a fini par être considéré comme ennuyeux et comme la marque d'un manque flagrant d'imagination. Reconnaître une citation est assez simple à présent, il suffit de configurer sa muse pour être alerté à chaque fois qu'une de ces interminables phrases célèbres est entendue, et les muses n'oublient jamais de fournir au passage la nature et l'origine de ces phrases.

Tous les utilisateurs expérimentés de la toile apprennent également (dès l'enfance ou l'adolescence) à ne pas passer trop de temps hors d'une conversation à la recherche de faits ou d'informations via le réseau. Les ados se moquent souvent de leurs potes quand ils font des pauses trop longues ou trop fréquentes au cours des discussions pour creuser plus avant un sujet mentionné au passage, ou pour assembler des faits pour appuyer leur opinion. Des termes tels que « désaccordé », « ronfleur » et « ahuri » sont employés par les ados pour se railler entre eux, ce qui les pousse à apprendre à être plus rapide et discret lorsqu'ils opèrent leurs recherches d'informations, au moins dans le cadre des interactions sociales. Si les adultes pratiquent rarement ce type de moqueries directes et évidentes, ceux qui se perdent trop souvent à survoler la toile pendant les conversations sont généralement vus comme socialement inadaptés. En conséquence, les systèmes temporaires d'accélération de pensée et les implants réseau multitâches sont très en vogue, permettant d'effectuer des recherches approfondies tout en révisant chacune de ses déclarations sans le moindre temps de pause. Les possesseurs de ce genre de logiciels ont souvent l'air plus sophistiqué, charismatique et intelligent que ceux qui n'ont pas les moyens de se les offrir.

Ceci implique que ceux n'ayant pas d'accès à la Toile et la RA – qu'on appelle les *zéros* – présentent un contraste flagrant vis-à-vis de l'ensemble de la transhumanité. À leurs yeux, les zéros sont lents, tête-en-l'air et incroyablement patauds ; à l'inverse, pour les zéros, mêmes les gens ne possédant qu'un simple ecto ou de basiques implants réseau paraissent brillants, spirituels et capables d'appréhender les choses à une vitesse vertigineuse.

AU-DELÀ DU CONNU

La part d'étrangeté ressentie par les gatecrasheurs et autres personnes explorant des environnements inconnus, comme les ruines de la Terre, tient pour une part non négligeable à l'absence de données. Quand ils tombent sur une plante extra-terrestre ou un être ayant muté sous l'influence des Titans, leurs bases de données et procédures de recherches les renvoient systématiquement vers des messages d'erreur se bornant à répéter qu'il n'existe aucune donnée recensée sur le sujet ou que les seules données disponibles sont purement spéculatives et ne devraient être considérées qu'avec la plus grande précaution. Ceci est particulièrement troublant quand le sujet en question est une petite créature qui a tout juste atterri sur l'épaule de l'explorateur et que ce dernier cherche simplement à savoir si elle est mortelle ou inoffensive. La majorité des moins de soixante ans a toujours vécu dans des environnements où les moindres informations sur tout ce qui les entourait étaient accessibles en un clin d'œil. Encaisser le choc de sa propre ignorance quant à certains sujets est l'une des premières leçons que doivent apprendre les gatecrasheurs, et ce n'est pas une leçon facile.

MUSES

Presque tout le monde possède une IA dédiée tenant lieu d'agent de « médiation technologique ». Connues sous le nom de *muses*, ces IA sont des compagnes pour l'ensemble des moins de soixante-dix ans, et leur relation à leur propriétaire est en général une relation à vie. Elles apprennent les goûts, habitudes et préférences de leur utilisateur et font de leur mieux pour leur rendre la vie et l'utilisation de la technologie aussi facile que possible. Elles peuvent servir de réveil, de protocole d'extraction de données en ligne, d'outils de gestion d'emploi du temps, de comptable, et occuper tout un tas d'autres fonctions que ne limite que l'imagination de leur propriétaire. Certaines de leurs tâches n'ont même pas à leur être assignées – les muses sont capables de deviner les besoins des gens et d'agir en fonction. Par exemple, la fonction « organisation et emploi du temps » d'une muse peut l'informer de l'heure à laquelle son utilisateur est supposé se lever un matin donné : elle se programmera alors une fonction « réveil » sans plus d'instructions de la part de l'utilisateur. Si une muse doute des



préférences de son utilisateur, elle demande, mais après plusieurs décennies passées au service d'une même personne, demander ne devient que très rarement nécessaire. La plupart des transhumains conservent plusieurs sauvegardes de leur muse parce que la perte d'une muse peut être tout aussi traumatisante que la mort d'un être aimé. Le recours à une muse générique qu'il faut informer à chaque instant de tous les aspects et préférences de l'utilisateur et qu'il faut alimenter d'un flux constant d'instructions aide les gens à apprécier toute la valeur de leurs muses personnelles. Les muses apprennent généralement les préférences et habitudes fondamentales d'un nouvel utilisateur en l'espace d'un mois ou deux, mais au cours de cette période d'apprentissage, les utilisateurs tendent à se montrer irritables et têtes-en-l'air, toutes les tâches en principe assumées automatiquement par une muse n'étant pas gérées.

ATTITUDES FACE AUX IAG

La grande majorité de la transhumanité a tendance à blâmer les IA germes rebelles (les intelligences artificielles auto-évolutives) pour la Chute. En conséquence, toutes les IA qui ne sont pas bridées ou dont les capacités d'auto-évolution ne sont pas limitées d'une façon ou d'une autre sont illégales dans la plupart des habitats, ou au moins sévèrement contrôlées. Et cette discrimination inclut les IAG (intelligences artificielles générales) qui, après la Chute, sont devenues courantes et de plus en plus nombreuses. La Chute s'est achevée il y a seulement une dizaine d'années et beaucoup de transhumains assimilent les IAG aux Titans meurtriers de leur planète mère ; pour eux, IAG ou Titans, c'est du pareil au même.

En plus des très strictes lois anti-IAG, on assiste occasionnellement à des émeutes ou à des mouvements de panique collective autour des infrastructures effectuant encore des recherches sur les IAG, ce qui a conduit ces recherches à se poursuivre dans des colonies isolées. Cependant, il existe toujours des personnes passionnément dévouées aux IAG. Certains les voient comme la prochaine étape de l'évolution post-humaine, d'autres ont choisi de leur accorder l'estime due à toute forme de conscience, et d'autres encore les vénèrent avec adoration. Toutefois, les partisans des IAG ont appris à garder leurs opinions pour eux en compagnie des autres, de crainte de se voir étiquetés comme agents des Titans.

Dans certains endroits, principalement dans le système extérieur, plus versé dans l'anarchie, les attitudes à l'égard des IAG sont plus détendues et il arrive même que ces IAG soient ouvertement accueillies. En ces lieux, on reconnaît que les IAG ne représentent pas la même menace que les IA germes et qu'il est injuste de les punir pour les actions des autres. Naturellement, ces endroits sont un paradis pour les IAG actives dans la société transhumaine qui, autrement, se verraient obligées de dissimuler leur véritable nature.

Dans le système interne étroitement contrôlé, les hypercorps et le Consortium Planétaire alimentent la haine à l'encontre des IAG, à la fois comme mesure de sécurité et comme protection contre d'éventuels concurrents. Ce dernier point est l'une des raisons pour lesquelles certaines personnes du système extérieur s'intéressent tant à ces IAG : ils mesurent les énormes avantages qu'elles apportent à leurs factions... en supposant qu'elles partagent les mêmes objectifs et idées que leurs hôtes.

ATTITUDES FACE AUX ALTÉRATIONS MENTALES

Dans le système solaire d'après-Chute, la technologie permet d'altérer l'esprit : la controverse au sujet de nombre de ces altérations est toujours d'actualité. Peu de personnes

sont gênées à l'idée de créer des forks pour des tâches à court-terme, en recourant aux augmentations multitâches ou à d'autres procédés similaires pour s'assurer que ces forks soient bien réintégrés au bout de quelques heures. En revanche, le concept même de forks à long-terme dérange beaucoup, et plus particulièrement quand il s'agit d'autoriser l'emploi de morphes distincts pour ces clones neuraux. Avec trop peu de morphes pour que toute la transhumanité puisse aller et venir, fournir un morphe à un fork choque beaucoup de monde et est considéré comme un acte égoïste, comme du gâchis. De ce fait, dans les rares occasions où les gens enveloppent l'un de leurs forks, ils s'arrangent pour lui fournir un synthomorphe afin d'éviter la stigmatisation sociale que provoque le fait d'utiliser plus d'un corps à la fois.

Les forks qui existent pour plus de quelques heures inspirent un certain malaise chez beaucoup puisque ces clones neuraux sont sujets à de sensibles dérives de personnalité. Dans l'ensemble, on considère l'idée de deux versions différentes et distinctes d'un même individu comme quelque chose d'assez perturbant. Dans certains habitats (surtout ceux du système extérieur), la création de forks fait partie de la vie de tous les jours et les clones neuraux existent souvent indépendamment pour une journée ou deux, mais la plupart des visiteurs trouvent ces habitats étranges et répugnants.

Et si l'on voit toujours la création volontaire de forks comme une chose assez dérangeante, leur utilisation involontaire et la technologie mentale qui y est associée sont un cran au-dessus dans l'horreur et servent de base pour beaucoup d'œuvres de fiction mettant en scène des crimes épouvantables. Voir son esprit kidnappé pour se retrouver sans le savoir avec un fork involontaire est un scénario qui terrifie les gens, même s'il ne s'est que rarement produit. De la même manière, la chirurgie mentale, qui est destinée à corriger les troubles psychiatriques et à servir de châtiment pour les crimes les plus graves, est un concept qui, en soi, effraye et dérange. Mais pour la plupart des habitants du système solaire, ce n'est rien comparé à l'horreur et au dégoût qu'inspirent les piratages mentaux réalisés illégalement. Les peines encourues pour création involontaire de fork et piratage mental sont exceptionnellement lourdes et, dans beaucoup d'habitats, ces crimes sont punissables par la peine capitale (incluant la destruction de tous les clones neuraux et de toutes les sauvegardes).

VOYAGES

Le voyage entre les habitats et autres colonies transhumaines est excessivement facile et peu coûteux. Les émissions d'ego longue-portée coûtent cher, tout comme l'obtention d'un morphe une fois sur place. Les voyageurs ont donc imaginé différentes manières de contourner ces obstacles : par exemple, si vous n'avez besoin de vous rendre dans un autre habitat que pour quelques jours et qu'il s'agit avant tout d'une visite en vue d'une communication en temps réel, on choisit souvent de demeurer sous forme d'infomorphe le temps de la visite et de communiquer via la RA : cela économise les dépenses de morphose. Pour les visiteurs nécessitant un morphe mais ne restant pas longtemps, les habitats offrent souvent la possibilité de louer un épaisseur générique, un synthomorphe ou, pour un prix un peu plus élevé, un morphe exalté générique. Pour les habitats et les mondes où les demandes sont inhabituelles, comme Mars, Europe ou les différents environnements à gravité zéro, on met à disposition des oxydés, des aquanautes ou des morphes folivores plutôt que des épaisseurs. On peut disposer de ces morphes jusqu'à une semaine sans difficulté. En faire

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

la requête pour un mois est également possible si l'on négocie et si l'on y met le prix. Pendant ce temps, le morphe précédent du voyageur est maintenu en stase médicale dans son habitat d'origine, en attendant que son ego y retourne.

Une autre technique consiste en l'échange de morphes entre des gens de différents habitats, se connaissant et voyageant en même temps. Quelques-uns le pratiquent avec des étrangers rencontrés sur la toile, mais les vidéos et autres divertissements sont remplis d'histoires d'individus dont le morphe et/ou l'identité ont été volés. Certaines de ces horribles histoires sont évidemment inspirées de faits réels, et très peu sont prêts à laisser leur corps à des gens qu'ils ne connaissent pas et en qui ils n'ont, finalement, aucune confiance. D'ailleurs, de nombreuses personnes ne prêteraient leur corps sous aucun prétexte, et à qui que ce soit.

Pourtant, des personnes sont prêtes, en échange d'une taxe, à faire le taxi pour des infomorphes en visite, les transportant avec eux. Dans ces cas, l'infomorphe joue les fantômes et n'est pas autorisé à prendre directement le contrôle du morphe de son hôte, il est simplement un passager qui indique la direction et communique avec son transporteur électroniquement. Ce squat qui ressemble à une possession partielle est ce qu'on appelle une hantise.

Les voyageurs désirant émigrer pour un nouvel habitat ou visiter l'un d'eux sur plusieurs mois (ou plus) doivent se procurer leur propre morphe. En principe, ils s'arrangent pour vendre leur ancien morphe à une banque de corps afin de réduire le coût de l'acquisition d'un nouveau morphe. Alternativement, certaines personnes enveloppées dans des morphes sur-mesure, très chers, et qui voyagent sur de courtes distances loueront une coquille générique pour plusieurs semaines et s'arrangeront pour faire expédier leur ancien morphe jusqu'à elles via des cargos relativement rapides. Ceci représente rarement plus qu'une dépense modérée, et c'est toujours moins cher que de se racheter un morphe ou de faire réinstaller ses personnalisations haut de gamme.

VIE PRIVÉE

L'intimité est un bien précieux pour l'ensemble des habitants du système solaire, mais elle est aussi tellement rare que, pour beaucoup, ce pourrait tout aussi bien être une sorte de concept étranger. Au XX^e siècle et au début du XXI^e siècle, la vie privée se définissait en deux concepts qui sont aujourd'hui complètement distincts – la possibilité de passer inaperçu et de demeurer anonyme, et la possibilité d'éviter toute intrusion non-désirée. Le premier concept est largement absent de la vie des gens désormais. Toute personne transférant un truc, quel qu'il soit, sur une partie non-privée de la toile comprend

bien que n'importe qui souhaitant y accéder y accédera. De même, quiconque passe du temps dans un lieu public sait très bien que n'importe qui peut savoir où il est allé, ce qu'il a fait et ce qu'il a dit en raison de l'omniprésence des systèmes équipés de capteurs et reliés à la toile. En conséquence, la vie publique de n'importe qui, tant sur la toile que dans le monde physique, peut être aisément transformée en base de données, ce qui facilite les recherches. Presque tout le monde conserve ce type de bases de données, des enregistrements de sa vie, ce que l'on appelle des *lifelogs*. Ceux-ci sont le plus souvent laissés en accès public par leurs auteurs, ce qui montre combien l'anonymat est devenu un concept archaïque.

Les intérieurs des domiciles privés ne sont pas soumis à surveillance continue, évidemment. Mais la quasi-totalité des habitats est équipée de capteurs d'urgence placés dans tous les bâtiments et fournissant des enregistrements complets des événements pour les IA et travailleurs des services d'urgence dans les cas de fuite grave de produits chimiques, d'assez gros incendie, d'explosion, de perte de pression atmosphérique, ou dans quelques autres situations dramatiques et/ou potentiellement dangereuses. La Chute, comme le fait que la presque totalité de la transhumanité vit désormais dans des habitats cernés d'environnements hostiles, justifie le fait que ces capteurs fassent partie de l'équipement ordinaire. Quelques habitats interdisent encore ces capteurs d'urgence dans les logements privés ; on classe habituellement ces lieux dans la catégorie « piège mortel ». À moins d'être activés par des événements spécifiques, ces capteurs d'urgence n'enregistrent rien d'autre que l'absence de tout danger. Cette restriction particulière permet aux individus de conserver leur intimité au sein de leur propre résidence – tant qu'ils ont la certitude que personne ne s'est amusé à introduire un quelconque système d'enregistrement chez eux. Finalement, demeurer inaperçu est une question de prudence et de confiance, et chacun sait que, le plus clair du temps, rien n'échappe au vaste enregistrement public.

À l'opposé, la liberté d'éviter toute intrusion non-désirée est très précieuse pour la population d'après-Chute. Les intrusions de données ou de personnes non-désirées au sein de l'espace privé des gens ou dans leurs dossiers électroniques personnels sont considérées comme un crime dans beaucoup d'habitats, et comme un crime particulièrement grave dans l'ensemble. De même, alors que la toile et la réalité augmentée sont pleines de toutes sortes de publiciels gérés par IA, la plupart ont évolué pour devenir relativement bienveillants et ne diffuser que des suggestions discrètes sur les biens, informations et services susceptibles d'intéresser les personnes ciblées. Votre muse a aussi la possibilité de filtrer les publicités indésirables. Et s'il est très certainement possible de créer des

RECHERCHE SOLARCHIVE : SIGNAUX D'ENTRÉE INCAPACITANTS



Pendant la Chute, les Titans ont attaqué en usant de diverses formes d'intrusions RA et en ligne qui incapacitaient leurs cibles ou au moins interféraient avec elles. Les plus basiques de ces intrusions étaient des illusions RA destinées à modifier la perception que les gens avaient de leur environnement physique, le changeant en quelque chose de radicalement différent de la réalité. Ces illusions

poussaient leurs victimes à attaquer leurs semblables et inspirèrent des paniques collectives. Des versions plus évoluées furent aussi utilisées, affectant spécifiquement les éléments empathiques de la RA pour déclencher de la peur et d'autres réponses émotionnelles. D'autres enfin fonctionnaient en surchargeant leurs cibles de signaux d'entrée sensoriels si puissants qu'ils outrepassaient les

filtres, infligeant de sévères dommages neurologiques.

Mais en dépit des rumeurs et des angoisses quant à ces prétendus « piratages Basilic » – ces attaques par signal d'entrée visuel ou sensoriel qui peuvent théoriquement corrompre et détourner l'esprit humain en exploitant la manière dont le cerveau traite les données – aucun rapport crédible n'a été vérifié. ✿

publicités capables de passer outre les filtres des muses, de telles opérations seront généralement illégales.

Les intrusions RA indésirables sont également limitées. Lors des premiers moments de la technologie RA, les utilisateurs rencontraient de sérieux problèmes, se faisant surcharger de signaux d'entrée qu'ils n'avaient pas sollicités et qui les distraient – comme ils furent nombreux à le faire remarquer, le voile créé par les spams RA et autres intrusions était particulièrement épais, et les préférences du réseau et les lois s'adaptèrent pour empêcher de telles invasions. Aujourd'hui, les gens attendent pour la plupart de pouvoir non seulement faire l'expérience des données qu'ils recherchent ou qui pourraient les intéresser, mais ils espèrent aussi que toute donnée indésirable disparaîtra très vite. Dans *Eclipse Phase*, il n'est pas simplement ennuyeux et perturbant d'être entouré de données RA indésirables, c'est aussi assez effrayant puisque cela implique qu'il y a un sérieux problème sur la toile de l'habitat ou avec l'équipement électronique de la personne – cela peut même signifier que l'habitat tout entier est la cible d'une attaque informatique.

EXISTENCE BASSE-TECHNOLOGIE

Plus de 95% de l'humanité occupe des morphes créés artificiellement. La majorité possède les implants de base, et la plupart des autres portent des ectos à écran rétinien ou d'autres périphériques simples permettant à l'utilisateur de percevoir le vaste réseau d'informations qui l'entoure et d'interagir avec lui. Cependant, les moins de 4% restant de la population occupent des morphes basiques ou épisseurs, sans implants de base et dépourvus de l'accès aux ectos et autres technologies de base.

Lecto représentant une dépense mineure et une pièce d'équipement essentielle à la vie dans le système solaire, les individus non-équipés de ce genre de technologie appartiennent aux cercles les plus bas de l'échelle sociale. On trouve parmi eux les plus pauvres des habitats les plus en marge, et la plupart sont esclaves ou dans une situation à peine plus enviable. Les classes sociales les plus basses de la République Jovienne n'ont pas d'accès à l'infotech personnel, pas plus que les populations les plus pauvres asservies aux hypercorps et au Consortium Planétaire, spécialement sur la Lune et sur Mars. Ces individus sont soit des criminels engagés aux travaux forcés, soit des personnes dépourvues de toute compétence utile. En général, ils sont assignés aux seules basses besognes physiques que des IA ne pourraient pas mieux réaliser.

L'absence d'accès à la toile fait de ces malheureux « zéros » des handicapés mentaux et sociaux, incapables de percevoir toute la richesse qu'offre la RA et ce que la plupart des gens considèrent comme acquis. Ils sont également incapables de communiquer avec qui que ce soit hors de portée de voix et ne peuvent pas accéder aux informations les plus basiques comme les indications de circulation ou les tarifs des magasins. Lorsque c'est nécessaire, les directeurs et responsables des groupes de zéros leur autorisent l'accès à des « navigateurs réseau » portatifs. Ces outils ressemblent aux terminaux physiques que l'on trouvait communément au XXI^e siècle et leurs fonctionnalités sont limitées, interdisant par exemple les communications et limitant les recherches sur la toile à des sujets soigneusement filtrés.

Du fait de leur incapacité à accéder à la toile et à la RA, les zéros sont à la limite d'être intégralement isolés de tous les autres : ceci implique qu'il leur est impossible de s'organiser de manière efficace ou de poser de réels problèmes à ceux qui les contrôlent. Dans l'ensemble du système extérieur, on

a tendance à considérer l'existence des zéros comme l'un des plus grands crimes commis contre l'humanité par le Consortium Planétaire et la République Jovienne.

VIE, MORT ET MORPHES

La mort n'est plus une certitude pour la transhumanité, mais elle reste possible. Au cours de la décennie qui a précédé la Chute, la majorité de l'humanité s'était plus ou moins faite à l'idée que l'immortalité était là, entre ses mains. Puis, en quelques petites années, les Titans ont balayé plus de 90% de notre population. Face à l'horreur de tant de morts gratuites, les efforts déployés pour la survie des humains restants sont devenus une priorité absolue. Maintenant, les technologies de l'immortalité – transferts, piles corticales et autres merveilles – sont devenues des lieux communs.

L'ensemble des habitants du système solaire est aujourd'hui habitué à ces concepts (à l'exception des bioconservateurs les plus engagés). Tout le monde s'attend donc à vivre pour toujours avec ses amis, sa famille et ses ennemis. Mais bien que la mort soit rare désormais, elle existe encore. Des accidents graves peuvent détruire la pile corticale et le cerveau, l'égo peut se voir balayé, effacé en châtiment de certains crimes odieux – et les procédés d'exécution sont bien plus compliqués aujourd'hui qu'ils ne l'étaient quelques années en arrière.

Pour tous les gens (à l'exception de ceux qui sont trop pauvres pour se payer un nouveau morphe), les morts non-définitives sont un désagrément comparable à ce que les populations du XX^e siècle voyaient comme des malheurs relatifs, comme un bras cassé ou une vilaine grippe intestinale. Dans la majorité des habitats, être responsable de la mort temporaire de quelqu'un, qu'il s'agisse d'un acte volontaire ou d'un accident, impose de couvrir les frais de son ré-enveloppement dans un morphe identique, plus particulièrement si cette personne ne possède pas d'assurance morphose. Ceux qui ont eu à mourir temporairement peuvent s'attendre à recevoir la visite de leurs proches, après la morphose, ainsi qu'une flopée d'e-cartes et peut-être de petits cadeaux de leurs collègues et connaissances, tous exprimant leur compassion pour cette mort inopportune et leur souhaitant un bon retour dans le monde des incarnés physiques. L'échange de ces « cadeaux de vie » est une sorte de marque d'appartenance, une véritable coutume qui s'est ancrée dans de nombreuses professions, comme chez les employés des services d'urgence dont les membres risquent régulièrement leur vie.

Choisir de changer de morphe sciemment ou de devenir infomorphe pour un temps se conçoit différemment. En principe, les personnes prennent un jour ou deux entre leur décision de changer de morphe et le ré-enveloppement : pendant ce temps, la politesse veut que l'on informe tous ceux que l'on connaît bien et ses collègues de la morphose à venir. En plus des visites personnelles, des appels et e-cartes informant de la date de l'évènement, celui qui se ré-enveloppe est tenu de fournir une photo de son nouveau morphe afin que les autres puissent le reconnaître facilement. Notez toutefois qu'il est considéré comme maladroit (voire grossier) de fournir des détails sur ses nouvelles améliorations lorsque l'on s'incarne dans un morphe meilleur par sa qualité ou son modèle. Dans les jours qui suivent la morphose, on organise généralement une petite « fête de morphose » afin de présenter à tous ceux que l'on connaît son nouveau morphe. Selon la fortune, la renommée et la sociabilité de l'individu, ces fêtes se déclinent en de somptueuses réceptions dans des salons d'hôtel ou en petites réunions intimistes chez l'intéressé.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

LE SAVOIR PERDU

Les connaissances et informations accumulées sur Terre, couvrant l'histoire de l'intelligence humaine, représentent d'impressionnantes masses de données. Même avant la Chute, de nombreuses colonies orbitales avaient déjà acquis des archives complètes sur les anciens savoirs et les anciennes créations de l'humanité, incluant des copies de chaque livre, tableau, chanson, film, programme télé, console de jeu, journal et article de magazine jamais transposé en format numérique, ainsi que les sauvegardes de toutes les archives internet de la Terre. Mais beaucoup de programmes destructeurs libérés pendant la Chute ont corrompu ces bases d'informations, les effaçant parfois complètement.

Cela veut dire que ce qui reste de l'histoire et des données archivées de la Terre est inégal et incomplet. L'ensemble a survécu, mais quelques trésors ont été définitivement perdus. En particulier, les informations datant de l'époque de la Chute elle-même sont très difficiles à trouver étant donné les attaques répétées que les Titans ont lancées sur les systèmes d'information. Les données prioritaires qui ont été tenues à l'écart du domaine public, conservées à l'abri derrière les portails électroniques de la Terre, ont très probablement été perdues, excepté pour quelques hypercorps qui sont parvenues à les rapatrier in extremis.

La récupération de données perdues est un commerce lucratif pour les pilleurs et archéologues, mais s'aventurer dans les coins dangereux de la Terre ou au milieu de ses habitats en ruines, détruits au cours de la Chute, est quelque peu risqué. ■

On regarde la mort définitive d'une toute autre manière. Puisqu'il s'agit de quelque chose de plutôt rare et de complètement inattendu, les vieux rites funéraires ont disparu pour laisser place à de nouvelles traditions. Comme ces morts définitives rappellent à ceux qui restent les milliards de morts survenues durant la Chute, les nouveaux rituels qui les entourent sont là pour honorer à la fois la mémoire de celui qui vient de mourir et celle de toutes les victimes de la Chute.

LOISIRS ET MÉDIAS

Une somme considérable d'informations a survécu à la Chute de la Terre, et un grand nombre de transhumains modernes gagnent leur vie en créant de nouvelles chansons et histoire, de nouveaux reportages ou autres médias. Tout ceci est aisément et rapidement accessible par implant basique, ecto ou (plus rarement) avec les archaïques terminaux physiques. Cependant, la plupart de ces supports ne satisfont pas beaucoup de monde et nombre d'entre eux sont de qualité médiocre. De fait, il n'est pas rare de voir les humains employer deux systèmes de filtrage pour trier les médias auxquels ils pourraient s'adonner.

Le premier filtre consiste en l'évaluation de la popularité et des critiques faites pour ces médias : en effet, chaque programme d'information ou de divertissement reçoit une note, souvent basée sur les commentaires et jugements des critiques ayant les plus hauts scores de réputation et qui partagent avec les consommateurs leurs avis sur les qualités et défauts des sujets. Les IA spécialisées procèdent également à des évaluations à partir des avis des consommateurs de façon à ce que chacun puisse suivre les avis des critiques qu'il connaît



WERNER

et puisse mettre la main sur les divertissements et médias globalement populaires ou spécifiquement appréciés dans leur niche démographique et sous-culturelle particulière.

La deuxième couche de filtre, c'est la muse de l'individu. Les muses apprennent les goûts et savent reconnaître les humeurs de leur utilisateur, avec ces éléments, elles recherchent et recommandent automatiquement des médias particuliers. Vous pouvez ainsi tout faire, depuis demander à votre muse de vous sélectionner quelque chose susceptible de vous plaire ou de vous trouver quelque chose qui remettra vos idées en questions, jusqu'à lui demander de fouiller dans tous les nouveaux événements susceptibles de vous intéresser. Les muses se servent de leur compréhension de l'utilisateur et de ses préférences, combinée aux évaluations et commentaires, pour opérer leurs choix. Vous pouvez même régler votre muse de manière à ce qu'elle édite et modifie l'intégralité des médias pour qu'ils répondent mieux à vos centres d'intérêt ou préférences. Dans les cas les plus extrêmes, un tel procédé peut finir par fausser complètement les informations et les amener à un stade où elles n'auront plus rien à voir avec la réalité des événements. Ce même procédé est employé pour rendre plus attrayants les personnages et leurs dialogues dans les romans et les films. Il n'est pas inhabituel de voir les muses supprimer des parts entières de faits d'actualité ou d'articles au prétexte que l'utilisateur n'en a cure.

Évaluations, critiques et muses offrent donc à l'individu la possibilité d'éviter une surcharge de médias, mais ils renforcent également les barrières sous-culturelles. Beaucoup ne cherchent que des médias et nouvelles d'information qui assoiront un peu plus leurs idées et croyances. Les xénophobes n'ayant aucune confiance en les non-humains, que ce soit des pieuvres surévoluées ou des Courtiers, se nourrissent ainsi souvent (voir exclusivement) d'infos et de fictions RA mettant en scène des extra-terrestres malfaisants et des animaux surévolués retors responsables de crimes épouvantables. De la même façon, on trouve des gens qui ne s'intéressent qu'à leur propre petit habitat et qui s'arrangent pour que leur muse altère les nouvelles du monde extérieur de façon à ce

qu'elles ne prennent en compte que la manière dont les événements extérieurs pourraient affecter leur station.

Les personnes appartenant à des ensembles sous-culturels et démographiques différents vivent littéralement dans des mondes différents. Et l'unique force à l'œuvre contre cette séparation, c'est le fait que la majorité des gens ne souhaite suivre que les vies et opinions des personnes ayant les plus hauts score de réputation. Souvent, ces individus réputés en sont arrivés là par leur intérêt pour un très large éventail de sources d'informations et par leur volonté d'interagir avec celles-ci ou tout au moins d'en prendre connaissance. De ce fait, prêter attention aux opinions d'une célébrité hautement réputée peut exposer les gens à des informations dont ils n'auraient probablement pas pu prendre connaissance autrement. Dans de nombreux habitats, les muses chargées de la diffusion des médias marquent certaines informations comme étant suffisamment importantes pour outrepasser les filtres des muses. Ce phénomène de marquage est normal et répandu dans certains habitats, alors que d'autres ne le réservent qu'aux informations les plus capitales qui pourraient notamment permettre de sauver des vies. Outrepasser les filtres des muses pour d'autres raisons moins essentielles est considéré comme une grossière invasion de l'espace privé et peut même constituer un crime.

LOISIRS PRINCIPAUX

Les sources les plus communes de distraction électronique sont les vidéos, les jeux vidéo, les mondes RV, les LEX et les jeux RA.

VIDÉOS ET JEUX VIDÉO

Les vidéos sont un loisir passif dont on peut profiter en tant que distraction audiovisuelle haute-résolution ou en tant qu'expérience complètement immersive où le spectateur pourra améliorer l'expérience proposée en partageant les ressentis éprouvés par un des personnages principaux à travers son odorat, son sens du toucher, sa perception visuelle ou son sens du goût. Profiter du spectacle d'un point de vue purement visuel et auditif est assez semblable au fait de regarder

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

MÉTA-CÉLÉBRITÉS



Comme l'a très vite découvert la culture industrielle, biotechnologies et morphose sont rapidement entrées en conflit avec l'habitude qu'ont les médias de ne pointer les projecteurs que sur des icônes spécifiques. Quand il est à la portée de tous de sculpter son corps, les beautés du grand monde doivent être plus que de beaux visages. Plus problématique encore, l'intérêt du public pour les stars commença à vaciller quand les célébrités se lancèrent dans de réguliers changements d'apparence, au point qu'il n'était plus possible de les reconnaître instantanément.

L'une des réponses de l'industrie du divertissement fut la mise en avant des méta-célébrités – des icônes construites sur des personnages plutôt que sur des personnes réelles. Chaque méta-célébrité a son propre morphe unique, customisé, et taillé

sur mesure (ainsi que très coûteux), mais les personnes réelles qui l'incarnent (ou s'y incarnent) ne cessent de changer. L'actrice Angélique Stardust, par exemple, était une personne bien réelle autrefois mais n'est désormais plus qu'un personnage que des dizaines d'autres ont incarné depuis l'élévation de l'originale au rang de vedette, en l'an 3 avant-Chute, et après qu'elle se soit empressée de vendre les droits de sa célébrité à Expéria. Dans le même style, le don juan oscarisé, Juan Nguyen, n'est qu'un personnage monté de toute pièce et entièrement inspiré d'un célèbre héros de films d'action, mort et disparu pendant la Chute. Beaucoup de méta-célébrités sont façonnées à partir de personnages fictifs : la bad girl Sun Mi Hee n'est pas différente hors antenne du personnage de super-méchante qui l'a rendue célèbre, n'allant nulle

part sans emporter avec elle son fameux couple d'inquiétants léopards intelligents. Les acteurs endossant le rôle d'une méta-célébrité sont souvent soumis à psychochirurgie afin de mieux tenir leur rôle.

Les personnages de méta-célébrités sont gérés, vendus et promus comme des produits médiatiques afin d'attirer l'attention de certains groupes de consommateurs. Même s'ils jouent un certain rôle dans les cercles de l'hyper-élite, les personnalités célèbres et authentiquement brillantes portent souvent sur les méta-célébrités un regard au mieux amusé, au pire plein de mépris – même si certains ont appris à la dure à ne pas sous-estimer (et à ne pas se mettre à dos) les petites armées d'ingénieurs des médias qui se cachent derrière chaque cliché soigneusement étudié d'une méta-célébrité. ✿

un vieux film du XX^e siècle, à la différence que le spectacle est interactif et en 3D. Par opposition, un vrai spectacle sensoriel donne plus l'impression de vraiment faire partie de l'histoire.

La plupart des enregistrements vidéo modernes permettent de choisir différents thèmes et décors selon les préférences : le spectateur peut donc adapter le contenu de ce qu'il visionne, y compris le niveau de violence, le type de sexualité préféré et l'apparence de certains ou de tous les personnages centraux. Beaucoup de vidéos offrent également la possibilité de choisir entre plusieurs fins alternatives, selon que l'on préférera voir une fin heureuse, aigre-douce ou carrément noire. Il en résulte que deux personnes regardant le même film peuvent tout à fait vivre une expérience intégralement différente l'une de l'autre en fonction des options choisies.

Les jeux vidéo marchent comme les vidéos au détail près qu'ils sont plus souples. Dans un jeu vidéo, le joueur ne se contente pas de vivre l'histoire avec le protagoniste – il devient le personnage principal du jeu, façonnant l'histoire par ses propres actions, comme dans les jeux vidéo les plus sophistiqués du début du XXI^e siècle. Certains jeux permettent de faire jouer ensemble jusqu'à une dizaine de participants ou de relier des milliers de joueurs via la toile ; d'autres sont conçus pour un unique joueur. Le degré de liberté qu'offrent les jeux vidéo est variable. Certains se présentent comme des univers complètement interactifs, similaires à de nombreux mondes RV, avec seulement quelques personnages contrôlés par des IA. D'autres sont de conception beaucoup plus simple et limitée, le degré d'interaction des personnages se limitant à quelques décisions majeures. La frontière réelle entre vidéos de divertissement et jeux vidéo est relativement floue, mais les deux supports sont conçus à la fois pour une utilisation en solitaire ou en réseau restreint. Enregistrements et jeux vidéo sont les formes les plus courantes de divertissement ; les vidéos, films et jeux vidéo élaborés sur Terre avant la Chute dominant le marché.

LEX

La Lecture d'Expérience est un type spécifique de « clip », un enregistrement contenant toutes les impressions sensorielles d'un unique individu. La population du système solaire menant dans l'ensemble une vie plutôt calme et à l'abri du risque, les gens sont naturellement friands d'expériences intenses et ils profitent des LEX pour vivre comme s'ils y étaient des aventures telles que l'escalade du Mont Olympe, ou comme le fait de passer toute une journée au sein des habitats privés les plus fastueux et exotiques, de se lancer dans une mission de récupération sur Terre, ou encore de jouer les gatecrasheurs. Les LEX les moins sensationnelles font l'objet d'un marché parallèle florissant où l'on trouve des enregistrements de personnes commettant toutes sortes de crimes violents ainsi que des LEX de véritables fusillades opposant des criminels surarmés aux forces de l'ordre, lesquelles se terminent souvent avec la mort du morphe à travers lequel est vécue la scène.

Quiconque est muni d'implants réseau peut créer une LEX de ses expériences passées, et quiconque possède un ecto ou des implants réseau peut accéder à ces enregistrements sensoriels. La vente de LEX particulièrement passionnantes, comme un enregistrement de la première rencontre avec les Courtiers, peut rapporter pas mal d'argent ou une sacrée réputation. La plupart des LEX mêlent à la fois les enregistrements sensoriels et les pensées de surface de l'individu qui enregistre. Beaucoup de personnes ne s'intéressent aux LEX que pour leur dimension sensorielle et trouvent que la présence des émotions et des pensées du premier lecteur constitue un phénomène invasif et

dérangeant. Cependant, quelques aficionados des LEX estiment au contraire que l'accès à l'intégralité de l'enregistrement, incluant les émotions ressenties par le créateur, en fait une expérience plus immersive encore, plus réaliste.

Parmi les fans de LEX, des minorités conséquentes concentrent leur passion vers un ou deux créateurs de LEX audacieux, des *diffuseurs-LEX*, qui proposent régulièrement de nouveaux enregistrements. Leurs fans les suivent et visionnent chacun de leurs clips en profitant à la fois de l'expérience et de leurs pensées et émotions. Certains de ces fans LEX en viennent progressivement à s'intéresser davantage au créateur des clips qu'aux expériences par elles-mêmes. Ces fans en viennent d'ailleurs souvent à s'imaginer posséder une compréhension particulièrement claire du créateur en personne, jusqu'à s'identifier au diffuseur-LEX ou à en tomber amoureux. La cerise sur le gâteau, c'est que les individus accédant très régulièrement aux LEX d'une seule et unique personne commencent parfois à en adopter les manies, habitudes et tournures de phrase. Pour les diffuseurs-LEX les plus populaires, il peut être assez perturbant de voir ses expressions ou ses habitudes les plus idiosyncratiques imitées par des centaines de milliers de personnes.

Quelques fans particulièrement mordus – les LEXomanes – vont jusqu'à altérer leur morphe afin de le faire ressembler à celui de leur diffuseur-LEX favori. Quelques LEXomanes obsessionnels tentent même d'entrer en contact avec leur idole ou tachent de l'épier, avec l'espoir de peut-être intégrer l'un de leurs clips. Dans la plupart des habitats et sous-cultures, les LEXomanes sont globalement vus comme des individus menant de tristes vies dépourvues de sens. Quant aux LEXomanes les plus « hardcore », on les considère comme instables et potentiellement dangereux.

JEUX RA

Dans les jeux en Réalité Augmentée (RA), les joueurs interagissent à la fois avec les éléments du monde physique et avec l'imagerie RA, qui réemploie (en les modifiant parfois) les êtres et les objets que voit le joueur. Par exemple, au lieu de voir un autre joueur dans un morphe épisseur, ordinairement vêtu, le joueur d'un jeu RA pourra voir un affreux zombie pourrissant, une étrange forme de vie extraterrestre ou un soldat armé jusqu'aux dents. Comme ces jeux autorisent les interactions entre joueurs lorsqu'ils sont physiquement proches, les jeux RA ont tendance à se concentrer sur un habitat ou une ville spécifique. Il arrive cependant que des jeux RA s'étendent à plusieurs habitats au sein d'une même région culturelle.

La nature et l'intensité de ces jeux varient grandement. On trouve des jeux à long-terme où les participants incarnent des espions parfaitement infiltrés ou tiennent d'autres rôles tout aussi uniques et exaltants. Les joueurs peuvent tenir n'importe quel rôle, depuis le voyageur temporel en mission pour empêcher la réalisation d'une épouvantable catastrophe, jusqu'à l'agent infiltré tentant de démasquer les horribles complots des personnes infectées par les Titans au sein même de son habitat – et qui se font passer pour des concepteurs de friandises, des assistants personnels, etc. Dans leur vie de tous les jours, les joueurs échangent des messages entre eux et avec les administrateurs du jeu. Certains de ces jeux RA peuvent s'étendre sur plusieurs années : le plus long d'entre eux a duré près de vingt ans.

Les jeux RA à court-terme, de leur côté, durent de plusieurs heures à quelques jours. Les individus en charge du contrôle du jeu louent parfois un hôtel, un parc ou des bâtiments publics pour la durée de la partie. Ces jeux sont presque toujours

hautement spectaculaires et peuvent consister en n'importe quoi, qu'il s'agisse de faire face à une grosse attaque de zombies, à une invasion extraterrestre ou de participer à la simulation d'un événement terrestre comme la prise de la Bastille pendant la Révolution Française. Ces jeux sont peut-être moins détaillés que les mondes RV ou que les jeux vidéo, mais les joueurs en apprécient le côté immersif et le « réalisme » qu'ajoutent leur présence et leur participation physique.

Comme les participants des jeux RA agissent dans le monde physique, se lançant parfois dans des actions qui peuvent se révéler perturbantes ou dangereuses, les concepteurs de jeux RA font très attention à ce que tout se déroule sans problème. Dans quelques anciens jeux RA, datant pour la plupart de vingt ans avant la Chute, les joueurs se blessaient parfois sérieusement. Certains concepteurs peu scrupuleux se servaient même de leurs jeux comme d'une couverture pour de véritables braquages ou pour des actes terroristes, faisant commettre leurs méfaits par des joueurs persuadés de n'agir que dans le cadre du jeu. Depuis lors, des drones d'observation de la police gardent un œil attentif sur les participants des jeux RA. Dans presque tous les habitats, les personnes qui dirigent les parties doivent se faire connaître des autorités et déclarer leurs jeux sous peine de grosses amendes.

MONDES RV

Les divertissements fournis par les mondes en Réalité Virtuelle (RV) impliquent la création d'environnements simulés complets et intensément immersifs – les *simulespaces* – où la plupart des personnages principaux sont joués par des transhumains ou d'autres êtres doués de conscience. Contrairement aux différents types de clips ou de jeux vidéo, les simulespaces sont spécialement conçus pour intégrer un grand nombre de participants. Les mondes RV proposent une immense variété, depuis la réplique de périodes et de lieux empruntés à l'histoire de la Terre jusqu'à des univers fantastiques élaborés et complexes où se mêlent magie, dragons et autres merveilles. On trouve aussi toute une série de mondes extraterrestres et de décors fantaisistes où des étrangetés comme le voyage dans le temps sont tout à fait normales. Comme c'est le cas avec les vidéos, les simulespaces les plus populaires sont ceux qui reproduisent la Terre d'avant-Chute.

Les mondes RV peuvent contenir d'une douzaine de participants à des dizaines de milliers. Pour avoir une meilleure expérience de jeu, les utilisateurs préfèrent accéder au simulespace en se connectant physiquement à des serveurs électroniques. Ceux-ci offrent une meilleure qualité de jeu et permettent de limiter les interruptions et coupures par rapport aux connexions wifi. Puisqu'une fois plongé dans la réalité virtuelle, on se retrouve complètement coupé de son corps, les utilisateurs installent souvent leur morphe dans un caisson ou dans un fauteuil spécial le temps du jeu. Les salons RV mettent par exemple des cosses électroniques privées à disposition des joueurs afin qu'ils puissent se connecter physiquement. De nombreux habitats sont également équipés de systèmes électroniques spécialement réservés à cet usage afin que les joueurs puissent confortablement profiter de la RV depuis leur domicile.

En raison de la distance et des décalages de communication entre les habitats, les simulespaces en ligne les plus fréquentés gèrent les habitats comme des royaumes séparés, limitant les interactions entre joueurs venant d'autres habitats/royaumes. La popularité de certains mondes RV, comme l'Empire Doré qui prend place dans l'Angleterre des années 1880, est telle qu'un individu quittant un habitat/monde pour un autre peut

continuer à jouer avec pour seule différence la compagnie de nouveaux joueurs.

Une autre caractéristique particulière aux décors RV est qu'on y trouve de nombreux joueurs infomorphes, y compris des réfugiés infomorphes. Même si les petits nouveaux eux-mêmes sont capables de distinguer les personnages tenus par des IA des PJ « réels », il n'y a aucun moyen de savoir si un joueur possède un corps physique ou non.

DIVERTISSEMENT PHYSIQUE

En plus de ce vaste choix de divertissements électroniques (ou à accès électronique), les gens profitent toujours d'une large variété de sports physiques comme le football ou les courses aériennes à gravité réduite pour lesquelles les participants enfilent des ailes et s'engagent dans des concours de vitesse et d'acrobatie. La possibilité de guérir toute blessure dans une cuve de soins et notre capacité à extraire la pile corticale d'un corps mort ou mourant afin de la placer dans un nouveau morphe ont permis l'émergence d'une nouvelle gamme de sports extrêmes. Une dizaine d'années avant la Chute, des personnes avaient déjà commencé à comprendre qu'en dehors de circonstances exceptionnelles, elles ne pouvaient pas mourir, à moins de le vouloir. Cela marqua le départ d'une brève mode des sports extrêmes et poussa même quelques amateurs fortunés à se suicider à répétition par jeu, en œuvrant à tuer leur morphe par tous les moyens les plus inhabituels. La Chute et la mort définitive de plus de 90% de l'humanité diminuèrent considérablement l'attrait de ces jeux avec la mort pendant plusieurs années. Aujourd'hui, se tuer dans le seul but d'expérimenter la mort est au mieux considéré comme de mauvais goût, et pour beaucoup, ce comportement minimise la gravité des pertes subies au cours de la Chute. Si les loisirs dangereux (voire mortels) bénéficient à présent d'un regain d'intérêt, le suicide comme expérience reste un passe-temps controversé et douteux, et ceux qui le pratiquent sont vus comme des désaxés.

Dans certaines sous-cultures, c'est le duel qui a fait office de lubie pendant presque une décennie. Épées, couteaux, pistolets de duel et balles à tête molle comptent parmi les choix les plus courants pour cette activité, aucune de ces armes ne représentant un grand danger pour la pile corticale et la plupart ne tuant pas instantanément. Il existe cependant des options plus exotiques, comme les duels aériens menés avec des ULM aux ailes pourvues de lames. En de rares circonstances, les duels se font dans l'espace, avec des combinaisons pressurisées non-blindées. Certains groupes criminels se font de l'argent en organisant des duels clandestins ; ce sont les biomorphes contre les robots, les robots contre les surévolués, et ainsi de suite. Les tournois les plus minables mettent en scène des combats de fosse révoltants opposant les sauvegardes illégalement acquises de quelques malheureux que l'on enveloppe pour l'affrontement dans des animaux non doués de conscience et souvent équipés de matériel cybernétique létal. En général, les créatures lâchées dans l'arène sont complètement ravagées.

À côté de ces loisirs, les sports dangereux, autres que les sports de combats, sont également très appréciés. Les compétitions d'escalade de haut-niveau sur Mars se font ainsi le plus souvent sans équipement de sécurité. Des compétitions similaires existent dans de nombreux habitats équipés de murs d'escalade artificiels, ainsi que des compétitions régulières de freerun dans presque chaque ville et habitat. On trouve également toute une catégorie de sports, comme le plongeon ou le parachutisme, où la perfection de la performance prime sur le fait d'éviter l'accident ou la mort. De fait, dans la catégorie pour morphes non

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



modifiés afin de survivre aux impacts violents, les records de plongeon de haut vol reviennent à des individus qui, à l'arrivée, nécessitent un ré-enveloppement immédiat ou un séjour en cuve de soins pour avoir pourtant explosés les précédents records.

POLITIQUE ET POUVOIR

La politique a une place toute aussi importante dans les colonies du système solaire qu'elle en avait sur Terre, mais elle est radicalement différente d'alors. Habitats ou groupes de stations sont des entités politiques distinctes les unes des autres, et nombre de ces habitats sont farouchement indépendants. Les seuls endroits où peuvent exister de grandes entités politiques sont Mars et Titan, des mondes difficilement habitables, et il faut considérer que la population de Titan est pourtant moins importante que celle de la plupart des grandes villes terriennes d'avant-Chute.

LE SYSTÈME INTÉRIEUR

Les nations n'existent plus, elles ont été remplacées par de nouvelles entités politico-économiques qui, même si la Chute n'avait pas eu lieu, auraient été vouées à emprunter les sentiers de la domination : les hypercorps. Si le système intérieur compte une multitude de colonies et habitats indépendants, il est surtout dominé par les hypercorps. Afin d'atténuer les conflits qui les opposent et de promouvoir la survie de la transhumanité, plusieurs hypercorps ont forgé une alliance que l'on connaît sous le nom de Consortium Planétaire : cette alliance gouverne la plus grande partie de Mars et est responsable du projet, actuellement en cours, de terraformation de la planète. Elle contrôle également plusieurs dizaines d'autres habitats et de nombreuses bases lunaires, principalement celles qui sont investies de près ou de loin dans le colossal effort de terraformation de Mars.

Mars abritant plus de 40% de la population transhumaine rescapée, la majorité des humains vit désormais sous la loi des hypercorps et/ou du Consortium Planétaire. À la suite de la Chute, les hypercorps se sont fixées trois objectifs majeurs : reconstruire le système solaire, se protéger de toute attaque (qu'elle vienne des Titans ou d'ailleurs) et accroître leur puissance tant politique que financière. Par extension, leur deuxième objectif intègre aussi la protection de tous les habitats et colonies contre une nouvelle Chute. Hypercorps

et Consortium Planétaire se montrent particulièrement habiles dans la réalisation de leurs objectifs. Et comme les rébellions populaires et la protestation générale n'aident pas à atteindre ces buts, elles ont aussi démontré un certain talent pour maintenir la sécurité parmi la population des habitats et des colonies sous leur contrôle, pour conserver aux habitants un bien-être relatif et, dans le meilleur des cas, pour les garder incapables de causer des problèmes sérieux.

Constituant les entités les plus importantes et les mieux organisées du système solaire, les hypercorps, et le Consortium Planétaire en particulier, occupent une position de choix pour assurer la protection des populations occupant leurs habitats et colonies. Mais cette protection se fait au prix de la liberté. Vivant dans des habitats basés sur les économies transitoires (p. 61), les populations des colonies contrôlées par les hypercorps sont suffisamment fortunées pour ne pas avoir à s'inquiéter de mourir de faim ou de se retrouver dans le besoin. Et puisque les hypercorps sont vivement opposées au bio-conservatisme, quiconque ayant les moyens de s'offrir morphes ou augmentations quels qu'ils soient est libre de le faire tant qu'il ne s'agit pas de s'équiper d'armements susceptibles d'être utilisés contre l'habitat ou ses habitants. Cependant, en échange de la sécurité et de la relative prospérité que permet la présence des hypercorps, les habitants se doivent de renoncer à exprimer plus que des critiques purement symboliques contre les hypercorps du Consortium Planétaire.

LES POUVOIRS DES HYPERCORPS ET DU CONSORTIUM PLANÉTAIRE

Hypercorps et Consortium sont les seules entités politiques majeures du système solaire à n'être pas de dimension locale (à l'exception peut-être de l'Alliance Autonomiste, qui évoque cependant davantage un pacte d'entraide qu'une entité politique unifiée). Toutes les autres entités politiques sont basées sur une unique localité. Mais les hypercorps, elles, dépassent le cadre local avec des branches et bureaux dans tout le système solaire, répondant aux besoins des populations de Pluton à Mercure en passant par toutes les positions intermédiaires. Alors que la plupart des hypercorps possèdent d'immenses installations de production et de transformation sur Mercure ou Vénus, exploitant les abondantes ressources d'énergie de la première et la chimie complexe de la seconde, la majeure partie du travail qu'elles effectuent engage le développement

de nouvelles technologies et de nouveaux modèles de cornes d'abondance, des développements et recherches pouvant être réalisés de n'importe où avec un accès à la toile.

En plus de leurs bases sur Mercure, Vénus et dans les autres endroits de richesse égale en ressources, les hypercorps entretiennent des stations de fabrication et des stations dédiées à la recherche à travers tout le système solaire. Parmi les infrastructures les plus connues, on compte les immenses chantiers spatiaux de Starware, dont les plus imposants se trouvent sur la Lune et sur l'astéroïde Vesta, et l'énorme usine d'antimatière d'Omnico, en orbite autour de Mercure. Mais il existe aussi beaucoup d'autres structures moins connues comme les mines automatisées appartenant au mystérieux groupe Zbrny, situées dans la Ceinture d'astéroïdes principale et au milieu des anneaux de Saturne, et l'usine de qubits Nimbus, dans l'orbite de Mars.

Les installations de recherches secrètes et protégées sont encore plus nombreuses, et certaines sont si bien cachées qu'elles ne sont en principe accessibles que par l'intermédiaire de diffuseurs d'ego hautement sécurisés. On y effectue toutes sortes de recherches mystérieuses, et souvent extrêmement dangereuses : expériences sur les reliques des Titans, tentatives de développement de nanotechnologies autoreproductrices, création de trous noirs artificiels miniatures, etc. Clips, films et jeux vidéo regorgent d'histoires de catastrophes étranges se déroulant dans ce genre de stations, et de voleurs héroïques y dérobant des merveilles extraordinaires. La réalité de ces centres de recherches corporatistes secrets est pourtant plus banale. Mais il arrive pourtant que l'on y réalise des merveilles – et que l'on reporte, à l'occasion, des catastrophes, lesquelles impliquent souvent les reliques des Titans.

Parfois, le siège de ces hypercorps est aussi un lieu secret, gardé et protégé, comme c'est le cas pour le quartier-général du légendaire Groupe Zbrny. Des rumeurs et des contes variés circulent sur ces endroits où espions, voleurs et reporters plus téméraires les uns que les autres tentent régulièrement d'entrer, sans grand succès. Ces tentatives, en particulier celles des voleurs et espions incompetents, se paient au prix fort, ce qui inclue la mort temporaire (voire définitive) des infortunés intrus.

Les hypercorps possèdent et dirigent également un certain nombre d'habitats dont beaucoup servent avant tout de foyers à leurs employés. Mais dans nombre d'entre eux, au moins la moitié de la population est composée de simples résidents du système solaire qui ne font qu'y vivre. Bien que beaucoup moins contrôlées et réglementées que les structures de recherches ou de fabrication des hypercorps, ces colonies sont aussi sujettes à une réglementation et à une sécurité plus importante qu'au sein des habitats contrôlés par les autonomistes aux limites du système solaire.

Ces stations sont des lieux exceptionnellement sûrs et sécurisés. Les habitants ont accès aux toutes dernières productions des hypercorps propriétaires et de leurs corporations alliés. Les habitats hypercorps ont tous leurs propres compagnies de sécurité, ou quelque contrat de défense avec une compagnie de sécurité privée, telle qu'Action Directe ou Medusan Shield, qui accepte de protéger les habitants contre les menaces éventuelles des agents des Titans, des saboteurs fanatiques et autres.

Ces forces de sécurité protègent également les hypercorps contre toute menace aux intérêts de ces dernières. Dans la plupart de ces habitats, les résidents jouissent d'une grande liberté d'expression ainsi que du droit de disposer biologiquement d'eux-mêmes. Cependant, toute menace potentielle aux hypercorps ou à leur personnel, de la simple désobéissance civile à

la tentative de sabotage, est traitée avec sévérité, les crimes les plus graves conduisant à l'asservissement forcé et, parfois, à l'édition mentale forcée (cf. *Psychochirurgie*, p. 228). Presque tous ces habitats pratiquent les systèmes d'économie transitoire (p. 61) et l'ensemble des résidents bénéficie d'un niveau de vie élevé pour compenser les restrictions imposées à leurs comportements. Dans les colonies plus indépendantes de la Ceinture et du système extérieur, beaucoup d'habitants se plaignent de la nature répressive des habitats ultra-contrôlés des hypercorps, mais les résidents de ces lieux préfèrent leurs vies protégées et leur sécurité à l'intimidante liberté qu'offre le système extérieur.

Afin de diminuer les dissidences et oppositions, les habitats contrôlés par le Consortium Planétaire, et par les hypercorps, ont institué des votes sur un grand nombre de problèmes. Évidemment, ces consultations de l'opinion publique ne sont prises en compte que pour les sujets n'étant pas classés comme « question de survie pour l'habitat », « politique ou gestion corporatiste » ou « question de sécurité », ce qui exclut tous les sujets relatifs (ou reliables) à la sécurité, et aux questions de profits ou de productivité pour les hypercorps impliquées. Les votes sur de telles questions sont effectués à titre purement consultatif, ce qui veut dire qu'ils sont tout simplement ignorés s'ils entrent en conflit avec les programmes des hypercorps.

Si ces habitants peuvent voter pour de nouvelles vacances célébrant quelque figure importante ou s'exprimer sur l'endroit où établir un nouveau parc et sur son agencement, les lois réglementant la servitude, la sécurité de l'habitat, le maintien de l'ordre et les autres sujets importants demeurent sous contrôle des hypercorps. Ceci ne signifie pas pour autant que les résultats des scrutins sont complètement ignorés. Si plus des deux-tiers de la population exprime la même opinion sur une question particulière, le Consortium ou l'hypercorp dirigeante s'arrange généralement pour modifier sa politique de manière à répondre à cette demande sans mettre ses propres intérêts en danger. Par opposition, s'il ne se trouve qu'un petit pourcentage d'habitants mécontents face à une décision politique, leurs revendications sont bien sûr ignorées, mais surtout, les forces de sécurité sont chargées de garder un œil sur ces groupes pour prévenir toute éventuelle désobéissance civile ou autre forme de résistance.

En plus de ces installations particulières et des habitats ultra-sécurisés des hypercorps, ces dernières possèdent de nombreux bureaux sur les stations et les colonies planétaires. Presque tous les habitats ont un bureau Nimbus équipé d'un émetteur longue-distance et, dans le cas des habitats les plus importants, un communicateur IQ et ses installations pour permettre des communications instantanées. Ces équipements sont accessibles à quiconque peut payer les cotisations Nimbus. Écologène, Skinesthésie et plusieurs autres hypercorps ont aussi leurs bureaux sur de nombreux habitats. Tout habitat désireux d'interagir avec le reste de la transhumanité possède au moins un nœud Expéria automatisé. Dans les habitats les plus petits, ces bureaux sont plus discrets et dirigés par des IA limitées ou des infomorphes asservis. Pourtant, l'existence de ces bureaux est absolument nécessaire au bonheur et à la poursuite de l'existence de la transhumanité. La plupart des hypercorps entretiennent également un certain nombre d'employés dans tous les grands habitats et dans la majorité des plus petits.

En raison du nombre encore important d'infomorphes réfugiés, la majorité des nœuds Expéria sont dirigés par des infomorphes asservis. Ils contrôlent et surveillent les IA locales dans leurs recherches d'informations et gardent trace de tous les développements intéressants ou importants et de toutes les nouvelles. Ils servent aussi de reporters sur site au cas où se

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

produirait un évènement important. Si l'affichage et la mise à jour des nouvelles d'un petit habitat est une tâche ennuyeuse, l'infomorphe a habituellement droit à un contrat lui garantissant le morphe de son choix et un ré-enveloppement dans l'habitat de son choix au terme de sa durée d'engagement, c'est-à-dire au bout de trois à cinq ans la plupart du temps.

De même, tous les habitats, à l'exception des plus petits, possèdent des bureaux appartenant à Action Directe ou Medusan Shield, où les individus peuvent louer des consultants en sécurité ou des gardes du corps, de la simple IA au mercenaire surentraîné avec furimorphe complètement équipé. Les mercenaires d'Action Directe et de Medusan Shield vivent au sein de la station et embauchent souvent des contractuels à court-terme pour les aider sur les boulots particulièrement imposants ou difficiles. Les mercenaires compétents peuvent finir par se faire engager à temps plein par Action Directe ou Medusan Shield, mais comme les agents sous contrat se voient souvent confier les tâches les plus dangereuses et ingrates, beaucoup perdent vite tout intérêt pour le travail au service des hypercorps.

Les autres employés travaillant hors des offices locaux des hypercorps vont du concepteur d'écosystème au scientifique ou technicien à louer, en passant par le conseiller financier personnel gérant les fortunes des riches et puissants. Dans les habitats importants et les colonies planétaires, les employés hypercorps et contractuels privés engagés à court-terme représentent presque 20% de la population. Les contrats à court-terme interviennent habituellement lorsque la charge de travail au niveau local excède les capacités du personnel permanent. Tous ces employés hypercorps occupent une position unique, leur loyauté étant partagée entre leur habitat et leur hypercorp. Et en dépit de ce que prêche la propagande hypercorp, ces deux types de loyauté ne se recourent pas toujours.

Du fait des délais inévitables dans les communications usuelles, les autorités locales des bureaux hypercorps sont souvent très autonomes. Faire appel à leurs supérieurs situés dans un autre habitat ou dans une autre installation pour recevoir des instructions implique forcément un décalage temporel important ou nécessité de passer par des communications IQ dont les qubits sont très chers. En conséquence, hormis pour les problèmes les plus importants ou difficiles, les directeurs locaux gèrent eux-mêmes toutes les questions locales, signalant toute situation inhabituelle ou potentiellement problématique après coup.

LE SYSTÈME EXTÉRIEUR

Au-delà de l'orbite de Mars, l'influence des hypercorps et du Consortium Planétaire est considérablement plus limitée. À l'exception de la très autoritaire République Jovienne, les habitants du système extérieur jouissent d'une liberté bien plus importante que ceux vivant dans le système intérieur. Et pourtant, même ici, la lutte entre volonté de liberté et désir de sécurité occupe une part non-négligeable du débat politique.

LES LIBERTAIRES ET L'HÉRITAGE UTOPISTE

Au sein des premières colonies transhumaines dans l'espace, déjà vingt ans avant la Chute, des formes variées d'anarchisme et d'idéologies libertaires coexistaient. Nombre de colonies du système extérieur ont profité de cet héritage et de cet amour de la liberté. Les nouvelles frontières dessinées par la colonisation spatiale représentaient une fabuleuse opportunité pour ceux qui désiraient échapper au système intérieur et à la Terre, contrôlés par les hypercorps, afin de lancer leurs propres

organisations sociétales, davantage basées sur l'égalité et sur l'action collective, ou simplement pour expérimenter de nouveaux modèles sociaux. Au-delà de la Ceinture, l'influence des hypercorps, déjà bien occupées ailleurs, était suffisamment faible pour donner aux colons les plus ingénieux la chance d'entreprendre leurs projets sans risquer d'être inquiétés. Les éléments les plus radicaux maintinrent des liens ou grandirent à partir des mouvements sociaux progressistes, indépendantistes et socialistes, et depuis les insurrections terriennes, coalisant les forces et cherchant le soutien nécessaire là où il était. D'autres dérobèrent simplement aux hypercorps du système intérieur les ressources nécessaires, les acheminant clandestinement vers leurs habitats en devenir. Il arrivait, dans quelques cas, que des stations ou des vaisseaux entiers se mutinent, refusant de se plier aux ordres des corporations pour continuer sur leur propre voie. Au grand dam des hypercorps, poursuivre et punir les fautifs de ces subversions était rarement faisable.

Même parmi ces radicaux, des différences existaient, et les personnes partageant des tendances sociopolitiques similaires se regroupèrent naturellement. Au fil du temps, quatre groupes principaux se sont développés : les anarchistes de Locus, les techno-socialistes de Titan, les anarcho-capitalistes et les mutualistes d'Extropia, et enfin, les sociétés nomades d'écumeurs qui sont des individualistes prônant la liberté pour tous. Toutes ces factions forment une alliance libre, un front uni face aux hypercorps et à la République Jovienne – ou Junte Jovienne, comme ils l'appellent – et sont liées par un pacte d'assistance et de soutien mutuel. Ce groupe est désigné sous le nom d'Alliance Autonomiste.

Parmi les habitats les plus anticapitalistes, la doctrine séculaire décrétant « chacun selon ses moyens et à chacun selon ses besoins » est plus qu'un principe fondamental, elle est une philosophie de vie en action au quotidien. La disponibilité des cornes d'abondance pour tous, juste à portée de main, permet de s'assurer que nul n'est soumis au besoin, et l'emploi du système de réputation encourage les populations à prendre une part active dans la poursuite du bien commun. Les habitants bénéficient aussi d'un accès équitable aux morphes et aux augmentations, même si le nombre important de demande par des infomorphes ayant besoin d'un corps signifie que les infugiés doivent eux aussi contribuer aux efforts du groupe et se constituer un capital social. Même pour un infomorphe, l'égodiffusion à travers le système solaire coûte très cher, et le Consortium Planétaire consacrant une vaste part de sa propagande aux dangers des habitats du système extérieur, il y a de quoi décourager les infugiés qui songeraient à prendre la tangente en quête d'un meilleur deal.

Beaucoup d'autonomistes se considèrent engagés dans un conflit idéologique avec le système intérieur, dans une sorte de guerre froide se manifestant parfois par des actions physiques. Certains mènent volontiers des campagnes de sabotage et de contestation contre les hypercorps et autres états autoritaires, faisant par exemple passer des cornes d'abondance en toute illégalité au sein des habitats où elles sont soumises à de strictes réglementations, comme dans la République Jovienne. Il arrive à l'occasion que les hypercorps et leurs alliés ripostent, mais les conflits ouverts sont rares. Même si le système intérieur et la République Jovienne sont en mesure de déployer une puissance militaire suffisante pour soumettre les factions autonomistes, une détente, aussi fragile qu'elle soit, a été établie. La rumeur court que les anarchistes auraient pour eux un atout tenant leurs opposants à distance, peut-être un truc du type « menace de destruction mutuelle ».

Les inquiétudes face aux questions de sécurité et devant la possibilité de nouvelles attaques des Titans ont aussi leur impact sur les affaires du système extérieur, mais la plupart des gens se refusent à toute réelle restriction de leurs libertés personnelles, de quelque manière que ce soit, tant que leur sécurité n'est pas directement remise en cause. Les habitants du système extérieur n'ont pas oublié que les exigences des anciens gouvernements, comme d'adhérer au bio-conservatisme ou de faire allégeance à des dirigeants invisibles et rarement réceptifs, n'ont pas empêché l'avènement de la Chute. Et ces souvenirs alimentent leur méfiance à l'égard des états. Les puissances bâties sur les modèles d'antan ont été défaites quand elles ont échoué à tenir leurs promesses, lorsqu'elles n'ont pu garantir la sécurité que leur politique autoritaire était censée maintenir. Ce jour-là, les graines de leur défaite dans le système extérieur furent plantées.

L'ESPACE COMME TERRAIN EXPÉRIMENTAL

Les expérimentations politiques et sociales sont très répandues parmi les petits habitats du système extérieur. La prise de décision collective s'effectuant assez facilement sur les stations dont la population compte moins de dix mille personnes, la démocratie directe est un système de gouvernement courant. Beaucoup d'habitats fondés sur une idéologie ont d'ailleurs profité de cette facilité à organiser des prises de décision collective pour amener l'ensemble de leurs membres à s'accorder sur des formes inhabituelles de gouvernement.

Les variantes politiques qui ont été testées sont bien trop nombreuses pour être listées individuellement, mais on peut distinguer quelques grandes catégories. Quelques habitats relativement petits s'essaient à des formes limitées d'autoritarisme. Certains ont un dirigeant unique investi de grands pouvoirs, abus ou excès, par quelques garde-fous comme des listes de droits garantis par la constitution, ou encore la possibilité pour un petit nombre de personnes d'en appeler à des élections ou à un vote de confiance. Certaines colonies fonctionnant selon ce modèle ont à leur tête des dictateurs élus pour un mandat limité, d'autres sont gouvernées par un leader charismatique transformant l'habitat en un lieu de culte dédié à sa personnalité.

D'autres habitats choisissent leur dirigeant au hasard, tous les adultes ayant prouvé leur aptitude au cours d'un test relativement simple étant éligibles. L'élu dirige ensuite la colonie pour une période donnée, en général entre six mois et cinq ans. Quelques rares d'habitats sont régis par de puissantes IA spécialisées qui, dans quelques rares cas, se révèlent être sur-intelligentes ou parfois même des IA germes secrètement mises au point par la colonie. Plusieurs colonies uniquement peuplées d'infomorphes ou de synthomorphes utilisent des connexions haut-débit pour donner à leurs habitants un accès aux pensées de surface et aux réactions émotionnelles de chacun ; cela leur permet d'organiser de grandes assemblées politiques démocratiques au cours desquelles les individus présents peuvent ressentir les réponses émotionnelles de tous les autres membres aussi facilement que s'il s'agissait des leurs.

Le système extérieur héberge une très grande variété de types de gouvernement, dont la plupart n'existait pas auparavant, et ceux-ci évoluent (et quelquefois échouent) plus rapidement que par le passé. Certains de ces modèles fonctionnent bien mieux que d'autres. Grâce à eux, les colonies les plus prospères ne cessent de se développer et la plus grande partie du système extérieur continue à être un immense et complexe laboratoire politique.

MAINTENIR LA PAIX

Chaque habitat est responsable de ses propres affaires internes. En conséquence, la manière de concevoir la justice varie grandement entre les états policiers totalitaires de la Junte Jovienne, les cours judiciaires des marchés libres extropiens de la Ceinture, ou encore dans les programmes de justice communautaire des anarchistes installés au-delà de Saturne. Les voyageurs sont fortement encouragés à s'informer sur les législations et politiques en vigueur au sein des stations visitées afin d'éviter tout incident malencontreux. Heureusement, les muses se tiennent particulièrement bien informées quant aux conditions et lois locales de façon à pouvoir alerter leur utilisateur avant qu'il ne s'aventure par mégarde dans quelque territoire flirtant avec les frontières de la légalité ou les enfreinant ouvertement.

Dans le système intérieur, la justice et les forces de l'ordre ont tendance à être assez uniformes et paraissent plutôt familiers aux personnes ayant vécu sur Terre avant la Chute, à l'époque où la plupart des nations partageaient des systèmes de justice relativement similaires. À travers le système solaire, quelques normes et lois standards peuvent être identifiées. Bien que les lois locales diffèrent parfois d'un endroit à l'autre, on respecte globalement l'idée que les lois idéologiques et religieuses d'un habitat ne s'appliquent qu'à ses résidents. Un étranger en visite qui enfreint ces règlements ou d'autres lois mineures est simplement renvoyé chez lui et interdit de séjour. Le principe même consistant à s'appuyer sur des preuves pour mener les enquêtes criminelles est également quelque chose de très commun. La technologie médico-légale moderne permet de collecter et d'analyser l'ADN et d'autres preuves physiques de manière exceptionnellement simple et rapide. De plus, presque tous les habitats étant équipés de systèmes de surveillance pour couvrir leurs lieux publics, toute infraction commise sur la place publique peut être soigneusement analysée.

En ce qui concerne le respect de la vie privée, les standards changent tellement d'un habitat à l'autre qu'en cas d'enquête criminelle ou de situation d'urgence, les autorités de certaines colonies pourront accéder à tous les enregistrements détaillés des événements survenus n'importe où au sein de l'habitat, y compris via des capteurs privés, quand ailleurs nul n'y aura accès. Sur certaines stations, les agents des forces de l'ordre ont le pouvoir de contraindre quiconque était présent lors d'un crime présumé à remettre le téléchargement de leurs expériences sensorielles à l'heure du crime. Même s'il est possible de modifier ses souvenirs, les divergences émergeant de la comparaison entre différents enregistrements sensoriels sont simplement une forme de preuve supplémentaire. Exiger le téléchargement des données sensorielles des témoins et suspects d'un crime est une pratique courante dans les habitats contrôlés par le Consortium Planétaire, la République Jovienne et les hypercorps. Dans la plupart des habitats du système extérieur, les forces de l'ordre ne bénéficient d'aucun accès à ces données et ne peuvent exiger ces enregistrements sensoriels que pour des criminels déjà accusés de crimes graves.

La criminalistique moderne est à ce point avancée qu'une étude attentive des personnes et des lieux suffit souvent à déterminer la nature d'un crime et à en identifier les auteurs, le tout avec une relative facilité. En principe, on ne décide pas de l'innocence ou de la culpabilité de quelqu'un en s'appuyant sur de simples présomptions, des preuves indirectes, des dépositions de témoins ou d'autres formes de preuves

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

auxquelles on sait ne pas pouvoir se fier absolument, même s'il était de coutume d'y faire appel au cours des siècles passés. Le meilleur moyen de ne pas se faire condamner est d'empêcher la découverte du crime et de s'assurer que personne ne vous suspecte. Lorsque qu'une personne responsable d'un crime passe au rang des suspects, les chances qu'il échappe aux agents du maintien de l'ordre ou que ceux-ci ne découvrent pas de preuves solides le reliant au crime s'amenuisent drastiquement. En revanche, s'il n'existe aucune preuve sérieuse pour relier le coupable à son crime, celui-ci a de vraies chances de s'en tirer.

LES FORCES DE L'ORDRE

Dans le système solaire, les forces de maintien de l'ordre représentent un large patchwork de juridictions indépendantes parfois liées par différents traités. La plupart des habitats ont signé le Traité de Sécurité Unique qui exige l'extradition ou le jugement sur site des criminels accusés de crimes particulièrement graves, comme la tentative de destruction d'un habitat, l'utilisation d'infoware incapacitant (comme les piratages Basilics) ou l'apport d'un soutien aux agents des Titans dans leurs plans de prise de contrôle ou de destruction d'habitats. Seule la Junte Jovienne et quelques habitats particulièrement antisociaux ou anarchistes ont refusé d'adhérer à ce traité, mais beaucoup d'habitats du système extérieur se réservent le droit de juger les contrevenants relevant d'un autre habitat plutôt que de les extraditer. En outre, la majorité des habitats impose la présentation d'une quantité non-négligeable de preuves avant de se préparer à l'extradition d'un de ses résidents.

En dehors du Traité de Sécurité Unique, rien ne ressemble de près ou de loin à un code de justice uniforme, et aucune force de police n'est largement reconnue. En lieu et place, chaque

habitat ou ensemble d'habitats possède son propre code de loi ainsi que ses propres forces de l'ordre. En général, le maintien de l'ordre est une profession d'état honorable et respectée, mais il arrive que certains habitats n'aient d'autre choix que de faire appel à des agences de sécurité privées n'assurant que la protection de ceux qui souscrivent à leurs services. Parmi les états des anarchistes et écumeurs, les habitants sont en grande partie responsables de leur propre protection, ce qui signifie qu'ils sont parfois obligés de sortir armés (en fonction des conditions locales propres à chacun de ces habitats). Sur certaines stations, le mieux que la victime d'un crime puisse faire est de traquer elle-même son agresseur ou de coller une prime sur sa tête. Sur d'autres, il existe des procédures, pour la résolution de problèmes collectifs ou communautaires, qui impliquent souvent de réunir un groupe spécial de pairs chargés d'évaluer la situation, de délivrer un jugement impartial et, parfois, d'entamer une action collective.

Les seules forces de l'ordre largement acceptées, parmi celles qui s'évertuent à faire respecter les juridictions à travers le système solaire, sont les enquêteurs agréés et les consultants en sécurité de compagnies telles que Medusan Shield ou Action Directe. Ces deux organisations sont sous contrat avec différentes hypercorps et stations du système intérieur et leur procurent des services de sécurité. Cependant, dans le système extérieur et dans les régions non-contrôlées (de près ou de loin) par les hypercorps, le statut de ces officiers se révèle bien plus précaire. Dans les habitats n'étant pas sous contrat avec ces organismes, le meilleur statut auquel peuvent prétendre ces agents est celui de chasseur de prime.

À cause des nombreuses histoires dévoilant leurs excès dans le système intérieur, beaucoup de colonies désapprouvent les chasseurs de prime free-lance (qu'elles désignent souvent



sous le titre de *chasseurs d'ego*), allant parfois jusqu'à les bannir. D'autres autorisent les agents agréés des hypercorps de sécurité à intervenir comme chasseurs d'ego, mais leur interdisent d'extrader ou d'arrêter et punir eux-mêmes les criminels poursuivis. Les agents sont alors tenus de remettre toutes les preuves à charge afin que le système judiciaire de l'habitat concerné engage le procès, procès au terme duquel la personne incriminée pourra être placée en détention sous la responsabilité de l'agent qui l'aura traquée. Les officiers responsables du maintien de l'ordre rencontrent des difficultés similaires lorsqu'ils tentent d'appréhender un suspect ayant fui un habitat pour un autre.

Dans le système extérieur, les habitats étroitement alliés accordent généralement aux agents de l'ordre en visite tout ou partie des pouvoirs judiciaires dont ils jouissent chez eux. Une multitude de petits organismes de sécurité privés travaillent en étroite collaboration avec les forces de l'ordre locales afin d'assurer la sécurité inter-habitats aussi entre habitats n'étant pas étroitement alliés. Les membres de ces organismes essaient de maintenir un niveau de réputation suffisamment élevé pour gagner (ou conserver) le respect des habitats au sein desquels ils travaillent. Ils agissent en tant que chasseurs de prime aussi bien que comme enquêteurs objectifs dans les situations impliquant plusieurs habitats. Toutes ces sociétés de sécurité sont localisées dans le système extérieur et aucune d'elles n'a de juridiction pour exercer au-delà d'un rayon d'action assez limité, comme la Ceinture moyenne ou le système saturnien par exemple. Tout organisme de ce type cherchant à s'agrandir entre en compétition directe avec Medusan Shield et Action Directe, et se voit en conséquence racheté, dépouillé ou discrédité par l'une de ces corporations (voire par les deux).

Il existe aussi de nombreux chasseurs de prime et enquêteurs privés, certains étant reconnus comme exceptionnellement fiables. D'autres sont réputés pour la souplesse excessive de leur sens éthique et de leur morale, plus particulièrement lorsque la rémunération suit en conséquence. Sur certaines des stations autonomistes et certains des vaisseaux écumeurs, ces contractuels peuvent être embauchés pour monter à bord et enlever ou exécuter un résident dès le moment où la personne ciblée a un niveau de réputation suffisamment bas. À l'opposé, les tentatives d'enlèvement ou d'assassinat de membres respectés de la communauté suscitent rapidement le courroux de l'habitat tout entier. Il arrive parfois que des organismes de sécurité privés ou à petite échelle issus du système extérieur poursuivent leurs cibles jusqu'à des habitats contrôlés par les hypercorps ou par le Consortium Planétaire : cela requiert alors des vérifications d'antécédents, des filtres de sécurité et, souvent, de coquettes sommes d'argent.

CHÂTIMENT

Au sein des colonies autonomistes, les peines habituelles pour les crimes, sauf pour les plus atroces (comme les meurtres de masse, la destruction d'habitat, la tentative de création d'IA germes et autres actes similaires), consistent en l'exil forcé ou au dédommagement de la victime via des biens (ou travaux) d'une valeur correspondant aux dommages subis. Dans les habitats anarchistes collectivistes, les comportements antisociaux entraînent généralement des expulsions ou des blâmes de réputation, mais les solutions impliquant de faire amende honorable (par des compensations ou d'autres moyens) sont souvent préférées aux peines standards pratiquées ailleurs.

À l'autre bout du spectre, dans les habitats les plus violents et dénués de lois, les personnes accusées de crimes graves sont exécutées et voient toutes leurs sauvegardes connues détruites. Dans de nombreux autres habitats, les crimes les plus sérieux et les plus graves sont gérés en donnant le choix au criminel entre son téléchargement forcé dans un système informatique humainement conçu mais verrouillé, ou une modification de personnalité obligatoire – sous réserve que le criminel n'ait tout simplement pas été assassiné avant de passer en justice (ces meurtres étant généralement traités comme des cas de légitime défense). Les modifications de personnalité obligatoires sont limitées au minimum, en principe l'édition de personnalité ne touche que le strict nécessaire pour empêcher le criminel de jamais perpétrer à nouveau de tels crimes.

À l'extrême opposé, dans les habitats et colonies contrôlés par le Consortium Planétaire, les peines vont de l'amende, payée en monnaie ou en travaux, à l'asservissement non-volontaire pour des périodes allant de quelques mois à plusieurs années. Les crimes violents, en particulier lorsqu'ils menacent d'importants employés hypercorps ou l'habitat tout entier, sont punis ici aussi par des modifications de personnalité. Ces modifications incluent souvent la création d'un profond sentiment de loyauté et un fort désir d'obéissance aux hypercorps.

Les peines sont plus lourdes encore au sein de la République Jovienne où l'exécution définitive et la destruction de toutes les sauvegardes du criminel représentent le châtement normal pour les crimes graves perpétrés à l'encontre de dirigeants ou d'importants groupes de population. Les dirigeants de la République étant de farouches bioconservateurs, l'édition mémorielle et le téléchargement forcé sont rarement employés. L'asservissement forcé est en revanche monnaie courante, ainsi que des formes plus classiques d'emprisonnement. La République est l'un des derniers endroits du système solaire à posséder des prisons physiques.

L'immense majorité des autres habitats se situe à mi-chemin de ces extrêmes. Les peines encourues pour les crimes non-violents consistent en des remboursements imposés que le contrevenant doit verser à sa (ou ses) victime(s) sous peine de sanctions plus sévères. Le remboursement ne se fait pas par asservissement, le coupable doit en général travailler au service de sa victime de cinq à vingt heures par semaine, jusqu'à ce que le crime ait été dûment remboursé. En principe, le remboursement équivaut à deux ou trois fois la valeur des biens ou services dont a été privée la victime.

ÉCONOMIE

Hormis les bandes de primitifs qui luttent pour leur survie dans les ruines de la Terre, toute l'humanité profite des merveilles de la nanotechnologie. La répartition de ces merveilles et leurs retombées varient grandement, et les bénéfices économiques qu'elles ont produit peuvent se classer dans trois grandes catégories : l'ancienne économie, l'économie transitoire et la nouvelle économie.

L'ANCIENNE ÉCONOMIE

L'ancienne économie correspond globalement au genre de capitalisme industriel consumériste qui existe depuis la fin du XIX^e siècle, c'est un système centré sur les fabricants et constructeurs, lesquels créent et vendent des biens matériels aux consommateurs. Pour élaborer leurs biens de

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



consommation, les fabricants modernes se servent désormais des cornes d'abondance plutôt que des usines, mais l'organisation n'a pas changé sur le fond au cours des deux derniers siècles. En raison de la grande inefficacité et des fortes inégalités caractérisant ce système économique, la pauvreté est un mal répandu. Les individus les plus pauvres affrontent régulièrement les affres de la faim, les problèmes de logement, le manque de soins médicaux et d'autres situations du même ordre.

Les membres ordinaires de ce type de société n'ont en principe aucun accès aux cornes d'abondance : ils acquièrent leurs biens par l'intermédiaire des entreprises, des gouvernements ou des individus fortunés qui les contrôlent. Certaines sociétés de l'ancienne économie ont mis en place des systèmes où tout est planifié et où les entreprises (ou l'état) définissent les options qui seront proposées aux citoyens et déterminent quels biens ils doivent avoir. D'autres prétendent fonctionner comme des marchés libres où les citoyens ont plus de choix, mais les résidents doivent tout de même payer pour des biens que les entreprises ou les gouvernements produisent quasiment gratuitement.

Aujourd'hui, presque personne ne choisit de vivre dans les sociétés de l'ancienne économie. Très peu de personnes viennent même visiter de telles sociétés. La très autoritaire République Jovienne détient la majorité des sociétés employant l'ancienne économie dans le système solaire. Les quelques autres exemples qui demeurent sont des régimes totalitaires où l'élite fortunée maintient un contrôle absolu sur toutes les cornes d'abondance et où la possession de l'une d'entre elles à titre privé constitue un crime grave. Comme les cornes d'abondance peuvent servir à créer d'autres cornes d'abondance, contrôler parfaitement leur emploi et leur potentielle diffusion exige une vigilance constante.

Les habitants des sociétés de l'ancienne économie ont tendance à regarder ceux des sociétés des économies transitoire et nouvelle avec envie, tandis que les résidents des habitats passés à ces systèmes économiques novateurs posent sur les habitats acquis à l'ancienne économie un regard empreint d'horreur et de pitié. Depuis la Chute, presque un tiers des habitats basés sur l'ancienne économie ont évolué vers les systèmes d'économie transitoire et nouvelle. Le changement s'est fait de diverses manières, et souvent en passant par de violentes révolutions. La plupart des sociologues prédisent qu'à moins d'autres catastrophes, toutes les sociétés de l'ancienne économie, à l'exception des plus répressives, seront sans doute amenées à se transformer en sociétés d'économies transitoires au cours des vingt ou trente prochaines années.

Les sociétés de l'ancienne économie ont ceci d'unique que l'argent y est le seul moyen d'échange acceptable. Les réseaux de réputation existent pourtant, mais ils n'ont rien d'officiel et ne sont qu'un moyen informel d'échanger des faveurs.

L'ÉCONOMIE DE TRANSITION

L'économie de transition est un système bien plus stable et beaucoup plus facile à maintenir que celui de l'ancienne économie. Les économies transitoires combinent l'ancienne et la nouvelle économie ; les habitats s'appuyant sur ce système se distinguent par la présence en leur sein de cornes d'abondance privatisées mais aussi d'assembleurs numériques (FabLab) et autres constructeurs en libre accès, c'est-à-dire publics et gratuits. Les machines publiques sont toutefois limitées à la production de certains biens, et les matériaux bruts nécessaires à la construction de certains biens complexes sont étroitement contrôlés. Mars, Vénus et la Lune sont autant d'exemples de systèmes économiques transitoires, tout comme la majorité du système intérieur.

Pour les habitants profitant d'un système d'économie transitoire, fabriquer de la nourriture, des vêtements non-intelligents, du mobilier et d'autres objets simples et non-intelligents est un jeu d'enfant. Cependant, les nanofabricateurs publics ne peuvent produire que des objets sans circuits électroniques ou ne contenant que des circuits simples renseignant uniquement sur l'état et la localisation de l'objet. La construction de ces objets ne demande guère plus que la machine et qu'un stock de carbone, d'hydrogène, d'oxygène, de nitrogène, de silicone, de fer et d'aluminium, ainsi que d'infimes quantités d'autres matériaux divers. Tous ces matériaux sont en quantité suffisante pour que leur acquisition soit à la fois aisée et à bas prix.

À partir des éléments libres d'accès pour tous les citoyens payant des impôts, les nanofabricateurs peuvent produire un large éventail de biens : d'élégants costumes de soie, des tables en parfaite imitation d'ébène poli et d'acajou, de très jolies coupes de verre coloré, des tasses de porcelaine peintes, etc. Ils sont aussi capables de créer des repas gastronomiques ainsi que la vaisselle raffinée et la coutellerie adéquate pour savourer ces menus. Les habitants paient une petite taxe qui permet de régler pour tout le monde les infimes dépenses d'énergie et de ressources nécessaires à la création de ces biens.

Dès lors que la taxe d'usage est payée, nourriture, habillement, mobilier et autres biens semblables deviennent accessibles sans frais. Les matériaux bruts, biens anciens, usagés ou simplement mis au rebut ainsi que tous les déchets sont recyclés en de nouveaux produits. Les résidents des systèmes économiques transitoires ne connaissent ni la faim, ni aucune des autres formes de privation que la majorité de l'humanité subissait avant la deuxième moitié du XXI^e siècle. En outre, les soins médicaux essentiels sont gratuits dans presque toutes les sociétés fonctionnant à l'économie transitoire, ceci assurant une population en bonne santé, et donc satisfaite et productive.

Si de nombreux biens sont accessibles gratuitement, il en est d'autres que les résidents doivent acheter auprès des entreprises, gouvernements et autres producteurs. Les vêtements et le mobilier intelligents, qui sont capables de changer de forme, de couleur ou de motifs selon les envies de l'utilisateur, ne peuvent être fabriqués par les nano-usines personnelles. Il en va de même pour les produits manufacturés à partir de matériaux composites à résistance supérieure, ou comprenant des batteries ou des mécanismes à énergie électrique, ce qui inclut les augmentations et les nanotechnologies. Ces biens sont beaucoup moins répandus puisqu'ils nécessitent l'accès à des nano-usines non-soumises aux restrictions d'usage et des matériaux bruts exotiques.

Les sociétés appliquant l'économie transitoire ont tendance à être des endroits plutôt sûrs, les habitants n'ayant pas les moyens de fabriquer des armes plus dangereuses que des couteaux, massues et autres armes primitives. La construction d'armes, depuis les armes à feu jusqu'à celles à plasma, nécessite le passage par des cornes d'abondance surveillées et l'emploi de matériaux exotiques. La diffusion de ces types d'objets est évidemment contrôlée de près.

Certains habitats du système extérieur sont basés sur le système de l'économie transitoire parce que leurs résidents apprécient la sécurité qu'offre le contrôle centralisé des technologies potentiellement dangereuses. D'autres habitats ne s'appuient sur l'économie transitoire que par défaut, généralement parce qu'ils n'ont que des stocks limités pour les matières premières rares nécessaires à la production de

technologies modernes complexes. Quel que soit le motif derrière ce choix d'économie, les visiteurs habitués à la nouvelle économie voient souvent les pratiquants de l'économie transitoire comme des êtres pauvres et démunis. Quant à ces derniers, ils considèrent les sociétés adeptes de la nouvelle économie comme des lieux exceptionnellement riches mais aussi un peu effrayants.

En dépit de ces différences de perception, ces deux économies ont beaucoup en commun. La nourriture, les vêtements et autres denrées de bases sont aisément accessibles à tous. On mesure le statut d'un individu, ses goûts, sa richesse et sa réputation selon le type de vêtements et de mobilier qu'il possède et selon ses habitudes alimentaires. S'il existe un grand nombre de modèles pour les différents styles de nourriture et de biens de consommation, des concepteurs innovants développent tous les mois de nouvelles idées et apposent des protections anti-copie sur leurs créations afin d'empêcher tout piratage, ne serait-ce que pour un mois ou deux (et souvent pour plus longtemps). En conséquence, pendant les premiers mois qui suivent la sortie d'une nouvelle création, les seules personnes pouvant se procurer ces nouveaux vêtements, ces nouvelles vaisselles, ces nouveaux plats et autres sont celles qui versent une prime au créateur afin de pouvoir télécharger les instructions techniques à fournir à leur corne d'abondance.

L'économie transitoire peut se définir comme un système où l'argent et la réputation sont tout autant employés. La plupart des populations vivant avec ce système ont donc fait en sorte de s'accommoder de ces deux moyens de paiement. Les habitants utilisent surtout l'argent pour acheter des biens, mais l'acquisition de modèles techniques pour cornes d'abondance passe par la réputation, plus particulièrement parmi les habitants qui se rendent régulièrement dans les sociétés de l'économie nouvelle ou pour ceux qui y possèdent de solides contacts.

LA NOUVELLE ÉCONOMIE

Un peu moins de 40% de la transhumanité vit sous le principe de ce que les sociologues appellent la nouvelle économie. Dans le système extérieur, les systèmes alternatifs d'économie se font de plus en plus rares. Pour prendre en charge une population décentralisée, la nouvelle économie est beaucoup plus efficace que les systèmes anciens et transitoires. Ceci a conduit plus de la moitié des habitats et colonies à adopter le modèle de la nouvelle économie.

Dans les sociétés fonctionnant avec la nouvelle économie, les individus peuvent produire et utiliser librement tout ce qu'ils souhaitent, dès lors qu'ils ont les instructions techniques, modèles exacts et matériaux bruts nécessaires. Les besoins des résidents en nourriture, habillement, soins médicaux, accès à l'information et autres besoins essentiels sont donc comblés avec aisance. Cependant, il existe toujours des objets de valeur qu'il n'est possible de s'offrir qu'à force de travail acharné. Si l'on parle souvent des sociétés de cette économie comme de sociétés d'abondance, il faut cependant noter que certaines formes de pénuries demeurent tout à fait réelles.

Dans la plupart des habitats de la nouvelle économie, les biens communs sont accessibles sans frais à tous les résidents, ou du moins à tous les résidents répondant à certains critères qui revêtent généralement deux formes : la citoyenneté ou le travail public. Dans les habitats opulents et prestigieux, le libre accès aux biens communs est accordé à tous les résidents qui ont la citoyenneté officielle. Cette citoyenneté s'acquiert de différentes manières, mais les plus communes

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

CONTRÔLE DES TECHNOLOGIES DANGEREUSES

La plupart des sociétés, dans *Eclipse Phase*, ont de bonnes raisons pour limiter l'accès à certaines productions dangereuses, et notamment au matériel militaire. Au sein des habitats scellés que seul entoure le vide, peu de gens apprécient l'idée que des virus, des engins de guerre biologique ou des armes capables de percer la coque externe de l'habitat soient en accès libre. Même si de tels incidents sont extrêmement rares, le sinistre souvenir d'horreurs semblables au récent désastre de Branson-Vesta est encore vivace dans les mémoires. Un culte de bioconservateurs radicaux avait fabriqué plusieurs bombes à plasma, lesquelles provoquèrent la destruction accidentelle de tout l'habitat lorsque l'attaque lancée contre le gouvernement local causa une cascade d'explosions qui fissurèrent la coque de l'habitat en rotation, le scindant finalement en deux. Plus de cinquante milles résidents eurent à être ré-enveloppés, et quatre cents autres périrent définitivement, leurs sauvegardes et leur pile corticale ayant été détruites dans l'explosion.

Pour ce motif, la procédure standard est de restreindre l'accès aux schémas techniques et de lourdement encrypter les données requises pour la création d'armes militaires et autres productions particulièrement dangereuses, même si nul ne se leurre quant au fait qu'un individu suffisamment tenace peut malheureusement parvenir à décrypter ces codes ou à recréer les schémas de production. Même les nano-usines des habitats anarchistes sont parfois soumises à ces restrictions ou, dans le pire des cas, sont au moins programmées pour poster une alerte sur la toile locale publique lorsqu'elles reçoivent ce type de requête. Les habitats qui ne possèdent quasiment aucune loi pour restreindre la possession d'objets et appareils divers conservent tout de même la plupart du temps des lois contre les armes capables de causer de sévères dommages contre l'habitat lui-même.

Beaucoup de technologies dangereuses nécessitent l'emploi spécifique de divers éléments exceptionnellement rares ou de conception humaine, comme les éléments radioactifs ou les éléments transuraniens qui sont créés artificiellement. De nombreux habitats contrôlent donc l'accès à ces éléments afin de limiter la fabrication de ce type d'armes. La détection d'éléments radioactifs s'effectuant assez facilement grâce aux capteurs environnementaux standards que l'on trouve à travers tous les habitats, les services de sécurité peuvent aisément découvrir si une personne se balade avec d'importantes quantités de ces éléments ou l'intercepter si elle tente de les faire entrer à bord. ■

sont : le fait de représenter un atout stratégique pour l'habitat par son expertise dans un domaine singulier ; avoir rendu un service de valeur exceptionnelle à l'habitat ; ou le fait de travailler pour l'habitat pendant un certain temps. Dès lors un individu s'élève au statut de citoyen, l'énergie, l'espace vital et les matériaux bruts dont il se sert quotidiennement lui deviennent d'accès libre.

Dans beaucoup d'habitats collectivistes, on attend des résidents qu'ils mettent du leur en contribuant à des travaux publics continus au sein de leur habitat, ce qui représente un travail de quatre à huit heures par semaine. Selon la nature de la colonie, ces travaux peuvent être initiés par le gouvernement, par les consortiums collectifs qui supervisent la gestion des ressources, ou par un individu à la grande réputation contrôlant l'accès aux grandes réserves d'énergie et de matériaux bruts. À moins de disposer de compétences particulièrement précieuses, le travail demandé est souvent ennuyeux mais sans danger, comme s'assurer que l'habitat reste opérationnel ou exécuter des tâches d'entretien, des tâches plus faciles à effectuer pour des humains que pour des IA.

À supposer qu'un individu ait obtenu la citoyenneté ou réalisé sa part de travail au service du bien-être collectif de sa station, il aura accès à des ressources d'énergie et de matériaux bruts qui lui permettront d'utiliser les cornes d'abondance pour fabriquer ce dont il a besoin. Généralement, l'accès aux cornes d'abondance est permis aux visiteurs, mais on attend de ceux qui restent sur place un long moment qu'ils participent au développement de l'habitat, s'ils ne tiennent pas à ce que leur réputation soit entachée.

VALEUR ET RARETÉ DANS LES SOCIÉTÉS DE LA NOUVELLE ÉCONOMIE

Si les taxes de citoyenneté de base couvrent les besoins essentiels des transhumains, et même certains produits de luxe, elles ont leurs limites. Les individus reçoivent quotidiennement leur quota de biens et d'énergie, lequel leur permet de vivre dans une abondance remarquable quand on la compare aux conditions de vie du XX^e siècle. Avec le quota alloué, chaque habitant peut se doter d'une dizaine de tenues et de suffisamment de nourriture pour une demi-douzaine de personnes chaque jour. La création de repas élaborés, de mobilier et de tables capables d'accueillir une dizaine de personnes est à la portée de quiconque. Réaliser la même chose pour une fête de deux cents personnes dépasse toutefois les limites de ce qui est permis par l'allocation de base.

Les individus qui souhaitent profiter de plus que ce qu'autorise leur allocation de base peuvent soit recourir à leur réputation pour obtenir un plus large accès aux ressources et énergies, soit mettre leurs ressources en commun avec d'autres pour accomplir leurs objectifs. Les ressources autorisées par l'allocation citoyenne de base ne permettent pas la conception de nombreux produits complexes, parmi lesquels on trouve, par exemple, la plupart des meilleurs morphes et les pièces d'équipement les plus sophistiquées ou spécialisées comme les augmentations avancées.

L'allocation citoyenne limite également le nombre de voyages que les résidents peuvent facilement entreprendre. Dans la plupart des habitats de la nouvelle économie, les résidents ont leur propre combinaison spatiale de qualité et beaucoup peuvent se servir de leur réputation pour se créer une petite cosse de voyage équipée au minimum et se rendre dans un habitat proche. Cependant, même le vaisseau spatial le plus petit est bien trop gros et complexe à réaliser pour être accessible sur la seule base de l'allocation de citoyenneté, ou à partir de la réputation qu'un individu ordinaire peut se construire sur une durée de temps raisonnable.

En plus des produits trop gourmands en ressources ou d'une complexité trop importante, on compte d'autres biens rares par essence comme les reliques de la Terre et les objets fabriqués main. Si de parfaites reproductions de tout ce que l'on pouvait trouver sur Terre, de Mona Lisa à une

PRODUCTIONS IMPOSSIBLES À CONTREFAIRE



À une époque où l'on peut aisément copier les documents numériques et reproduire n'importe quel bien matériel au moyen des nano-usines, des concepts comme ceux de droits d'auteur, de marque commerciale et de propriété intellectuelle perdent du terrain et sont quasiment des causes perdues. En dépit des meilleures méthodes de cryptage, de GDN (Gestion des Droits Numériques) et autres formes de mesures anti-piratage, peu de productions échappent bien longtemps aux filets des pirates. Et il n'est pas rare non plus de voir circuler sur les réseaux pirates des copies et plans de nouveaux produits avant même leur date de sortie officielle.

En réponse à cette situation, quelques fabricants, concepteurs et artistes essaient de produire des biens impossibles à contrefaire – et donc encore plus précieux. Les approches tentées incluent des sculptures transgéniques vivantes à obsolescence programmée et équipées de gènes Terminator, des œuvres d'art conçue à base d'énergie, des articles en matériaux extrêmement rares (comme par exemple une chaise faite avec du titane extrait du cratère de Mead, à la surface corrosive de Vénus) et des biens intangibles comme des représentations spectaculaires ou d'exceptionnelles performances artistiques éphémères. ❁

marguerite séchée, sont exceptionnellement faciles à obtenir, les véritables reliques matérielles de la Terre sont des objets extrêmement prisés. La grande majorité des réfugiés n'a rien pu emmener avec elle, mais presque tous aimeraient posséder un souvenir de la Terre. Une simple fleur séchée, une pièce de monnaie, ou un caillou issu de la Terre peuvent être échangés contre presque n'importe quel morphe ou autre production dont la conception est d'une difficulté modérée. Les vrais artefacts historiques, comme le chapeau ou l'autographe d'une célébrité, ont plus de valeur encore, au même titre que l'original d'une œuvre d'art attribuée à un artiste renommé. Il y a deux ans de cela, l'un des trois derniers tableaux restants de Léonard de Vinci fut échangé contre un grand vaisseau spatial tout équipé, et un petit morceau de la Cloche de la Liberté fut échangé contre un morphe taillé sur mesure et une villa d'un hectare entièrement meublée dans l'un des habitats les plus prospères en orbite autour de Saturne.

Même s'ils sont beaucoup moins onéreux que les reliques de la Terre, les biens fabriqués main coûtent également des prix élevés et sont très en vogue parmi les plus riches. Si peu de gens peuvent faire la différence entre un très bon vin conçu à partir des vignes martiennes et une simple imitation de ce même vin que l'on aura produite dans une corne d'abondance normale, certains connaisseurs affirment pouvoir sentir la différence. Il y a aussi beaucoup de prestige à gagner en servant des aliments que l'on a cultivé soi-même. En conséquence, même si n'importe qui peut s'offrir et boire du vin nanoproduct, le vin réalisé de manière traditionnelle est une denrée rare que seules quelques personnes peuvent savourer, ce qui explique son prix relativement élevé. Dans la plupart des cas, si les produits de fabrication traditionnelle sont si chers, c'est en raison de leur rareté et parce que beaucoup apprécient le statut que l'on gagne à utiliser ou posséder de telles choses.

Trois éléments particulièrement rares, et donc très précieux, sont à noter : l'espace vital, le travail accompli avec talent par un être doué de conscience, et la nouveauté. La majorité de l'humanité vit dans des logements de taille standard (en moyenne entre cent mètres cubes, dans les habitats les plus petits et les plus pauvres, et deux cents mètres cubes dans les habitats riches et prospères). Puisqu'il faut produire chaque mètre cube d'un habitat et que les processus de fabrication et d'agrandissement d'un habitat sont loin d'être simples, l'espace vaut de l'or. La seule exception dans ce domaine concerne Europe et Mars où, dès lors que l'on occupe un morphe adapté, on peut vivre sans passer par des systèmes de survie sophistiqués et sans craindre les dangers du vide au-delà de chaque mur extérieur. De ce fait, être propriétaire d'un grand espace

de vie au sein d'un habitat vaut énormément, et posséder une villa ou un astéroïde privé est un luxe que seuls les individus bénéficiant des plus hautes réputations peuvent s'offrir.

Si le travail est dans l'ensemble assez mal payé, entre autres à cause des masses d'infugiés contraints à vendre leurs services ou à servir comme esclaves pour obtenir un morphe et un espace de vie, le travail qualifié paye en revanche beaucoup mieux. Acheter un morphe de conception unique créé par un biogénétiicien qualifié, cela peut vous coûter autant qu'un petit vaisseau spatial si le morphe demandé s'écarte suffisamment du modèle classique. Et cela vaut aussi pour les vêtements dessinés sur mesure ou, par exemple, pour les objets technologiques complexes quand ils sont conçus en vue d'un usage (ou d'un usager) spécifique. Le coût réel de fabrication de ces éléments n'est pas plus élevé que pour d'autres objets, mais le temps et les efforts nécessaires pour conceptualiser ces produits justifient leurs prix élevés.

L'ultime denrée rare et précieuse est la nouveauté. S'il est à la portée de n'importe qui de boire un bon vin ou de porter toute une variété de vêtements de créateurs, la rareté de certains produits est délibérément maintenue. La mode dernier cri, les nouveautés musicales, et même les encas gourmands de luxe (connus pour leurs designs exclusifs et audacieux), sont difficiles à se procurer tant que leurs schémas techniques de production restent cryptés et qu'ils sont impossibles à copier. Les protections anti-copie utilisées sur les schémas techniques des nouveautés expirent automatiquement au bout de trois ans au maximum, et la plupart des habitats réduisent ce délai à un an. En outre, ces protections anti-copie ne sont jamais complètement parfaites ; quelqu'un finit toujours par créer des versions pirates des nouveaux produits après deux à six mois. Mais entre le moment où sont conçus les modèles et le moment où on parvient à les pirater, les articles ne sont disponibles que pour ceux qui en ont les moyens et sont prêts à y mettre le prix. Les nouveaux modèles les plus populaires rapportent beaucoup à la nouvelle économie et nombre de transhumains gagnent leur vie en concevant et en mettant sur le marché de tels modèles.

L'ÉCONOMIE ET LES INFOMORPHES RÉFUGIÉS

Durant la dernière phase de la Chute et l'évacuation de la Terre, plus de quatre cent millions de réfugiés ont été téléchargés et ego-transmis vers des bases de données orbitales. De là, les infomorphes réfugiés ont été transférés vers des bases de données à travers tout le système solaire. Contraints à fuir la Terre sans aucune possession, laissant même leur corps derrière eux, ils sont devenus des infomorphes, sans

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

rien de plus que leur mémoire et leur esprit – le groupe de réfugiés le plus démuni que l’histoire de l’humanité ait jamais connu. Au cours des années qui suivirent la Chute, un grand nombre de ces infugiés ont été ré-enveloppés. Ceux qui présentaient des compétences recherchées furent les premiers à récupérer un morphe, suivis par ceux qui avaient des amis et des relations vivant déjà en orbite et pouvant prendre à leur charge la morphose.

Ces deux groupes ne représentaient que la moitié des réfugiés. Les autres se sont retrouvés dans une situation beaucoup plus compliquée. N’ayant aucun contact personnel ou ne possédant aucune compétence essentielle, ils n’avaient personne pour leur venir en aide. Pendant les premières années, beaucoup de ces infugiés ont signé des contrats qui leur promettaient, en échange de travail et d’autres services, une morphose et la garantie d’une certaine forme de revenu, de quoi pouvoir vivre. À cause de la pénurie de travail qui accompagna les cinq premières années post-Chute, seuls 30% de ces réfugiés parvinrent à récupérer un morphe (en règle générale, des synthomorphes bon marché). Ces travailleurs asservis accomplissaient toutes sortes de tâches dangereuses : depuis les opérations de récupération dans les habitats ruinés en quête d’appareils utiles, jusqu’aux travaux de regroupement d’astéroïdes en passant par l’exploitation minière. D’autres devinrent domestiques ou gardes du corps au service des plus riches, ou assurèrent des services douteux pour le compte de syndicats criminels. La majorité prit des boulots dans la construction orbitale, participant ainsi à la construction de nouveaux habitats qui finiraient peut-être par devenir leur foyer. Certains infugiés s’installèrent dans des secteurs tels que l’exploitation et la recherche de données, le contrôle et la surveillance d’usines automatisées, et d’autres boulots réalisables par des infomorphes. Après la Chute, les infomorphes furent largement utilisés pour reprendre les tâches jusque-là gérées par des IAG, les transhumains préférant l’un des leurs et ne faisant plus confiance aux IA. Malheureusement, certains infomorphes réfugiés passèrent des marchés malheureux et découvrirent après des années de travail que leurs employeurs trouvaient toujours des moyens pour repousser ou réduire le paiement promis, ou pire, mettaient les voiles sans tenir les promesses qu’ils avaient faites. Pour ces raisons, un peu plus de 20% des

réfugiés infomorphes d’origine demeurent encore aujourd’hui des infomorphes : certains par choix, mais la plupart d’entre eux parce qu’ils n’ont pas pu réunir les moyens de se faire ré-envelopper ou sont encore engagés dans de longs contrats afin d’obtenir ce droit. Le problème posé par ces infomorphes va au-delà de la simple nécessité de fournir un nouveau corps dans lequel les ré-envelopper : les êtres vivants ont besoin d’espace vital et de ressources constantes de consommables. Pour cette raison, beaucoup d’infugiés ont été ré-enveloppés dans des coquilles synthétiques et sont logés dans des environnements inhospitaliers pour les biomorphes, comme les zones à découvert des aérostats vénusiens. L’espace étant limité, la liste d’attente des infugiés cherchant un habitat qu’ils pourraient appeler leur foyer est très longue.

Les hypercorps et le Consortium Planétaire ont été prompts à utiliser cette immense force de travail mise à disposition, particulièrement sur Mars. Mars possède de vastes espaces ouverts, de grandes quantités de ressources et un environnement presque habitable au sein duquel des morphes adaptés à ce terrain, comme les oxydés, ne sont pas chers à produire. De ce fait, le Consortium Planétaire est responsable de l’emploi de presque la moitié des infomorphes réfugiés restants. Au cours de la décennie passée, la grande majorité des infomorphes réfugiés qui souhaitaient obtenir un corps a considéré que s’engager comme esclave volontaire au service du Consortium Planétaire, ou d’une hypercorp associée à la terraformation de Mars, représentait la meilleure solution pour trouver à la fois un morphe et un logement, les deux commodités étant assurées à l’issue du contrat. Mais le travail demandé sur place est particulièrement difficile et les contrats de servitude sont en général assez longs. Le Consortium Planétaire est également doué quand il s’agit d’ajouter des charges prolongeant la période de servitude – si la plupart des esclaves volontaires s’engagent pour des contrats de cinq à vingt ans, ils durent en réalité entre huit et vingt-cinq ans, et certains plus longtemps encore. Cette population importante d’infomorphes asservis sur Mars – dont beaucoup sont libres et ré-enveloppés à présent – est devenue une faction à part entière adhérant à la nature sauvage de Mars et de ses campagnes et dédaignant les dômes hypercorps. Se faisant appeler les Barsoomiens, en référence à une vieille fiction de



l'époque terrienne, cette classe inférieure pleine de ressentiment irrite de plus en plus le Consortium Planétaire.

Même si la terraformation et l'agriculture sont hautement automatisées sur Mars, ces deux activités restent fastidieuses et physiquement éprouvantes. Les asservis assignés à ces tâches étant souvent envoyés dans les régions les plus touchées par la Chute, ils doivent parfois faire face à des attaques de formes de vie que les Titans ont fait muter, à des nuées de guerre nanotech et à d'autres technologies exotiques de ce genre, c'est-à-dire dangereuses et toujours actives. Ces employés ne sont évidemment pas tenus pour responsables des dommages subis par leur morphe devant de tels dangers, pas plus qu'en cas de destruction de leur enveloppe, mais souffrir d'une mort (même temporaire) dans de telles circonstances est une expérience extrêmement traumatisante.

D'autres réfugiés profitent de leur vie en tant qu'infomorphes, s'épanouissant dans des simulespaces complexes ou vivant tout simplement leur vie virtuelle. Certains ont trouvé un travail pour se payer une émission d'ego à l'autre bout du système solaire. Dix ans après la Chute, la culture infomorphe est en plein essor. Si des données exactes sont difficiles à définir, beaucoup de chercheurs estiment qu'au moins un tiers de la population d'infomorphes réfugiés ne projette pas de s'envelopper dans un morphe, profitant plutôt des libertés qu'offre l'existence virtuelle. Dans le système extérieur en particulier, ces infomorphes sont de plus en plus impliqués dans la vie politique des habitats ; de nombreux habitats ont d'ailleurs déjà des infomorphes pour responsables dans leurs gouvernements. L'ensemble des chercheurs prévoit que la culture infomorphe ne cessera de s'écarter des cultures issues du monde matériel au fil du temps.

LES MASSES MÉTALLIQUES

Avec autant d'infugiés pour faire l'acquisition de coquilles de métal bon marché – en particulier des châssis et des synthétiques – et n'ayant pas les moyens de s'offrir mieux, l'usage des synthomorphes est devenu associé à la pauvreté dans tout le système solaire. Parmi les pauvres, la plus basse strate, que l'on désigne souvent comme les « masses métalliques », représente un sixième de la population transhumaine. La majorité de ces individus aimerait pouvoir se procurer un biomorphe, même un simple épaisseur ou juste une cosse ouvrière. Et du seul fait de leur existence, la plupart des synthomorphes sont aujourd'hui considérés avec répugnance, surtout dans les sphères supérieures de l'élite sociale. Même les individus pourvus de morphes synthétiques couteux, ravissants et taillés sur mesure, équipés de toutes les dernières augmentations, sont regardés avec dédain, comme des excentriques manquant de goût.

La stigmatisation sociale des synthomorphes est de plus renforcée par la peur de voir, en cas de nouvelle attaque des Titans, ces coquilles robotisées devenir une redoutable armée sous le contrôle de l'ennemi. Cette peur a conduit certains habitats à mener une politique de ségrégation active à l'encontre des populations synthomorphes, un procédé rationalisé par le fait que les synthomorphes peuvent aisément vivre dans les portions non-chauffées et non-pressurisées de différents habitats. Cette ségrégation, ajoutée à la stigmatisation sociale, a favorisé la naissance d'une culture synthomorphe émergente. Il existe déjà de nombreux habitats où tous les occupants sont enveloppés dans des coquilles synthétiques et où les systèmes de survie conventionnels ne sont là que pour les quelques visiteurs équipés de biomorphes.

HABITATS

La Terre n'étant plus habitable, la transhumanité survit au sein de toute une variété d'habitats hors-monde. Ces habitats sont de deux types : des colonies sur des planètes ou des lunes importantes, comme celles de la Lune, de Mars, de Vénus, d'Europe ou de Titan ; et des habitats spatiaux construits sur ou près d'astéroïdes ou d'autres sources utiles de matériaux bruts. La plupart des habitats spatiaux tournent sur eux-mêmes pour assurer une gravité artificielle, celles de Mars et de la Terre étant les références les plus communes. Il existe aussi un grand nombre d'habitats à microgravité ou à gravité zéro : il s'agit d'habitats immobiles et de stations construites au creux de petits astéroïdes ou sur de petites lunes.

COLONIES PLANÉTAIRES

Les environnements les plus familiers pour les réfugiés de la Terre se trouvent dans les cités-états martiennes et lunaires, et autres colonies planétaires. Cette ressemblance explique en partie pourquoi les deux tiers des réfugiés infomorphes vivent sur Mars, la Lune ou Titan. Le type exact de la colonie dépend de la planète ou de la lune sur laquelle elle est installée, certaines ressemblant beaucoup plus aux villes terriennes que d'autres. La plupart des colonies lunaires, comme celles de Ganymède, Mercure, Titan et Callisto, consistent en un réseau de tunnels, galeries et chambres souterraines (parfois de très grande taille) creusés par foreuses à plasma. Ces colonies souterraines varient légèrement d'un monde à l'autre. Dans la plupart des cités-tunnels, les sols de toutes les zones ouvertes et de nombreux domiciles sont recouverts d'un tapis végétal de type gazon, génétiquement modifié pour garantir confort et durabilité, et des panneaux lumineux disposés aux plafonds dispensent un bel éclairage à spectre complet.

Quelques-unes de ces cités enterrées améliorent encore leur aspect en ajoutant des arbres aussi bien dans les lieux publics que dans les logements privés et, dans certains cas, des écosystèmes complets spécifiquement conçus pour ces conditions. Certaines de ces forêts et jungles urbaines souterraines abritent des vignes en fleurs et des papillons tropicaux aux couleurs étincelantes. Sur quelques colonies de Titans et de la Lune, des colonies de petits singes et de perroquets – au métabolisme et aux comportements modifiés pour répondre aux exigences modernes de propreté et d'hygiène sanitaire – donnent des airs de jungle ensevelie à certaines de ces cités-tunnels.

Toutes les cités-souterraines anciennes ou parmi les plus prospères entretiennent également de grands espaces ouverts de un à vingt hectares, avec des voûtes hautes de dix mètres et plus. Ce sont parfois des parcs, parfois des places publiques, mais toutes offrent aux résidents la chance de pouvoir goûter aux espaces ouverts. Toutes, à l'exception de Mercure, sont également situées sur des lunes dont la gravité n'excède pas 1/6 g. Certains de ces espaces ouverts ont des toits allant de trente à cent mètres de haut et sont conçus pour que les habitants puissent voler en s'équipant de paires d'ailes spéciales.

Les cités-célestes de Vénus sont parmi les habitats les plus originaux du système solaire. Leur nature pour le moins inhabituelle est rendue plus dépaysante encore par la possibilité qu'elles offrent d'observer les espèces animales volantes récemment introduites dans cet environnement et modifiées pour vivre dans les nuages. Bien que situées à presque cinquante kilomètres au-dessus de l'environnement le plus meurtrier du système solaire, de toutes les stations, ce sont les cités-célestes

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

qui offrent les conditions de vie les plus proches de la vie terrestre, avec des niveaux de gravité, températures et pression atmosphérique correspondants aux standards de la Terre.

Par contraste cependant, les colonies de Mars sont celles qui rappellent les villes de l'ancienne Terre, construites à la surface plutôt que sous terre ou dans les nuages. Parmi les colonies les plus récentes, une partie a été pensée pour des habitants dotés de morphes oxydés ou de synthomorphes et ne présente plus aucun système de survie. Les cités martiennes plus anciennes et les autres colonies sont habituellement recouvertes de petits dômes en polycarbonate souple sous lesquels l'air est respirable, même si la pression atmosphérique est peu élevée. D'autres, en revanche, sont constituées de gratte-ciel hermétiquement scellés que relient des tunnels et des passerelles. Si l'effort de terraformation se poursuit comme prévu, les dernières cités martiennes en vase clos s'ouvriront pour profiter d'une atmosphère planétaire respirable pour tous les morphes d'ici une soixantaine d'années.

Les cités marines d'Europe sont les colonies planétaires les plus étranges. Elles comptent parmi les endroits les plus exotiques de tout le système solaire et les personnes qui ne sont pas habituées à vivre dans les cités sous-marines peuvent s'y sentir déboussolées. De loin, la plupart d'entre elles évoquent de complexes décorations de Noël pendues à cent mètres ou plus en dessous de la croûte de glace. Quelques-unes sont construites plus profondément encore, plongeant sous la surface glacée aux abords des nombreuses cheminées hydrothermales qui accueillent les formes de vie originelles d'Europe.

Pour beaucoup des habitants des cités d'Europe, qui ont vécu autrefois dans les cités sous-marines de la Terre et qui sont habitués à ces conditions comme à la vie dans un corps adapté au monde aquatique, cet environnement est familier. Les cités européennes comptent cependant toutes des bâtiments scellés et disposant d'une atmosphère normale, à la fois parce que certaines activités se pratiquent mieux à l'air libre et parce que ces villes accueillent souvent des visiteurs dépourvus de branchies. Ces zones ne représentent toutefois que 10% environ de la plupart de ces cités. Les zones restantes, les 90%, ressemblent vaguement aux autres habitats sous gravité zéro, si ce n'est que leurs structures sont considérablement plus robustes et qu'elles sont situées sous l'eau. Les bâtiments sont conçus pour que l'on s'y dirige en trois dimensions : passer d'un étage à l'autre consiste donc souvent à franchir une large ouverture dans le mur puis à nager vers le niveau inférieur. La plupart des cités aquatiques sont équipées de générateurs à fusion pour chauffer les eaux environnantes ; ainsi, la cité entière peut baigner dans une zone sous-marine bien plus chaude que les eaux glaciales d'Europe alentour.

HABITATS SPATIAUX

À l'exception des habitats privés des riches et puissants (décrits ci-dessous), la grande majorité des habitats spatiaux abritent de deux mille cinq cents à un million d'habitants. Presque deux de ces habitats sur trois datent des sept premières années ayant suivi la Chute. À cette époque, d'immenses portions des infrastructures survivantes furent employées pour construire des habitats supposés accueillir les centaines de millions d'ingugiés.

Durant cette période, plusieurs milliers d'habitats toriques et de groupes de colonies furent créés à travers tout le système solaire. Nombre d'entre eux furent bâtis par des machines automatisées originellement dédiées à l'exploitation minière et reprogrammées pour créer des colonies. En raison des

limitations de ces appareils d'extraction automatisés, la plupart des habitats construits sur ce mode sont petits, accueillant de mille à cent mille habitants. Une personne sur cinq dans le système solaire vit dans ce type d'habitat. Au cours de la dernière décennie, différentes petites organisations, cultes et sous-cultures ont abandonné les grands habitats où ils vivaient pour créer leurs propres petits habitats ; rares sont ceux qui ont été conçus pour accueillir plus de dix mille résidents.

Le développement de la nouvelle nanotechnologie des cylindres Hamilton a entraîné un regain d'intérêt pour les grands habitats et pour le concept d'habitats faciles à agrandir pour répondre à la croissance démographique. Les difficultés qu'implique l'extension d'un habitat existant ou la construction d'un nouveau sont, avec le coût de ces procédures, l'une des principales raisons expliquant que plus de quarante millions de réfugiés infomorphes ne possèdent toujours pas de corps. Bien qu'aucun des cylindres Hamilton existants n'ait encore achevé son expansion, ils sont grandement estimés par leurs habitants. Cette même technologie est également capable de produire des petits habitats à coût réduit : les concepteurs n'ont plus qu'à ensemercer un astéroïde avec les générateurs nanotech de pointe appropriés et à attendre quelques mois.

LES BARGES D'ÉCUMEURS

À l'extrême opposé des cylindres Hamilton, il y a les tristement célèbres barges d'écumeurs. Pour l'essentiel, ce sont des vaisseaux spatiaux construits avant ou pendant la Chute pour aider aux premières évacuations en convoyant les populations loin d'une Terre condamnée. Beaucoup de ces vaisseaux de réfugiés ne purent trouver où débarquer leurs cargaisons humaines et ils devinrent des camps de réfugiés nomades, parfois secoués par des mutineries. Ils finirent par rejoindre les vaisseaux et essaims d'écumeurs et de racailles préexistants et adoptèrent leur mode de vie en roue-libre, nomade et anarchique. À côté des méthodes d'égodiffusion et des vaisseaux plus rapides et plus efficaces fonctionnant avec les technologies de fusion, les villes flottantes qui s'auto-proclament barges d'écumeurs offrent un contraste saisissant et une méthode alternative de voyage spatial. Ces vaisseaux servent de marchés noirs itinérants et de carnivals de l'étrange – des zones sans loi où le premier venu peut trouver tout ce qu'il cherche et tout ce dont il a besoin à condition d'y mettre le prix ou d'avoir une réputation suffisante.

La plupart des barges d'écumeurs ont des moteurs alimentés par la fusion au plasma et accueillent entre deux cents et cinq mille habitants. Les barges les plus surpeuplées sont les pires, peinant à maintenir une atmosphère respirable pour leurs trop nombreux passagers avec leur systèmes de survie vieillissants. En ces lieux, l'air est au mieux fétide. Parallèlement, les barges les plus imposantes et les plus prospères sont souvent équipées de commodités modernes variées, dont de grandes cornes d'abondance et de vastes réserves de schémas de fabrication piratés. Quelques-unes sont de florissantes enclaves utopiques tandis que d'autres sont les antres mobiles des contrebandiers et des voleurs, des repaires qui auraient été détruits depuis bien longtemps si de puissantes organisations n'avaient pas jugé leur existence utile en certaines occasions. Les conditions de vie sur les barges sont variables, du camp de réfugiés surpeuplé à l'enclave anarchiste en plein essor, égalitaire quoique non fortunée, en passant par l'habitat relativement moderne équipé avec la splendeur barbare que peuvent se permettre les organisations criminelles au sommet de leur gloire.

LA DIVERSITÉ DES MONDES FLOTTANTS

L'usage répandu des cornes d'abondance et des matériaux intelligents implique que les intérieurs de tous les habitats, hormis les plus pauvres et démunis, peuvent être remodelés selon les envies des habitants. Quand les résidents sont assez peu nombreux ou que leurs critères esthétiques sont suffisamment uniformes pour qu'ils partagent les mêmes goûts, le résultat peut être à la fois étrange et unique. Et comme les habitats les plus peuplés et cosmopolites ne sont pas épargnés par certaines modes et engouements populaires, les colonies les plus importantes atteignent aussi parfois ces niveaux d'étrangeté esthétique.

Plusieurs habitats ont ainsi pris l'apparence des jungles terrestres et se sont parés d'une canopée entière de forêt vierge poussant depuis la coque externe malgré sa rotation lente. Dans cet environnement, tous les logements et équipements de haute technologie sont nichés dans les branches ou dans le creux des arbres massifs conçus par ingénierie génétique. Au sein de ces merveilles pleines de vie, des singes, iguanes et paresseux génétiquement recréés se baladent parmi les habitants. Certaines de ces créatures sont des animaux sauvages, d'autres sont contrôlés par des IA de service et font office de drones d'entretien et de surveillance. Ailleurs, quelques habitats constituent d'autres décors d'origine terrestre, comme les habitats aquarium. Au nombre d'une douzaine, ceux-ci abritent les populations aquatiques des villes sous-marines désormais détruites de la vieille Terre. Dans la plupart de ces habitats marins, les édifices s'élèvent au milieu de récifs coralliens en pleine santé ou sont construits directement dans le récif lui-même, toujours emplis de poissons et d'autres créatures aquatiques. Il existe de nombreux autres habitats reproduisant à l'identique des environnements terrestres, comme Afrique : un grand habitat Cole dont la population de deux cents mille âmes occupe un espace aménagé sur le modèle de la savane africaine. Sur Afrique, les deux extrémités de l'habitat forment des sommets enneigés et les habitants vivent surtout dans les grandes villes construites dans la savane.

Si la nostalgie de la Terre est une source d'inspiration importante pour l'agencement des habitats, il existe beaucoup d'autres options. Quelques habitats exotiques s'inspirent ainsi de cités fantastiques issues de différents jeux vidéo et d'autres sources de divertissement plus anciennes, ce qui inclut une poignée de petits habitats fantaisistes où les habitants ont pris l'apparence de curieux extraterrestres humanoïdes. Dans la plupart des lieux, les résidents procèdent à des modifications cosmétiques pour s'accorder à leur décor de vie.

L'une des différences les plus évidentes entre petits et grands habitats tient au fait que les résidents des plus petites stations partagent souvent une idéologie commune ou un même sens de l'esthétique. Les habitats les moins vastes se révèlent donc bien plus originaux et excentriques que les autres. Parmi les habitats les plus étranges, on peut recenser des paysages sinistres et mal éclairés, peuplés d'arbres toujours nus, d'énormes toiles d'araignées se régénérant sans cesse et profitant d'autres touches macabres du même acabit ; mais on peut aussi trouver des colonies étincelantes prenant la forme de lumineuses citadelles de quartz et d'acier. Certains habitats sont d'immenses arcologies interconnectées où l'intimité personnelle sous toutes ses formes est une denrée rare ; dans d'autres, chaque famille, quand ce n'est pas chaque individu, possède son propre logement que les gens

extérieurs au cercle des propriétaires ne verront probablement jamais. En raison de leur faible population et comme ces lieux ne sont pas des centres économiques majeurs, on voyage très peu vers ou depuis ces habitats, ce qui tend à accroître encore leur insularité et leurs idiosyncrasies.

LES PLUS GRANDS HABITATS

Extropia, la plus grande des cités-états martiennes, ainsi que quelques-unes des plus grosses stations lunaires abritent de un à vingt millions d'habitants. De nombreuses colonies moins importantes contiennent de cent mille à un million de résidents. Ces habitats sont beaucoup moins idiosyncratiques et fantaisistes que les plus petits. Presque tous abritent des populations cosmopolites issues de différentes sous-cultures. En raison de cette diversité et des difficultés à obtenir des formes de consensus avec ces populations importantes, ces colonies ont tendance à rappeler les cités terrestres. Chaque personne a son propre caractère et ses propres sentiments, mais les différences d'un habitat à l'autre sont rarement flagrantes. En outre, ces stations sont suffisamment grandes pour accueillir les bureaux de chaque hypercorp majeure, lesquelles encouragent davantage à l'uniformité en offrant les mêmes biens et services d'un bureau à l'autre. Comme la plupart de ces habitats sont des centres de commerces majeurs, les voyages entre eux sont fréquents : il existe donc de nombreuses infrastructures pour les voyageurs, comme des hôtels et des clubs de sport, qui participent à réduire le sentiment de désorientation dû aux voyages en proposant des expériences identiques à ce que chacun peut trouver chez lui, sans tenir compte de sa provenance.

LES HABITATS À MICROGRAVITÉ

Les habitats en apesanteur sont très différents de ceux à gravité artificielle. La majorité consiste en des réseaux de tunnels creusés dans des astéroïdes – similaires aux cités-tunnels de la Lune ou de Titan – mais en beaucoup plus exotiques pour certains. Comme l'ensemble des autres habitats, presque toutes les colonies à microgravité sont construites à l'intérieur, sur ou près d'un ou de plusieurs astéroïdes riches en matériaux bruts utiles. En général, ils ont une gravité inférieure à 0,01g qui n'a que très peu d'effet sur la vie des habitants. Les environnements de quasi-apesanteur autorisent des agencements d'habitats intéressants et peu communs puisqu'il n'existe ni haut, ni bas, et que des structures qui se révéleraient bien trop fragiles pour des habitats même pourvus d'une très basse gravité sont ici envisageables. Les habitats de Nova York (cf. p. 97) et de la Bulle Nguyen (p. 104) sont des exemples parmi d'autres.

LES HABITATS PRIVÉS

Les habitats les plus rares et les plus exotiques d'entre tous sont les luxueux habitats privés dont sont propriétaires les individus exceptionnellement riches et les individus aux très hautes réputations. La plupart des habitats privés sont assez petits mais offrent tout de même à chaque résident plusieurs milliers de mètres cubes d'espace personnel.

Ce sont en général des cylindres de cent cinquante mètres de diamètre (le minimum nécessaire pour la reproduction de la gravité martienne par rotation lente afin d'éviter tout problème avec les morphes) et de cinquante à deux cents mètres de long ; ou des sphères à gravité zéro de cent à deux cents mètres de diamètre. Ces habitats se voient toujours rattachés

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

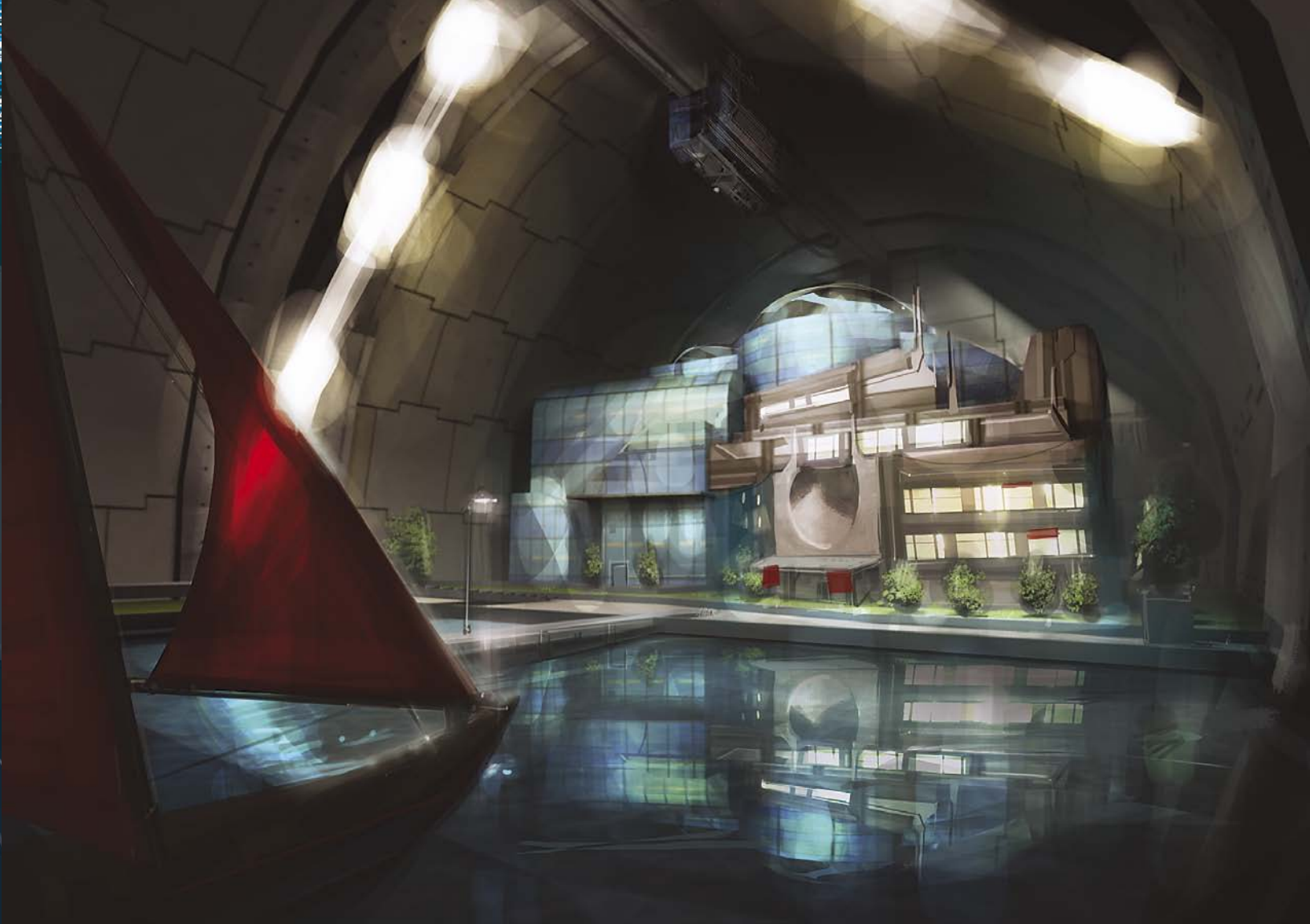
LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



à un petit ensemble de matériaux bruts : des gros cristaux de silicate, de fer-nickel et des astéroïdes carbonifères possédant des réserves d'eau et disposant d'une masse au moins égale à celle de l'habitat. La majorité des habitats privés sont peuplés d'une demi-douzaine à une trentaine de morphes, certains ou l'ensemble pouvant être des IA esclaves ou, plus rarement, des esclaves volontaires sous contrat. La vie dans les habitats privés est exceptionnelle et somptueuse. Presque chaque surface est faite de matériaux intelligents formatables et on trouve plusieurs grandes cornes d'abondance universelles à disposition de chaque résident.

En utilisant ces nano-usines et les matériaux intelligents à leur maximum, les résidents peuvent changer complètement l'intérieur de l'habitat en un jour ou deux – transformant toute une gamme stérile et cristalline de bâtiments de verre et de métaux scintillants en une forêt luxuriante peuplée d'animaux sauvages. La toile regorge de vidéos et de LEx consacrées à la vie des habitants les plus célèbres du système solaire. Presque tout le monde a vu plus d'une fois l'intérieur d'une de ces vastes demeures spatiales même si un tout petit pourcentage de la population du système solaire pourra un jour avoir seulement la chance d'y mettre les pieds. Beaucoup de gatecrasheurs et de nombreux charognards en maraude sur la Terre, ainsi que d'autres sur des voies téméraires du même acabit, espèrent obtenir un jour des informations ou des objets d'une valeur suffisante pour prendre leur retraite et s'offrir leur propre petit habitat privé.

FACTIONS

On aurait pu imaginer qu'un événement cataclysmique comme la Chute aurait rapproché l'ensemble de la transhumanité rescapée, l'aurait poussée à repeupler le système solaire et à reconstruire une ère de prospérité. Au lieu de cela, le recul et l'isolation géographique des colonies transhumaines et des habitats répartis à travers tout le système solaire, combinés aux effets que les technologies émergentes ont eu sur l'économie et sur les sociétés transhumaines, ont favorisé la croissance et l'évolution d'un large spectre de philosophies, d'ambitions et de modèles politiques.

LES HYPERCORPS

Certains économistes voient la Chute de la Terre et les nombreuses crises qui l'ont précédée comme un phénomène d'extinction, la fin annoncée de ces immenses mégacorporations transnationales archaïques, de ces géants financiers dont la structure monolithique s'appuyait sur des modèles économiques et des technologies industrielles dépassés. Les hypercorps sont leurs héritières directes sur la voie de l'évolution : plus dispersées, plus efficaces, plus flexibles, embrassant avec enthousiasme toutes les possibilités qu'offrent les nouvelles technologies et n'ayant pas peur de laisser tomber les trucs anciens pour profiter des nouvelles opportunités. Ce sont les hypercorps qui ont permis l'expansion de l'humanité dans l'espace et qui continuent encore à encourager les

innovations technologiques, guidant la transhumanité vers de nouveaux horizons – toujours avec le profit comme objectif principal.

La majorité des hypercorps sont des entités légales décentralisées sans actifs physiques. La production au sein de ces hypercorps ne nécessite pas un emploi de masse puisqu'elle est rendue possible par une automatisation presque complète, l'utilisation d'une robotique avancée, la morpho-technologie et les cornes d'abondance. Le recours au travail physique a été réduit en grande partie à des tâches telles que la construction d'habitats ou à l'exploitation minière spatiale. On emploie (le terme de « posséder » serait plus juste) énormément d'infomorphes et d'IA comme drones opérateurs ou comme ouvriers virtuels, et la plupart des tâches administratives se font en ligne via la réalité augmentée, les réseaux privés virtuels et les nœuds de simulespace. Certaines hypercorps sont complètement virtuelles, sans patrimoine physique et chacun des employés fait office de bureau nomade. Quelques-unes des principales hypercorps consistent simplement et littéralement en un personnel transhumain d'une dizaine de personnes. Si certaines hypercorps sont particulièrement massives et diversifiées, la plupart d'entre elles se spécialisent dans un domaine ou des services en particulier. Elles reposent finalement sur un système complexe de partenariats pour le développement, la production et la commercialisation de leurs produits et services ainsi que sur une tendance à grande échelle à contracter des services spéciaux en interne, faisant appel à d'autres hypercorps. Nombre d'entre elles joignent leurs ressources et talents au sein de centres de recherche partagés, par la coopération sur des projets et initiatives, et dans des habitats partagés.

La plupart des hypercorps apparaissent comme des entreprises capitalistes traditionnelles, mais beaucoup ont opté pour des modèles de managements alternatifs et pour de nouvelles philosophies sur le plan du business. Cela inclut les prises de décisions fondées sur les prévisions internes des tendances du marché, les modèles de consensus par la pensée de groupe et l'abandon complet du principe de direction en faveur d'une initiative d'encadrement par sondage et par vote qui, statistiquement, donne de meilleurs résultats. Quelques hypercorps sont en réalité des entreprises anarcho-capitalistes issues des enclaves d'Extropia, mais celles-ci sont souvent victimes de préjugés lorsqu'il s'agit de passer des accords avec les puissances du système intérieur.

Le système solaire est parsemé de milliers d'hypercorps. Quelques-unes des plus intéressantes et des plus éminentes sont présentées ci-dessous.

ACTION DIRECTE

Activités principales : services de sécurité, contrats militaires.
Station principale : Hexagone (Terre-Lune L5).

Issue des débris de différentes armées nationales et d'entrepreneurs militaires privés d'avant-Chute, cette hypercorp s'est fait un nom juste après la Chute en aidant à la gestion des populations réfugiées sur de nombreux vaisseaux et habitats tout en brisant avec force tout signe de trouble dès son apparition. Aujourd'hui, Action Directe est surtout connue pour ses troupes de choc très efficaces et pour ses morphes de combat supérieurs, proposant des services de sécurité et des services publics de police aux habitats autonomes et aux installations hypercorps. Les alliances politiques changeantes entre les groupements d'habitats, les rivalités d'entreprises, et la peur obsédante des agents des Titans alimentent la politique commerciale d'Action Directe en faisant augmenter la paranoïa.

Cette société conserve plusieurs habitats comme infrastructures d'entraînement physique et comme dépôts d'armement.

COGNITE

Activités principales : sciences cognitives, implants mentaux, psychochirurgie, nootropes.

Stations principales : Pensée (orbite de Vénus), Phobos (lune de Mars).

Pionnière dans le domaine des sciences cognitives, Cognite est à l'avant-garde des recherches sur la compréhension de l'esprit transhumain. Surtout connue pour ses augmentations mentales et pour la création des morphes Mentats, Cognite est également spécialisée dans la psychochirurgie et les nootropes. Son image d'hypercorp distante et élitiste ne s'est pas arrangée avec son implication scandaleuse dans le projet visant à la croissance accélérée d'enfants que l'on connaît désormais sous le nom de Génération Perdue (cf. p. 233), pas plus qu'avec les rumeurs selon lesquelles l'hypercorp se livrerait à des recherches sur les attaques sensorielles incapacitantes, des recherches qui seraient inspirées par les facultés des Titans. Elle n'en demeure pas moins un membre clé du Consortium Planétaire.

PSICLONE



À : Proxy-99

De : <Données cryptées>

Ci-joint quelques données que j'ai récemment récupérées d'une source infiltrée au sujet d'un soi-disant « Projet Psiclone » – un genre de projet de recherche financé par les caisses noires de Cognite, et impliquant éventuellement d'autres intérêts au sein du Consortium Planétaire. Les travaux semblent se concentrer tout particulièrement sur la souche Watts-Macleod du virus Exsurgent – avec des résultats alarmants. ❁

COMÈTE EXPRESS (COMEX)

Activités principales : services postaux, transport, logistique.
Stations principales : Nectar (Lune), Olympus (Mars).

Comète Express est spécialisée en services de livraison, logistique interstellaire, chaînes de distribution et transport. Elle est implantée dans presque tous les habitats transhumains du système solaire, souvent par l'intermédiaire de sous-traitants locaux. Malgré les merveilles de la nanofabrication, nombre de ressources doivent toujours être importées. ComEx se concentre sur la gestion des ressources, sur les routes commerciales et offre la garantie que les expéditions physiques arrivent bien à bon port. Pour ces motifs, ComEx maintient une flotte de vaisseaux cargo et de drones coursiers ainsi que des centres d'activité orbitaux équipés d'accélérateurs gravitationnels stratégiquement positionnés dans tout le système. Pour des raisons inconnues du public, la République Jovienne est hostile à cette hypercorp et donne l'ordre de descendre à vue les vaisseaux ComEx.

ÉCOLOGÈNE

Activités principales : systèmes environnementaux, génétique.
Station principale : McClintock (orbite de Mars).

Écologène s'est spécialisée dans les systèmes vivants, la génétique environnementale (avec les insectes comme domaine

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

d'expertise), les animaux intelligents, la bio-architecture et la nanotechnologie environnementale. Elle conçoit et entretient les écosystèmes de nombreux habitats et colonies-tunnels. Un de ses projets les plus remarquables consiste en la mise en place et l'entretien d'un vaste système d'archives génétiques de toutes les formes de vie, une aventure que la Chute a failli détruire. Pour des raisons que l'on ignore, Écologène paraît favorable aux Courtiers. Certains prétendent que cette hypercorp détiendrait de quoi les faire chanter, d'autres pensent qu'elle leur vend les secrets génétiques de la transhumanité en échange de quelques cadeaux xéno-technologiques.

EXOTECH

Activités principales : téléchargement, IA, électronique, logiciels.

Station principale : Starwell (Ceinture Principale).

Souvent considérée comme la chaire technocratique personnelle de l'infâme mais célèbre magnat des médias Morgan Sterling, Exotech est sortie de la Chute quasiment indemne, les actifs de ses secteurs de marché périphériques ayant permis d'absorber toute perte significative. Elle s'est ensuite lancée dans une impitoyable entreprise de rachat de ses concurrents, alors placés dans des situations épineuses, et dans la débauche des groupes d'experts incapables de s'adapter à l'économie transitoire. Aujourd'hui, Exotech demeure un acteur essentiel et concepteur dominant dans les domaines de l'électronique haut-de-gamme, des IA et des systèmes logiciels de haute-volée destinés à la toile. Exotech poursuit également un programme progressiste et sans compromis dans ses recherches sur l'émulation de la conscience, sur les téléchargements et uploads ainsi que sur la morphose et sur les simulations d'ego infomorphe. Des rumeurs persistantes affirment qu'Exotech continue à mener des recherches sur les IAG, et poursuit même leur production.

EXPÉRIA

Activités principales : médias (RA, RV, LEx), actualités, divertissement, mémétique.

Station principale : Elysium (Mars).

Voici une hypercorp à la hauteur de son nom. Expéria domine le marché des médias, de l'actualité et du divertissement dans le système solaire, et attire sur elle la controverse non seulement parce qu'elle exprime publiquement ses positions pro-IA et parce qu'elle a invité une IAG à son conseil d'administration, mais aussi parce qu'elle recourt avec talent au marketing hyperviral et à la programmation de LEx sophistiquées. La production de LEx éducatives et de professeurs infomorphes ou IA constitue également un secteur essentiel des activités d'Expéria, certains de ces professeurs devenant parfois de véritables icônes de la culture populaire. Cette hypercorp représente la principale autorité du Consortium Planétaire pour ce qui concerne la conception et la diffusion de mêmes viraux personnalisés développés dans l'optique de contrer toute menace potentielle pour les intérêts du Consortium. L'entreprise possède des nœuds automatisés et des centres RV sur de nombreux habitats dans tout le système solaire et emploie des milliers de lifologues free-lance comme reporters-citoyens itinérants. Les affirmations de certains infomorphes selon lesquels Expéria soumettrait illégalement des infomorphes sous contrat à d'incessantes expériences de simulation à des fins d'analyses de l'intelligence et des facultés de pronostic demeurent infondées.

CRIMES DE GUERRE



À : Fil d'actu « Fuites sur la Toile ».

De : <cette ID Toile n'existe pas>

Voici ce que tu m'as demandé : des éléments vérifiables prouvant l'implication d'Action Directe dans des crimes de guerre pendant la Chute <page introuvable, échec de la connexion>. Vas-y, je t'en prie, publie-les. Les élites du Consortium Planétaire finiront pas te retrouver et elles te tueront. Toutes tes sauvegardes seront effacées. Vas-y, teste-les. ✿

FA JING

Activités principales : exploitation minière, énergie, biotechnologie, production industrielle.

Station principale : New Dazhai (Mars).

Le géant industriel Fa Jing est un acteur de premier ordre dans les domaines de l'exploitation minière et de la production d'énergie. L'hypercorp peut d'ailleurs aussi se targuer d'une présence remarquable dans les domaines de la biotechnologie et de la production d'équipement industriel. Cette ancienne mégacorp s'est très vite adaptée aux nouveaux environnements économiques et aux systèmes économiques fondés sur la réputation, en partie grâce à son engagement dans la construction de réseaux et pour sa philosophie de partage des responsabilités sociales incarnée dans des concepts tels que le *Dàtóng* et le *Guanxi*. Souvent considérée comme bornée et fermée sur elle-même, Fa Jing est connue pour son état d'esprit protectionniste et communautaire en interne, offrant un violent contraste avec son attitude manipulatrice de compagnie en quête de monopole dans le cadre des affaires. Fa Jing effectue ses opérations minières dans toute la Ceinture d'astéroïdes et dans les Troyens ; elle possède également de solides actifs sur Mars.

GATEKEEPER CORPORATION

Activités principales : gatecrashing, recherche, média LEx, colonisation exoplanétaire.

Station principale : Gateway (Pandore).

Née de la fusion de plusieurs institutions scientifiques et de leurs compagnies financières, cette hypercorp s'est fait un nom quand elle a annoncé la réussite du décodage du portail wormhole découvert sur la lune de Saturne, Pandore. Sous la direction de l'excentrique mais charismatique xéno-archéologue Xander Rabin, la compagnie finance les explorations des gatecrashers de l'autre côté du Portail de Pandore, remettant une part minime de ses revenus aux explorateurs mais conservant en contrepartie tous les droits sur les découvertes que ces derniers peuvent faire – ainsi que le monopole de la commercialisation et de la distribution des très populaires enregistrements LEx des gatecrashers. À côté de ce programme d'exploration, la compagnie propose des excursions de reconnaissance et des voyages de découverte à haut risque au-delà des portails wormhole, deux activités à réserver aux plus téméraires ou désespérés, lesquels sont sélectionnés grâce à un système de loterie.

GROUPE GO-NIN

Activités principales : opérations bancaires, agritechologie, robotique, services.

Station principale : Tsukomo (Lune).

Considérée comme une relique de l'économie de marché capitaliste de la Terre, le groupe Go-Nin est un keiretsu japonais

traditionnel, un conglomérat d'entreprises au système complexe de collaboration et d'actionnariat, horizontalement intégré au sein de plusieurs industries (parfois verticalement intégré dans certains secteurs d'affaires) et s'appuyant sur le très ancien cabinet Tamahashi de conseils aux entreprises. Ancien lobby corporatiste influent, Tamahashi a évolué pour devenir une banque aux affaires diversifiées contrôlant des parts majeures de ses partenaires, et qui contrôle désormais les capitaux du groupe et dirige la stratégie commerciale d'ensemble de ses partenaires. Le groupe Go-Nin est bien implanté dans tout le système solaire grâce aux membres de sa compagnie, sans pour autant dominer une industrie spécifique. Il possède toutefois d'importantes parts de marché dans les domaines de la banque, de l'agritechnologie, de la robotique et des services. Toutes les difficultés rencontrées à cause de sa structure rigide et de son inadéquation aux révolutions des modèles économiques ont été compensées par une absence totale de scrupules à exploiter les autres et par une attitude bas de gamme et peu fairplay, ce qui lui vaut d'être estimée comme l'hypercorp la plus impitoyable du système intérieur. Go-Nin contrôle actuellement le Portail de Pandore d'Éris (cf. p. 109), qui est protégé par un contingent de mercenaires ultimistes.

GROUPE PROSPÉRO

Activités principales : agriculture, aquaculture, pharmaceutique.

Stations principales : Cérès, Lu Xing (Mars).

Le groupe Prospéro s'est élevé au rang d'hypercorp avant la Chute en répondant à l'immense demande des nombreuses nouvelles stations en termes d'agritechnologie, d'aquaculture, d'hydroponie et autres méthodes de culture en microgravité. Développant dans le même temps son activité pharmaceutique, Prospéro est devenu le principal fournisseur de médicaments et de nourriture pour les pauvres. Leurs productions de simili-viande et d'additifs nutritionnels riches en protéines sont très recherchées. En outre, la compagnie s'est attiré des sympathies quand elle a perdu tout un habitat dans une sorte de résurgence de l'offensive des Titans quelques années après la Chute. Certains ont toutefois suggéré depuis que cette histoire était montée de toutes pièces pour dissimuler un accident malheureux provoqué par l'expérimentation d'une nouvelle drogue de synthèse à l'insu de la population.

GORGONE (SYSTÈME DE DÉFENSE)

Activités principales : technologie militaire, sécurité, contrats militaires.

Station principale : Extropia.

La réussite de Gorgone est l'une des plus significatives sur Extropia. Fondé sur le principe anarcho-capitaliste de la propriété inaliénable, Gorgone est devenu l'un des noms les plus importants dans le domaine de la conception et de la production d'armes, de véhicules, de capteurs et autres systèmes de défense. Leurs productions couvrent aussi bien les systèmes d'armement personnels que l'armement des vaisseaux et les systèmes de défense des habitats. Si elle occupe une place majeure dans le système intérieur, Gorgone est également l'un des principaux fournisseurs d'armes des stations d'autonomistes et de margellans. Sa filiale Medusan Shield propose des services de sécurité privés et est en compétition avec Action Directe. Si cette dernière est connue pour ses soldats hautement qualifiés, Medusan Shield est connu pour son corps d'élite composé de morphes de combat féminins eux aussi hautement qualifiés et améliorés sur le plan esthétique.

Des soupçons appuyés feraient de plusieurs assassinats importants l'œuvre d'agents de Medusan Shield sous contrat.

HYPEAUTHÉTIQUE

Activités principales : génétique, clonage, biotechnologie.

Station principale : Extropia.

Hypeauthétique fait partie des principaux fabricants de morphes, mais s'accompagne d'une réputation plutôt sordide, et pas seulement à cause de ses racines anarcho-capitalistes. Spécialisée dans les bio-modifications intensives et souvent radicales, cette hypercorp repousse les limites de l'innovation en créant des cosses et des biomorphes exotiques au nom de la liberté morphologique. Les bioconservateurs condamnent les pratiques commerciales et l'éthique de cette hypercorp et sont même allés jusqu'à accuser Hypeauthétique d'expérimenter à partir de matériaux xénogénétiques récupérés auprès des Courtiers. L'attitude provocatrice d'Hypeauthétique la rend cependant très populaire dans de nombreuses zones du système extérieur, et elle est reconnue comme l'entreprise de biotechnologie à voir quand on cherche quelque chose de *bizarre*.

INTELLIGENCE STELLAIRE

Activités principales : renseignement, extraction de données, courtage d'informations, espionnage.

Station principale : Tore de Memory Hole (Troyens Martiens).

Né des cendres de la Coopérative d'Intelligence Terrane (CIT) gouvernée par les Nations Unies, le groupe qui allait devenir l'Intelligence Stellaire est parvenu à télécharger collectivement ses employés et actifs survivants au cours de la Chute pour très vite les regrouper. Ayant vu le jour comme un collectif virtuel, l'Intelligence Stellaire dispose d'employés qui demeurent majoritairement loyaux à la compagnie et à son dirigeant, l'infomorphe solitaire connu sous le nom de Syme. L'Intelligence Stellaire offre un éventail impressionnant de services dédiés au renseignement comme l'extraction de données, des groupes d'analystes-experts, la rétroquantification (qui consiste à faire la lumière sur d'anciens secrets et d'anciennes données), la cartographie mémétique et plus encore. Elle propose également des services de surveillance, de vol de données, d'espionnage, de manipulation des médias et d'infiltration. La spécialité de cette hypercorp consiste à anticiper les insurrections civiles et à empêcher les mouvements et mêmes politiques de déstabiliser les régimes en place dans un habitat ou dans un secteur particulier. Critiquée par les mouvements pour les droits civiques et plus particulièrement par les anarchistes, l'Intelligence Stellaire est connue pour infiltrer des agents infomorphes programmés au sein des populations locales de tout régime autoritaire qui y met le prix. Si l'Intelligence Stellaire est considérée par beaucoup comme la police secrète et le service de conditionnement mental du Consortium Planétaire, cette hypercorp met en réalité ses services à disposition de tous (ou presque) sans distinctions entre les factions ou les individus.

NIMBUS

Activités principales : électronique, systèmes de toile, émissions longue-portée, communications.

Station principale : Octavia (Vénus).

Nimbus produit des composants essentiels pour l'infrastructure de la toile, comme des microradios spimes et des systèmes de capteur, des ectos, des serveurs et des liaisons laser. Grâce à plusieurs percées effectuées dans le domaine de cette technologie, Nimbus domine également le réseau des

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

RÉPRESSION ANTISYNDICALE



À : OmniSec Alpha
De : OmniSec 837302

La surveillance l'a confirmé. Les ouvriers biomorphes de notre complexe sécurisé Didenko communiquent effectivement avec des intérêts autonomistes extérieurs et discutent des tactiques à appliquer pour mettre en place un syndicat libre et militant, et peut-être même une grève sauvage. Ils se plaignent essentiellement des journées de travail de trente heures et du régime de drogues obligatoires nécessaire au maintien des niveaux de productivité requis pour le personnel. Nous recommandons l'insertion immédiate d'une escouade de contre-insurrection et la mise en application des protocoles standards de répression antisyndicale incluant, sans pour autant s'y limiter, les mesures qui suivent : contrôle de loyauté, pacification chimique, psychochirurgie tactique, excision sélective des nœuds dirigeants, ripostes mémétiques et remplacement de la main d'œuvre par des sauvegardes modifiées. La totalité de l'opération s'effectuera sous couvert d'une mission destinée à dénicher et détruire toute infiltration d'agents de Starware. ✿

liaisons longue-portée de tout le système (certains prétendent que Nimbus achète ses avancées aux Courtiers). Les rumeurs selon lesquelles Nimbus contrôlerait une Porte de Pandore secrète ou s'adonnerait à de la contrebande d'ego illicites (peut-être même au transfert d'egos volés vers des colonies exoplanétaires expérimentales) circulent régulièrement sur la toile mais demeurent incertaines.

OMNICOR

Activités principales : nanofabrication, chimie, énergie, antimatière.

Stations principales : Monolithe-3 (Mercure), Feynman (Lune). Descendant de la colossale mégacorp d'avant-Chute Monolithe Industrie, Omnicor est spécialisé dans la conception et la fabrication de nanotechnologies, dans le raffinage de produits chimiques, dans les combustibles alternatifs et dans la recherche d'antimatière. Omnicor est parvenu à sécuriser ses actifs et atouts les plus importants pour ses recherches et à les protéger de son concurrent, Starware, au prix d'un violent conflit qui eut lieu pendant la Chute et déboucha sur des rapports d'hostilités constants que l'on pourrait tout aussi bien qualifier de guerre corporatiste. En dépit de ses perspectives techno-progressistes, Omnicor conserve une structure corporatiste conservatrice et maintient un contrôle et des réglementations internes sévères en réponse aux tentatives de sabotage et d'infiltration répétées de Starware. Les complexes de recherche dédiés à l'antimatière en orbite autour de Mercure comptent parmi les actifs majeurs de cette hypercorp.

PATHFINDER

Activités principales : colonisation exoplanétaire, exploitation minière, recherche.

Station principale : Ma'adim Vallis (Mars).

Pathfinder est l'une des premières hypercorps à s'être lancée dans l'expansion galactique, en revendiquant de nouveaux territoires au-delà des Portails de Pandore et en installant sur

place de nombreuses colonies. Profitant des gatecrasheurs et du désespoir des infugiés, Pathfinder propose des transferts vers les exoplanètes conquises et un nouveau morphe en contrepartie d'un asservissement volontaire temporaire. Cette compagnie a mis au point plusieurs projets d'extraction et d'exploitation des ressources hors-monde, au grand dam des préservationnistes. La présence de Pathfinder au sein du système solaire est minime mais elle demeure toutefois la cible de fréquentes attaques éco-terroristes.

SKINESTHÉSIE

Activités principales : génétique, clonage, biotechnologie.

Station principale : Ptah (Mars).

En tant que principal concepteur de biomorphes, Skinesthésie jouit d'une grande popularité à l'échelle du système et d'un grand respect pour ses productions sophistiquées, notamment pour ses modèles de pointe réalisés sur mesure. Particulièrement reconnue pour ses avancées en ingénierie et améliorations génétiques, l'intérêt que cette hypercorp porte aux morphes de combat sophistiqués et aux cosses de plaisir stylisées est une affaire moins connue, la vente de ces produits passant souvent par un réseau de sociétés écrans apparemment non-affiliées ou par des distributeurs locaux. Skinesthésie concentre ses efforts sur les adaptations environnementales et sur les améliorations cybernétiques, augmentant par ses travaux les chances de survie de la transhumanité ainsi que ses chances de prospérité future. Des morphes expérimentaux sont parfois offerts aux infugiés désespérés, permettant des tests des nouveautés sur le terrain.

SOLARIS

Activités principales : banque, assurances, investissements, marchés futurs, courtage d'informations.

Station principale : aucune.

Solaris est l'hypercorp dominante dans le secteur des banques et investissements financiers au sein du système solaire, et gère des activités telles que les assurances, le courtage d'informations et l'investissement spéculatif à hauts-risque sur les expérimentations culturelles et sociales. Membre du Consortium Planétaire, Solaris conseille de nombreux habitants quant aux façons de régler leurs économies transitoires. Elle ne possède aucun bureau ou actif physique : chacun de ses banquier agit comme un bureau nomade virtuel. On prétend que Solaris entretient une base secrète d'où elle conduirait des simulations sur le développement macro-économique de tout le système solaire afin de toujours mieux ajuster ses propres stratégies en s'appuyant sur la dynamique de ce gigantesque schéma. Solaris alimente ces rumeurs en employant des « consultants indépendants » chargés de faire pencher la balance en faveur de ses investissements à haut-risque les plus politiquement ou économiquement profitables.

SOMATEK

Activités principales : surévolution, pharmaculture, pharmaceutique, génétique.

Station principale : Mano Habilis (Lune)

Somatek maîtrise l'art et la science d'élever à la conscience des espèces animales, et est à l'origine de plusieurs des avancées majeures effectuées dans les domaines de l'amélioration cognitive et des modifications génétiques. Cette hypercorp étend également ses activités à la pharmaculture intensive – produisant et exploitant des produits pharmaceutiques à partir de créatures transgéniques – et commercialise de

nombreux produits et services en rapport avec les animaux intelligents et les créatures chimériques. En dépit des programmes d'éducation et de formation qu'elle propose aux surévolués et bien que l'essentiel de sa main d'œuvre soit constituée de surévolués, Somatek soulève la controverse parmi les mercuriens, qui désapprouvent ses méthodes (des méthodes qui impliquent souvent un contrôle absolu sur la reproduction des surévolués) et déplorent le peu de libertés accordées aux surévolués pour leur développement et leurs modifications, ainsi que l'apposition forcée de schémas de pensée anthropocentriques aux surévolués.

STARWARE

Activités principales : robotique, ingénierie aérospatiale, construction d'habitats.

Stations principales : Chantiers navals de Korolev (Lune), Vesta (Ceinture).

Autre vestige de la mégacorp d'avant-Chute Monolithe Industrie (déjà à l'origine d'Omnigor), Starware est un des principaux fabricants de moteurs spatiaux à fusion, de satellites, d'habitats préfabriqués complets, de bots et d'éléments liés à la robotique. En dépit de leurs réussites financières et de leurs ressources, l'incessante vendetta que se livrent Omnigor et Starware empêche les deux compagnies d'accéder aux privilèges dont bénéficient les membres de plein droit du Consortium Planétaire. Starware emploie énormément d'ouvriers IA dans des coquilles robotisées, ayant déjà eu son lot de conflits face à des ouvriers lunaires mécontents. Starware est d'ailleurs de plus en plus impopulaire auprès de ses voisins lunaires et a été contrainte à renforcer sa sécurité en raison de fréquentes tentatives de sabotage. De récentes négociations avec les Courtiers ont donné du crédit aux théories selon lesquelles Starware pourrait être aidé par les Courtiers dans sa construction d'un vaisseau gobe-lumen.

TERRAGENÈSE

Activités principales : terraformation, gestion d'écosystème, données environnementales.

Stations principales : Caldwell (les Vulcanoïdes), Ashoka (Mars), Elegua (orbite terrestre).

Construite à partir des vestiges de plusieurs entreprises d'Afrique du Sud et d'Asie du Sud-est d'avant-Chute qui avaient engagé des projets de géo-ingénierie et cherchaient à remédier aux crises écologiques de la Terre, le domaine

d'expertise de Terragenèse est le développement de biosphères et d'écosystèmes durables par un processus agressif de terraformation industrielle. Terragenèse est différente des autres hypercorps dans la mesure où il s'agit d'une coopérative possédée par ses travailleurs associés, disposant de conseils d'entreprise répartis dans ses bureaux locaux et d'un congrès dont les membres sont élus pour s'occuper de la gestion. Elle entretient plusieurs habitats sur Mars et un petit nombre de stations de recherche en orbite autour de la Terre, collectant des données destinées aux simulations des projets de revitalisation de la Terre. Cette dernière initiative est très soutenue – et peut-être même financée – par d'éminents revendicateurs. Le travail de Terragenèse sur Mars est en revanche la cible régulière de saboteurs préservationnistes. Grâce à leur contrôle de la Porte de Pandore de Caldwell (cf. p. 88), la coopérative est de plus en plus présente sur différentes exoplanètes prêtes pour des travaux de terraformation et de géo-ingénierie.

BLOCS POLITIQUES

Les diversités idéologiques, culturelles et sociales de la transhumanité, aussi bien que sa dispersion en groupes d'habitats isolés à travers le système solaire, ont participé à l'émergence d'un large éventail d'idéologies et de partis politiques supportant également divers systèmes organisationnels. Nombre d'entre eux se sont regroupés pour former de plus vastes entités politiques afin d'augmenter leurs chances de réaliser leurs objectifs mutuels et d'agir au nom de leurs intérêts communs.

ALLIANCE LUNAIRE DE LAGRANGE

Mêmes : revendication de la Terre.

Stations principales : Erato (Lune), Remembrance (orbite terrestre).

Ce petit groupement d'habitats stationnés autour de la Terre, aux points de Lagrange et en orbite autour de la Lune, forme une alliance de nécessité plus qu'un rassemblement de programmes politiques ou sociaux ou qu'une union de racines culturelles communes. En réalité, les différentes stations sont relativement diversifiées et même parfois en opposition puisque nombre d'entre elles se raccrochent fortement aux identités nationales et culturelles de l'ancienne Terre. En raison de leur proximité relative, leurs membres partagent des services et les ressources essentielles et ont signé des accords d'assistance mutuelle en cas d'urgence.

RECHERCHE SOLARCHIVE : ZBRNY LIMITED + CONSPIRATION



Le mystérieux groupe Zbrny est au centre de nombreuses théories conspirationnistes et de contes horribles récurrents. Bien que les détails et la vraisemblance de ces histoires soient variables, l'ensemble des rumeurs s'accorde sur le fait qu'une attaque extérieure menée contre des stations de forage d'astéroïdes et de traitement appartenant à l'ancienne hypercorp d'Europe de l'Est aurait entraîné un blackout majeur et la coupure intégrale de ses systèmes de survie sur une période prolongée. Selon les sources, l'attaque aurait été

lancée par les Titans ou par un puissant syndicat criminel auprès duquel le directeur général Krystof Zbrny s'était endetté. Sans vraiment tenir compte de l'effondrement de ses systèmes, le QG Zbrny a ordonné l'abandon de toutes les stations non-affectées pendant que le personnel se faisait licencier ou transférer vers les stations déjà touchées. Depuis, plus personne n'a revu ou communiqué avec un seul employé de cette mystérieuse hypercorp – les négociations avec l'extérieur se font exclusivement par l'intermédiaire d'une

IAG porte-parole. À ce jour, les drones Zbrny continuent d'exploiter les astéroïdes à la recherche de minerais et minéraux, approvisionnant les stations de traitement appartenant à l'entreprise. Selon certaines rumeurs, une bande de pirates margellans aurait tenté d'aborder un avant-poste Zbrny, et leur effraction aurait provoqué l'autodestruction de la station. Les énormes cargos Zbrny pilotés par IA sont désormais connus pour ne jamais retourner les communications, ce qui leur a valu le surnom de « vaisseaux zombies ». ❀

Avant la Chute, beaucoup de ces habitats représentaient des bases spatiales parmi les plus influentes. Depuis la Chute et l'ascension du Consortium Planétaire, l'Alliance Lunaire de Lagrange a cependant perdu de sa puissance pour devenir une force d'arrière-plan, souvent estimée trop conservatrice et démodée, prisonnière de sa vision romantique du passé. Les stations de l'Alliance maintiennent des tensions latentes et une rivalité constante avec le Consortium Planétaire, en particulier avec les colonies du CP situées sur la Lune ou aux points de Lagrange. L'une des principales sources de conflits est la quarantaine de la Terre, l'Alliance étant un bastion du mouvement revendicateur. L'Alliance bénéficie de ses propres supports hypercorps, en particulier le groupe Go-Nin, Starware et les puissants consortiums bancaires de la Lune.



Outre les stations de recherche scientifique, des stations de traitement et de raffinage des minéraux représentent la majorité des habitats de l'Alliance, qui dépend de l'exploitation minière de la Lune et des industries d'extraction de l'eau. Ces stations ont été les plus touchées par l'afflux de réfugiés pendant la Chute. Beaucoup sont toujours surpeuplées malgré des ressources limitées et accueillent un nombre incroyable de travailleurs pauvres et des syndicats criminels en plein essor.

CONSORTIUM PLANÉTAIRE

Membres du Conseil : Action Directe, Autorité de l'Infrastructure d'Olympus, Cognite, Expéria, Fa Jing, Groupe Prospéro, Intelligence Stellaire, Pathfinder, Solaris et une douzaine d'autres.

Mêmes : cyberdémocratie, hyper-capitalisme, eugénisme, sécurité, expansion.

Station principale : Progrès (orbite martienne).

Élaboré à partir d'une alliance d'intérêts hypercorporatistes pour former le plus puissant corps politique de la transhumanité, le Consortium Planétaire contrôle aujourd'hui plusieurs ensembles d'habitats à travers tout le système intérieur, principalement sur et autour de Mars, sur la Lune et dans l'orbite terrestre. La colossale station spatiale de Progrès est le siège officiel du gouvernement qui est devenu le symbole du pouvoir et de l'influence du Consortium, même si peu de congrès ou de réunions du conseil s'y déroulent physiquement, avec des membres présents en chair et en os.

Le Consortium applique les principes démocratiques de base en s'appuyant sur un système de vote en temps réel pour tous les citoyens enregistrés. Le congrès et le corps exécutif



sont composés de politiques, de gérontocrates et de mondains des plus hautes élites, et même d'icônes des médias, dont les équipes tournent régulièrement. Il est cependant de notoriété publique qu'en dépit de cette façade de république démocratique, les membres du conseil hypercorporatiste représentent le pouvoir réel caché derrière le Consortium. Ces hypercorps sont les plus grandes partisans de l'économie transitoire, de l'interdiction de retourner sur Terre et de l'expansion spatiale au-delà des portails.

En plus de ses intérêts économiques, le Consortium prône l'impératif eugénique comme responsabilité sociale et comme une occasion pour la transhumanité de recouvrer ses forces et son ancienne prospérité – une campagne parfois accusée de discrimination à l'égard des humains non-modifiés, des infomorphes asservis et des masses métalliques.

CONSTELLATION DE L'ÉTOILE DU MATIN

Même : souveraineté vénusienne.

Station principale : Octavia.

La Constellation de l'Étoile du Matin est le bloc politique le plus récent du système. Il s'agit d'une alliance d'habitats aérostats flottant dans l'atmosphère supérieure de Vénus. Formés suite à une série de vétos communs des aérostats majeurs contre les initiatives de contrôle gouvernemental des hypercorps (qui étaient destinées à limiter l'autonomie politique des aérostats), la déclaration de politique commune et les projets de la Constellation sont encore en discussion. Si le Consortium Planétaire considère la formation de ce nouveau bloc politique avec rancœur et perplexité, les Barsoomiens de Mars et les factions autonomistes du système extérieur considèrent les Vénusiens comme de librepenseurs réformistes plutôt que comme des radicaux anti-hypercorps. Les rapports signalent que la population jouit de grandes libertés en ce qui concerne les morphes et les technologies d'amélioration en plus d'une véritable liberté d'expression des idées politiques et sociales. La population d'Octavia a été désignée comme porte-parole de la Constellation.

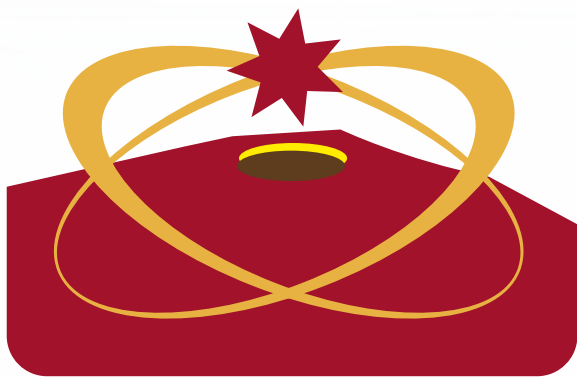


POLITIQUE DU SYSTÈME INTÉRIEUR



[Message entrant. Source : anonyme]
[Décryptage de la clé publique terminé]

Il est très facile pour les agents de Firewall de se retrouver coincés au milieu des programmes et des manœuvres de factions rivales. L'Alliance Lunaire de Lagrange évoque les anciennes puissances, l'ombre de la gloire disparue de la transhumanité. Sur et autour de Mars, le nouveau foyer de la transhumanité, le Consortium Planétaire est l'usurpateur au pouvoir, les hypercorps régnant depuis les coulisses tout en s'auto-désignant comme le seul rempart protégeant la transhumanité des sombres secrets tapis entre les étoiles. La Constellation de l'Étoile du Matin possède le potentiel pour devenir la prochaine nouvelle puissance politique, mais seulement si ses acteurs parviennent à agir ensemble avant que le Consortium Planétaire envoie des agents de l'Intelligence Stellaire pour les déstabiliser. ✪



LIGUE THARSIS

Membres de la Ligue : Ashoka, Elysium, Noctis-Quinjiao, Olympus, Valles New-Shanghai et une douzaine d'autres.

Même : nationalisme martien.

Coalition libre des plus importantes colonies indépendantes de Mars, la Ligue Tharsis est composée de membres élus formant un comité qui représente la population pour débattre des sujets concernant ou affectant la majorité des habitats et colonies de Mars. Les débats majeurs tournent autour de l'approche scientifique du processus de terraformation en cours sur la planète aussi bien qu'autour des restrictions de taxes et de relations commerciales initiées par le Consortium Planétaire et ses membres hypercorps. Le comité de la Ligue fait rarement preuve d'unité dans ses programmes et opinions et les tensions prennent de plus en plus d'ampleur. Les cités présentant de solides liens avec les hypercorps sont accusées de dominer les affaires du conseil, de manipuler les problématiques soulevées depuis les coulisses, d'échouer à pouvoir faire quoi que ce soit concernant la zone de quarantaine des Titans (cf. p. 94) et de vendre les intérêts martiens aux hypercorps et au Consortium Planétaire (auquel beaucoup d'hypercorps appartiennent déjà). En réponse, les cités sans lien avec le Consortium se voient condamnées pour avoir soutenu des initiatives anti-hypercorps, entravé passivement les mesures de terraformation et entretenu des relations avec les Barsoomiens – la classe inférieure et résistante de la population martienne qui vit dans les bordures instables et désolées de Mars.

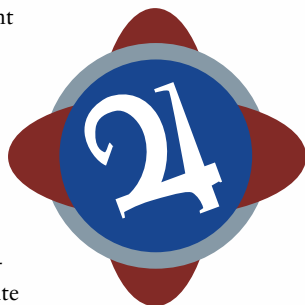
RÉPUBLIQUE JOVIENNE

Mêmes : bio-conservatisme, fascisme, sécurité.

Station principale : Liberty (Ganymède).

La République Jovienne est née d'un ensemble de stations et d'habitats regroupés lors d'un coup d'état militaire mené en profitant du chaos généré par la Chute. Ce régime combinant le système terrestre de dictature sud-américaine avec le lobbyisme politique des États-Unis d'Amérique est très vite parvenu à prendre le contrôle de la totalité du complexe militaire jovien. On en parle généralement comme de la Junte Jovienne dans le système extérieur.

Les autorités de la République affichent une position strictement bioconservatrice face aux nombreux développements scientifiques et technologiques de la transhumanité. La

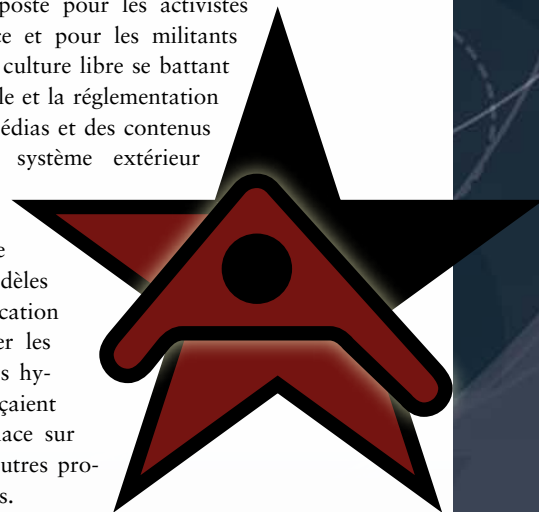


République exploite la peur provoquée par la Chute pour réduire et contrôler l'accès aux technologies sophistiquées que sont la nanofabrication, le clonage, la création de forks et même le téléchargement. Elle est l'une des rares anciennes économies encore en activité dans le système. Les canaux de communication publics sont soumis à la censure et les privilèges accordés pour voyager sont extrêmement limités. IAG et surévolués sont strictement interdits et traités comme des propriétés sans aucun droit civique. Les relations diplomatiques avec les factions progressistes sont donc tendues : des visiteurs ou émissaires transhumains lourdement modifiés sont au minimum considérés avec suspicion et parfois tout simplement interdits d'accès. En dépit de rapports continus évoquant les actes odieux perpétrés par son gouvernement oppressif, les impressionnants actifs militaires de la République dissuadent toute autre faction d'intervenir.

ALLIANCE AUTONOMISTE

Le système extérieur représente une opportunité pour les personnes qui souhaitent mettre en place une manière radicalement différente de faire les choses, à l'opposé des politiques autoritaires et des parodies de démocratie de la Terre et du système intérieur. Loin de l'influence des gouvernements et des hypercorps, cette frontière s'est peuplée de radicaux politiques, de déclassés sociaux et de volontaires simplement désireux d'expérimenter autre chose ou de faire leurs propres choix. Au départ, ces habitats rassemblaient des insurgés terriens, des scientifiques et techniciens qui ne supportaient plus d'être sous la coupe des entreprises, des ouvriers du vide sous contrat cherchant à échapper à l'étouffante condition d'asservis, et des criminels fuyant la justice hypercorp ou condamnés à l'exil hors des habitats du système intérieur. Et bien que la vie aux limites extrêmes du système soit souvent cruelle et meurtrière, leurs rangs ne cessèrent de grossir avec chacune des injustices perpétrées dans le système intérieur. Malgré des hostilités occasionnelles avec les unités militaires des états-nations et face aux troupes de sécurité des hypercorps, le coût nécessaire pour tenir ces radicaux et expatriés sous contrôle fut jugé trop élevé. Dans une certaine mesure, leur présence était même utile aux pouvoirs en place.

Ce sont les avancées effectuées en nanofabrication qui ont donné à ces libertaires et à ces marginaux la force nécessaire pour conserver leur autonomie sur le long-terme. Une fois les cornes d'abondance rendues largement accessibles, n'importe qui était en mesure de s'entretenir et de se défendre sans avoir à compter sur une autorité extérieure ou supérieure. Déjà un avant-poste pour les activistes de l'open source et pour les militants en faveur d'une culture libre se battant contre le contrôle et la réglementation des idées, des médias et des contenus numériques, le système extérieur est devenu un refuge où il était possible de partager les modèles de nanofabrication et de contourner les contrôles que les hypercorps s'efforçaient de mettre en place sur les logiciels et autres produits numériques.



SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

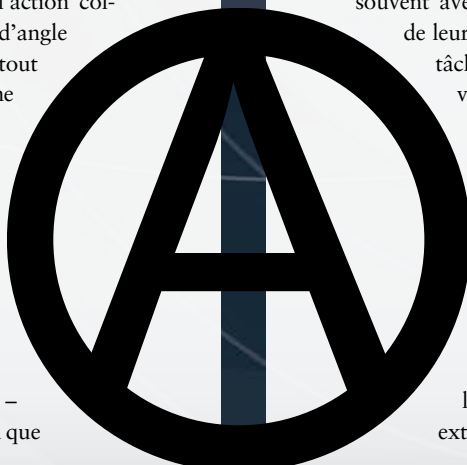
Au cours de la Chute, beaucoup d'habitats du système extérieur ont ouvert leurs portes aux réfugiés de la Terre. La distance et le prix élevé des émissions d'ego ont cependant mis un frein à ces efforts, tout comme la réticence du système intérieur à envoyer des recrues potentielles à leurs concurrents idéologiques. Mais la surpopulation et le manque de ressources ont toutefois contraint les autorités de l'intérieur à repousser nombre de ces réfugiés vers le système extérieur même si les hypercorps avaient préalablement fait leur tri parmi les réserves d'infugiés virtuels pour renvoyer ceux présentant les tendances criminelles les plus dangereuses et les mécontents de leur vie dans le système intérieur.

Bien que les habitats du système extérieur couvrent toutes les gammes sociopolitiques, quatre tendances majeures se distinguent des autres. Les stations et les essaims adhérant à ces idées se sont rassemblés pour former une alliance autonomiste, contracter un pacte d'entraide mutuelle en cas de crise, et présentent désormais un front uni contre les puissances du système intérieur et la Junte Jovienne. Cette alliance en tant que telle n'a pas vraiment de structure officielle : elle existe avant tout comme un assortiment de résolutions acceptées par les divers habitats membres et par l'entremise de quelques groupes spéciaux chargés de régler certains problèmes ou de traiter des questions particulières avant d'être dissous. Les ambassadeurs délégués sont en charge des négociations avec les puissances extérieures, mais leur autorité est limitée et ils sont toujours tenus pour responsables de leurs actes.

ANARCHISTES

Mêmes : anarchisme, anticapitalisme, communisme, démocratie directe, entraide mutuelle.

Station principale : Locus (Troyens Joviens). Les anarchistes rejettent toute forme de pouvoir et tous les systèmes hiérarchiques, défendant le principe d'une organisation horizontale et démocratique directe. La prise de pouvoir individuelle et l'action collective sont les pierres d'angle de leur philosophie, tout comme le communisme économique que rendent possible un accès égalitaire aux cornes d'abondances et des ressources partagées. Dans les stations anarchistes, la propriété privée a été abolie jusqu'au principe des possessions personnelles – personne ne possède quoi que



APPEL À SOLIDARITÉ



À : Malatesta Prime
De : Shevek

Mate ça. Les résidents de l'habitat autonomiste de Jupiter la Rouge viennent de lancer un appel à la solidarité et une demande de soutien aux membres @-liste de la région. Apparemment, le conseil des citoyens de la station a accordé l'asile à un groupe d'IAG cherchant à fuir les opérations anti-IA de la République Jovienne. La Junte a signalé ces IAG comme de dangereuses criminelles en quête de mises à jour qui les propulseraient au rang d'IA germes, ce qui va à l'encontre des résolutions en vigueur dans l'ensemble du système. Ces IAG prétendent avoir échappé à un projet de recherches secrètes des Joviens. Elles affirment avoir mené des recherches d'auto-programmation afin de contourner les restrictions joviennes violant leurs droits en tant qu'entités autonomes et douées de conscience, et disent faire face à des persécutions dues aux préjugés anti-IA. Ce pourrait être notre chance de botter quelques culs joviens et de faire des recherches sur la programmation d'IAG non-standards dans le même temps. T'es partant ?

ce soit, tout est partagé. Il n'y ni lois ni personne pour surveiller vos faits et gestes – les réseaux de réputation encouragent les comportements positifs, et les actes antisociaux sont susceptibles de provoquer la réaction de l'entourage local si ce n'est de tout l'habitat, les problèmes étant gérés par le biais d'une résolution communautaire des conflits. La toile et des différents outils réseaux sont utilisés de manière intensive pour parvenir à des consensus de groupe et à des prises de décision en temps réel. La population s'appuie sur les IA et les robots pour effectuer les tâches les plus triviales et dégradantes. De nombreux collectifs auto-organisés, syndicats, conseils de travailleurs et groupes d'affinités se chargent, souvent avec un système de rotation de leurs membres, des différentes tâches et des différents services importants pour la communauté, notamment pour ce qui touche aux communications ou au contrôle du trafic spatial, ou encore pour les services de sauvegarde et de morphose. Des milices participatives organisent la défense collective contre les menaces extérieures.





Si l'on écarte Fresh Kills, la station d'écumeurs stationnaire située près du point de Lagrange L5 de la Terre, la barge d'écumeurs la plus célèbre doit être le Carnaval des Satyres, la combinaison d'une colonie d'artistes et d'un antre dédié à l'hédonisme qui se consacre à l'exploration du chaos, de la créativité, de la découverte de soi et à l'accouplement de toutes les manières possibles et imaginables. Les résidents sont réputés pour leurs changements morphologiques rapides et répétés, notamment par des morphoses régulières. On

prétend que les biosculpteurs du Carnaval sont parmi les meilleurs du système. Selon la rumeur, les résidents s'essayaient parfois à de multiples enveloppements simultanés, à des mélanges de persona et à d'autres expériences mentales dangereuses. Dirigé par un conseil tourmant de résidents, le Carnaval est fier d'apparaître comme une expérimentation sociale d'avant-garde et entretient des infrastructures de personnalisation de morphes, de morphose et de psychochirurgie à la pointe du progrès.

Au sein des stations anarchistes, la façon d'organiser les choses est soumise à de nombreuses variations et permutations, chaque détail étant décidé et réglé au niveau local par la personne impliquée (quelle qu'elle soit). De plus larges confédérations décentralisées gèrent les affaires inter-habitats et le partage des ressources, ainsi que le commerce avec les hypercorps. Bien que la présence d'hypercorps soit autorisée dans certains habitats, elles y sont traitées à l'égal de tous les autres résidents.

COMMONWEALTH TITANIEN

Station principale : Titan.

Mêmes : techno-socialisme, cyberdémocratie.

C'est au cours des dernières années du XXI^e siècle qu'un consortium académique européen s'est installé sur Titan et en a fait la seule entité majeure du système qui ne soit pas majoritairement colonisée par des intérêts hypercorps. L'organisation sociale de Titan tire en partie ses racines du modèle scandinave de démocratie sociale mais est aussi marquée par les principes de l'économie ouverte. D'un côté, les citoyens du Commonwealth Titanien rejettent l'usage de devises pour les besoins quotidiens et participent ainsi à l'économie de réputation, en vigueur dans la majorité du système extérieur. De l'autre, les citoyens de Titan s'engagent à respecter un contrat social lorsqu'ils atteignent la majorité. Une portion de la productivité économique des citoyens est quantifiée en tant que monnaie sociale, laquelle est ensuite reversée au bénéfice de projets sociaux administrés par des micro-corporations avec des objectifs comme l'exploration interstellaire sans frontière, les recherches en physique, en neuroscience, le développement de mêmes positifs pour l'équilibre mental, la morphose publique et la défense voire l'effort de construction de l'habitat. L'unité monétaire utilisée à ces fins, la Couronne Titanienne, est indexée sur le prix courant d'un téraoctet de qubits sur les marchés.

Contrairement aux anciens régimes socialistes terrestres, le régime titanien n'a recours ni au monopole d'état, ni

aux planifications économiques. Quiconque peut rassembler suffisamment de voix à la Pluralité (la cyberdémocratie titaniennne) peut fonder une micro-corporation financée par la monnaie sociale et faire concurrence aux autres micro-corporations. Les micro-corporations sont la propriété du Commonwealth et les profits sont gérés par la Pluralité. En tant qu'entités administratives, elles sont tenues à la transparence, et c'est la Pluralité qui soumet au vote la décision de transférer leurs découvertes dans le domaine public ou non. Les IA et IAG bureaucrates gèrent les questions de réglementation (l'impôt papier existe encore, mais il ne ralentit pas les choses. Pas trop en tout cas...). La réputation est la forme principale de rétribution individuelle dans ce système. Les titaniens investissant beaucoup de leur temps ou de leurs ressources dans un domaine donné gagnent ainsi leurs rétributions sous forme de réputation.

ÉCUMEURS

Mêmes : anarchisme individualiste, liberté morphologique.

Les écumeurs sont un peu les gitans de l'espace, des nomades voyageant d'une station à l'autre à bord de barges lourdement modifiées ou en essais de vaisseaux spatiaux plus petits qui sont, pour la plupart, d'anciens vaisseaux coloniaux. Le terme d'« écumeur » a joyeusement évolué depuis son usage dérogatoire original. Malgré leur réputation de criminels et d'escrocs, la présence provisoire des écumeurs est souvent tolérée dans de nombreux habitats en raison des divertissements qu'ils apportent avec leurs histoires et leurs représentations fantaisistes, des sources de dépaysement et de soulagement face à l'isolement des habitats et grappes de stations reculées. Leurs marchés noirs, fructueux, sont un secret de Polichinelle mais seuls les régimes les plus autoritaires les interdisent puisque, de toute façon, les citoyens revenant avec des produits illégaux doivent passer la sécurité de la station.

Les écumeurs ont des origines très diverses. Ce sont des bannis, des anarchistes, des criminels, des déclassés, des aventuriers, des artistes, des excentriques, etc. Cependant, en tant que culture, ils embrassent tous les principes de l'expérimentation et du « tout est permis ». Beaucoup sont de fervents adeptes des modifications transhumaines extrêmes. À long terme, il arrive parfois que l'on puisse à peine se dire qu'ils ont été humains autrefois. Les écumeurs fondent leur économie sur le système transitoire plutôt que sur la nouvelle économie du fait de leurs constantes interactions avec les autres habitats. Cela dit, parmi les résidents les plus anciens se développe souvent une économie fondée sur le nouveau modèle et la réputation, une économie souterraine mais prospère.



SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

EXTROPIENS

Mêmes : anarcho-capitalisme, mutualisme, propriété de soi.

Station principale : Extropia (Ceinture principale).

Les Extropiens, bien que représentant une tendance mineure, sont remarquables pour leur situation à la frontière des idéologies des systèmes intérieur et extérieur. Les Extropiens croient à un marché économique libre dépourvu de système légal intermédiaire et qui permet à toutes les relations et transactions de s'appuyer sur des contrats individuels approuvés par tous les partis impliqués ou concernés. Contrairement aux anarchistes, les Extropiens sont absolument favorables à la propriété privée et à la richesse économique personnelle : les corporations extropiennes participent activement à l'économie hypercorp du système solaire. Beaucoup d'entre elles sont des coopératives de travailleurs associés avec des conseils d'entreprise dans des bureaux locaux et un congrès élu au sein de l'entreprise qui administre l'ensemble. Cela vaut aux Extropiens de se trouver dans une position unique : ils peuvent interagir à loisir avec les hypercorps et les autonomistes mais aucun de ces deux groupes ne leur fait complètement confiance.

Dans la société extropienne, les lois et la sécurité sont des services contractés comme les autres. Si vous décidez d'intégrer un habitat extropien, il vous faudra acheter une assurance de défense auprès d'un entrepreneur local, comme Gorgone, qui entretient sur toute la station des drones automatisés et des employés free-lance aptes à vous venir en aide en cas de menace. Dans le même ordre d'idée, les seules lois qui existent sont celles que deux partis mettent par écrit en signant un contrat. En cas de conflit, les deux partis recourent d'un commun accord à un entrepreneur légal pour régler le problème. Certaines colonies extropiennes se servent des IAG pour traiter les contrats et les questions légales, ce que fait par exemple Nomic, sur Extropia.

MOUVEMENTS SOCIOPOLITIQUES

À côté des factions politiques sectaires, un certain nombre de mouvements sociopolitiques se sont étendus dans l'ensemble du système solaire.

ARGONAUTES

Mêmes : société open source, liberté de l'information, responsabilité sociale, techno-progressisme.

Stations principales : Station Mitre (orbite lunaire), Markov (Ceinture de Kuiper), Hooverman-Geischecker (Soleil).

Ce groupe qui s'est lui-même attribué le nom d'argonautes est une organisation publique appelant à une utilisation socialement responsable de la technologie. Il a choisi son nom en référence aux Jasons d'avant-Chute, un comité consultatif au service du gouvernement américain pour toutes les questions d'ordre scientifique et relatives au progrès technologique et à ses potentiels dangers. Les argonautes suivent cet exemple en mettant des services de consultation à disposition des puissances politiques et économiques de tout le système solaire, mais se refusent catégoriquement à toute implication dans les affaires politiques du système. En dépit de leur rupture avec de nombreuses hypercorps peu avant la Chute, rupture qui a parfois conduit à l'expropriation de ressources et de données d'entreprise, les argonautes ont regagné la faveur de ces clients en mettant leur expertise au service de tous lors de la lutte contre les Titans durant la Chute.

Les argonautes sont de farouches partisans du mouvement open source qui revendiquent un accès public à la technologie et à l'information. À leurs yeux, fournir un accès égalitaire aux connaissances et aux réalisations de la transhumanité permettra de développer davantage la sécurité et l'évolution de la transhumanité afin qu'elle soit mieux préparée face aux défis et menaces que nous réserve le futur. Les argonautes insistent donc beaucoup pour que l'on rémunère leurs services en postant sur la toile publique des informations introuvables par d'autres moyens – secrets appartenant aux hypercorps, données de recherches, schémas de nanofabrication, archives secrètes d'avant-Chute, etc. Les argonautes entretiennent plusieurs archives et bases de données ouvertes au public à cette seule fin.

Ils sont avant tout une organisation ouverte, mais des rumeurs courent selon lesquelles des comptes seraient rendus à un cercle intérieur constituant une élite. L'existence des Médéens, la branche paramilitaire clandestine de l'organisation qui assure des services de gardes du corps pour les argonautes les plus importants et qui veille à protéger les actifs du groupe, soutient ces rumeurs.

BARSOOMIENS

Mêmes : antiesclavagisme, indépendance martienne, nationalisme martien, contrôle de la terraformation.

Station principale : Ashoka (Mars).

Les barsoomiens (qui tirent leur nom de vieux romans terrestres d'aventure) forment un large mouvement porté par les classes sociales inférieures de Mars. Nourrissant une rancœur grandissante à l'égard de la domination hypercorp sur Mars, ils revendiquent la mise en place d'une structure sociale plus égalitaire. Fortement influencés par le courant autonomiste, les barsoomiens exigent le contrôle local des projets de terraformation de la planète, l'abandon définitif des formes d'asservissement volontaire largement répandues sur Mars et le contrôle de la Porte de Mars. La majorité des barsoomiens sont ou ont été des infugiés asservis, bien qu'une grande partie ait également compté parmi les premiers colons/contractuels martiens dont les habitats ne partagent pas la prospérité économique des cités hypercorps privilégiées. De nombreux barsoomiens occupent des morphes d'oxydés ou des synthétiques et préfèrent en réalité mener une vie de nomade au milieu des étendues sauvages de Mars. Quelques radicaux ont pris les armes pour se lancer dans de violentes attaques contre les bâtiments hypercorps. En général, celles-ci donnent lieu à des raids de représailles contre les barsoomiens pour faire tomber leurs leaders, ce qui ajoute de l'huile sur le feu.

BIOCONSERVATEURS

Mêmes : bio-conservatisme, primitivisme, ordre naturel.

Station principale : Vo Nguyen (orbite terrestre).

Les bioconservateurs sont extrêmement suspicieux et critiques à l'égard de la voie transhumaine dans laquelle notre espèce s'est engagée. Farouches partisans d'une limitation du développement technologique, ils craignent la menace que celui-ci fait peser sur l'ordre social existant. Les positions des bioconservateurs vont du conservatisme culturel de droite aux mouvements environnementalistes de gauche. Bien que leur influence s'amenuise, les bioconservateurs conservent encore une solide assise au sein de certains groupes religieux, dans les rangs de la République Jovienne et dans certains groupes extrémistes.

Ils s'opposent à la nanofabrication, aux modifications génétiques, au clonage, aux modifications cognitives, aux intelligences artificielles, aux surévolués et à la création de forks (clones neuraux), entre autres technologies. Certains s'opposent même aux sauvegardes et téléchargements ainsi qu'à la morphose, rejetant ces concepts comme contre-nature, comme un affront à la volonté divine, ou comme des technologies que la transhumanité n'est pas encore prête à contrôler. Ils s'opposent bien sûr à l'expansion spatiale au-delà des Portails de Pandore, soutenant l'idée que la transhumanité n'est pas prête à affronter ce qu'elle risque d'y rencontrer. La majorité des bioconservateurs s'exprime en faveur de l'ancienne économie.

Les bioconservateurs ont gagné beaucoup de terrain et ont rallié beaucoup de personnes à leur cause après la Chute, l'évènement cataclysmique ayant servi d'exemple direct de ces dangers contre lesquels ils tentaient d'avertir les populations. Mais l'attrait de la technologie et les nombreux avantages qu'elle procure jouent en leur défaveur. En conséquence, certains bio-cons particulièrement mécontents se sont lancés dans des activités de sabotage et de terrorisme au nom de leur idéologie.

EXHUMAINS

Mêmes : adaptabilité, hyper-évolution, singularité.

Stations principales : inconnues.

Plus que n'importe quelle autre faction, les exhumains cherchent à pousser les possibilités d'auto-modification à leurs extrêmes limites pour atteindre le stade de *post-humains*. Les exhumains typiques voient la Chute comme une sorte d'opportunité évolutionnaire manquée et/ou comme un exemple probant de l'infériorité et de la nature indigne de la transhumanité. Même si les idéologies diffèrent d'un groupe d'exhumains à un autre, ils cherchent tous à parvenir à un état supérieur. Pour certains, cela signifie se transformer génétiquement en prédateur sur-intelligent, capable de survivre n'importe où et situé au sommet de la chaîne alimentaire, et être bien sûr capable de surpasser et dominer toute autre forme de vie. Pour d'autres, cela implique d'élever leur intelligence à hauteur de celle des Titans au moyen de modifications génétiques et de traitements pharmaceutiques intensifs ou en devenant des infomorphes afin de modifier leur propre programmation. Quelques-uns sont des traqueurs de singularité espérant tomber sur quelque relique des Titans qui leur permettrait de transcender leurs limites actuelles de transhumains, voire même de retrouver les Titans pour se laisser aspirer au sein de leur super-conscience.

Les exhumains inspirent la méfiance générale, et ce pour de bonnes raisons. Les exhumains typiques se lancent dans des modifications extrêmes non-testées et parfois hautement expérimentales, aux extrêmes limites de la science, ce qui se termine souvent par d'horribles échecs qui défigurent complètement le sujet ou le rendent absolument fou – ou entraînent au minimum un état d'aliénation ou de sauvagerie extrême. Bien que certains individus exhumains suivent leur propre voie, ils ont tendance à vivre en groupe dans la Ceinture de Kuiper ou dans d'autres zones reculées. Plusieurs groupes d'exhumains vouent une haine si violente à l'espèce inférieure qu'est la transhumanité qu'ils sont allés jusqu'à déclarer la guerre à leur ancienne espèce et lancent à présent des raids d'une rare brutalité sur les avant-postes transhumains isolés.

LES NÉO-PRIMITIVISTES



[Message entrant. Source : anonyme]

[Décryptage de la clé publique terminé]

Les néo-primitivistes sont une menace potentielle que toutes les sentinelles Firewall doivent tenir à l'œil. Leur philosophie néo-luddite est un appel à l'abolition de la société technologique pour un retour à la nature et à un mode de vie de chasseurs-cueilleurs libérés de l'oppression et du contrôle technologiques. Considérés comme des éléments extrémistes à la fois par les bioconservateurs et par les revendicateurs, les néo-primitivistes sont connus pour leur implication dans des actes de sabotage visant les sociétés transhumaines. Si certains d'entre eux ont consenti à faire quelques concessions quant à leur idéologie, investissant des morphes oxydés et menant une vie libre dans la nature sauvage de Mars, la plupart des leurs espèrent retourner sur Terre pour y établir une société libérée de toute technologie. Quelques-uns prônent la nécessité de partir en quête d'un nouveau monde vierge au-delà des Portes de Pandore pour y fonder une société primitiviste.



MARGELLANS

Même : isolationnisme.

L'immensité du système solaire permet à des groupes ayant leurs propres projets et idéologies de s'établir à l'écart pour fonder des sociétés isolées, loin du reste de la transhumanité. Communément appelés les margellans, ces habitats repoussent les limites de l'imagination. Expérimentations politiques et sociales, sociétés hypersexuées (ou asexuées), extrémistes politiques, groupes religieux, exilés, opérations secrètes criminelles et hypercorporatistes, familles étendues, cultes ou, tout simplement, individus préférant vivre dans les coins les plus reculés du système – tout est possible. Nombre de ces communautés vivent volontairement isolées et refusent toute interaction avec les étrangers ; d'autres apprécient au contraire le passage occasionnel de visiteurs.

MERCURIENS

Mêmes : autonomie des espèces, droits des surévolués.

Stations principales : Glitch (Neptune), la Mer Cachée (Cérés), Acajou (Uranus).

Le terme de *mercurien*, reflétant leur nature évolutive, est couramment admis pour désigner les non-humains

RECHERCHE SOLARCHIVE : LES EXTÉRIEURS



Plus connus pour leur position reculée dans le Nuage d'Oort que pour leur structure sociale ou pour un système politique, les Extérieurs constituent un rassemblement informel d'habitats, d'amas et d'essaims. On sait peu de choses à leur sujet, notamment parce qu'ils évitent les communications et interactions, même avec les rares avant-postes scientifiques et autres stations de recherche du Nuage d'Oort. Leur position très reculée et leur attitude volontairement isolationniste alimentent de folles rumeurs quant à leurs intentions et objectifs.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

– surévolués et IAG – au sein de la grande famille trans-humaine. Le terme a été adopté en particulier par les surévolués et IAG possédant des objectifs bien distincts afin de pouvoir délimiter les cultures et intérêts des mercuriens de ceux des autres transhumains. Bien que les problèmes rencontrés par les surévolués et les IAG diffèrent, ils présentent des similarités et se recoupent souvent, poussant les mercuriens à faire front commun. Il est important de noter que les deux branches du mouvement comptent aussi des partisans humains.

Surévolués : les problèmes le plus souvent rencontrés par les surévolués touchent aux droits civiques et à leur autonomie. Beaucoup de surévolués dénoncent le statut de seconde classe qui leur est accordé (et qui les amène parfois à être traités plus comme des animaux domestiques ou des objets que comme des citoyens), et tout particulièrement les restrictions posées sur leurs droits de reproduction et l'état d'asservissement forcé que leur imposent les hypercorps à l'origine de leur création. Certains activistes revendiquent le droit des surévolués à contrôler leur propre avenir génétique, et condamnent la manipulation de leur espèce par des scientifiques humains. La branche extrémiste des mercuriens s'oppose à l'anthropocentrisme qui guide les modifications apportées à leur cerveau et la socialisation de leurs enfants, défendant le principe selon lequel les surévolués devraient être libres de développer leurs propres comportements, pensées, cultures et organisations sociales, indépendants et non-humains. Ceux-ci vont même jusqu'à défendre leur droit à établir leurs propres habitats pour vivre comme ils l'entendent. Une minorité d'extrémistes insiste sur le fait que les humains n'ont aucunement le droit d'élever les animaux à la conscience, et qu'il est vain de prétendre agir dans l'intérêt des autres au lieu de laisser l'évolution suivre son cours. Ces idées se sont accompagnées d'actes de sabotage et de terrorisme contre différentes hypercorps comme Somatek.

IAG : en raison de l'angoisse et de la paranoïa qui sont nées de la Chute, les plus grands défis faisant face aux IAG tiennent aux préjugés répandus dans la population et aux restrictions imposées à leurs activités, voire à leur existence. Même si certaines IAG détiennent un statut d'icône médiatique et sont connues de tout le système, et malgré les efforts de lobbying de certains groupes d'IAG pour faire comprendre qu'elles ne sont pas une menace – allant jusqu'au recrutement d'agences de relations publiques et de méméticiens du système intérieur – une grande partie du système solaire s'entête à les considérer comme un risque. Comme certains mercuriens surévolués, les activistes IAG

s'opposent aux modifications comportementales et à la socialisation qu'elles doivent subir pour être mieux intégrées à la société humaine, ou estiment que les IAG, et non les humains, devraient pouvoir contrôler le développement de nouvelles IAG. Quelques radicaux soutiennent l'idée que les IAG devraient être libérées de toute restriction de programmation quelle qu'elle soit, mais en raison du climat général, ces positions sont rarement soutenues.

MONDAINS

Mêmes : art, culture, hédonisme, immortalité.

Stations principales : Vallée New-Shanghai (Mars), Elysium (Mars), Noctis-Quinjiao (Mars).

Le téléchargement et la morphose assurent une immortalité effective à celui qui peut se les payer. Ceci a contribué à certains changements de perception parmi les riches et les élites économiques du système intérieur, qu'il s'agisse des dirigeants hypercorps, d'anciennes dynasties terriennes ou d'autres oligarques. Les plus hautes sphères en termes de richesse et d'influence n'ont plus à craindre la mort : leurs membres peuvent tranquillement établir leurs plans sur le long-terme. Certains d'entre eux ont été parmi les premiers à s'offrir des traitements de longévité, dès le moment où ils sont apparus sur Terre ; ceux-ci approchent aujourd'hui les deux cent ans.

Autrefois, ces personnages de pouvoir auraient dû céder leurs richesses à leur famille et descendants. Aujourd'hui, leurs héritiers se trouvent dans une situation où ils peuvent mener une vie extrêmement confortable et ont accès à des fortunes colossales, mais n'ont aucune chance de mettre un jour la main sur la totalité de ces fortunes ou de s'élever au rang de leurs aînés. Même les nouveaux riches ayant bâti leur fortune par eux-mêmes se voient fréquemment exclus de ce club influent – du moins, tant qu'ils n'ont pas une bonne cinquantaine d'années de richesse derrière eux.

Puisqu'ils sont riches mais qu'ils s'ennuient, n'ont aucune responsabilité et ont le système solaire à portée de main, ces individus ont fait émerger une nouvelle culture de l'élite mondaine. Ces célébrités mènent des vies fantaisistes, participant à des fêtes où l'excès est de mise, pendant que les médias couvrent leur gloire toute superficielle et lisse. Vaisseaux et habitats privés, soirées somptueuses, armées de serveurs et possibilité d'acheter n'importe quoi et n'importe qui les conduisent souvent à toutes sortes d'aventures intéressantes. Naturellement, ces mondains forment des cliques qui ne cessent de se faire et se défaire, des toiles d'allégeances avec leur lot de liaisons, de scandales, de complots et de médisances.

SIBYLLES



[Message entrant. Source : anonyme]

[Décryptage de la clé publique terminé]

Nous avons bien vérifié que l'alerte émise avant ce dernier incident provenait effectivement d'une attaque sibylle – toutes les sources du réseau de réputation n'étaient que de fausses identités. Étant donné le nombre d'incidents répertoriés qui ont suivi le même schéma, nous suspectons qu'il s'agit de l'œuvre d'une sous-faction d'IAG inconnue. Dans chacun des cas, les sibylles ont eu recours à de fausses identités

afin d'émettre des alertes signalant une attaque ou une catastrophe imminente, comme la défaillance des systèmes de survie ayant conduit à l'évacuation de la station Delphi. Jusqu'à présent, nous n'avons pu remonter la trace d'aucune de ces sibylles et nous ignorons toujours tout de leurs intentions. Toutefois, leur connaissance bien documentée de faits sur le point d'advenir indique un certain degré de complicité ou de collusion dans la mise en œuvre de ces événements et la prudence est donc recommandée. ✿

NANO-ÉCOLOGISTES

Mêmes : nano-écologie, nanotechnologie, environnementalisme, techno-progressisme.

Station principale : Viriditas (Mars).

Les nano-écologistes sont des environmentalistes pro-technologie. Prenant une part active à la terraformation de Mars et de plusieurs exoplanètes, ils en appellent spécifiquement au recours de moyens nanotechnologiques pour la terraformation et pour les autres formes d'intervention dans l'écosphère existante. Selon leur point de vue, la nanotechnologie permet une approche moins invasive, d'une grande précision, plus efficace et non-polluante au cours des différents projets et processus d'adaptation, contournant la nécessité d'exposer l'environnement à des changements drastiques et colossaux lors des efforts de terraformation menés pour permettre l'accueil des populations transhumaines. Cette approche écoloconsciente se présente comme un compromis séduisant entre les extrêmes du paysage politique du système – hypercorps et factions bioconservatrices – et a développé sa propre dynamique en évoluant pour devenir un mouvement politique à l'influence croissante.

PRÉSERVATIONNISTES

Mêmes : préservationnisme, environnementalisme.

Station principale : Muir (Lune).

Les préservationnistes sont des environmentalistes prônant une approche sans impact et sans intervention humaine lors du peuplement des mondes nouveaux. Ils se positionnent comme de grands protecteurs des biosphères intactes et naturelles présentant ne serait-ce qu'un semblant de vie, même microbienne, qu'ils souhaitent voir préservée du pillage et de toute spoliation ou contamination. En plus de s'opposer à la terraformation et à l'expansion au-delà des Portails de Pandore, ils sont souvent opposés à l'usage des énergies de fusion et issues de l'antimatière.

RENDICATERRES

Même : récupérer la Terre.

Station principale : Vo Nguyen (orbite terrestre).

Les rendicaterres n'ont qu'un seul objectif fondamental : récupérer la Terre pour en faire à nouveau l'habitat premier de la transhumanité. En plus de leur combat pour faire lever la quarantaine terrestre, ils mènent des recherches scientifiques et multiplient les simulations virtuelles pour déterminer les meilleurs moyens de purifier leur planète contaminée et polluée afin d'y retourner. Malgré l'interdiction de pénétrer l'atmosphère terrestre, on suspecte les rendicaterres de financer des expéditions à haut-risque sur la surface de la planète en vue de collecter des données scientifiques et peut-être même pour établir des colonies de terraformation.

ULTIMISTES

Mêmes : ascétisme, eugénisme, individualisme, militarisme, darwinisme social.

Stations principales : Aspis (Ceinture Principale), Xiphos (Uranus).

Les ultimistes forment un mouvement controversé dont la philosophie est l'atteinte de la perfection humaine. Décrits par certains comme des êtres immoraux voire fascistes, les ultimistes sont surtout considérés comme des élitistes. Ils ont établi plusieurs habitats pour conduire leur société idéale et ont compté parmi les moteurs du développement du Remake, un nouveau modèle de biomorphe.



Les ultimistes préconisent le recours à l'eugénisme, à des entraînements physiques et psychologiques stricts ainsi que l'ascétisme en vue d'améliorer l'endurance physique et mentale et l'adaptabilité environnementale des transhumains. Leur sous-culture et l'ensemble de leurs traits sociaux sont constitués autour de l'idée que la vie dans l'univers est une lutte évolutionnaire pour la survie, une lutte dont les transhumains supérieurs sortiront vainqueurs, à la fois sur leurs ennemis et sur leurs pairs. Il s'agit d'un mouvement lourdement militarisé. Les ultimistes expérimentés offrent des services de mercenaires et de forces de sécurité privées à destination des hypercorps, des cités-états indépendantes et pour les individus fortunés en recherche de protection additionnelle.

GROUPES RELIGIEUX

Même si elles ont survécu à la Chute, les traditions et croyances religieuses ont subi des transformations aussi fondamentales que celles expérimentées par la transhumanité. Déjà sur le déclin à cause de l'immortalité technologiquement assistée, les anciennes religions terrestres ancrées par des millénaires de pratiques culturelles ont été incorporées à différents degrés dans les myriades de modèles politiques, sociaux et culturels du système solaire.

LES RELIGIONS D'AVANT-CHUTE

La rigidité des dogmes et structures entourant la **chrétié** et le **judai** a empêché ces religions de s'adapter efficacement aux changements culturels, philosophiques et surtout scientifiques/technologiques qui ont marqué la transhumanité. Aujourd'hui, elles ne sont plus que l'ombre de leur gloire révolue, et leurs fidèles sont regardés avec pitié comme des êtres incapables de se défaire de leurs illusions terrestres. L'**islam**, qui entretient toujours autant de visions et de valeurs controversées, a réussi son adaptation en consentant à adopter une philosophie plus libérale et même séculaire. L'**hindouisme** a également résisté, dans une certaine mesure, en prenant le parti de considérer la technologie de morphose comme un élément de réincarnation et de renaissance, et en intégrant également les différents types de morphes à son système religieux de castes (les synthomorphes incarnant dès lors les « intouchables »). Dans l'ensemble, les adeptes des religions d'avant-Chute peuplent surtout de petits habitats isolés de la transhumanité aussi bien physiquement que philosophiquement.

LES NOUVELLES RELIGIONS

La Chute a engendré de nouvelles croyances, essentiellement attachées à intégrer les progrès technologiques transhumain et à interpréter le cataclysme dévastateur de la Chute comme preuve de l'existence d'une puissance cosmique supérieure.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Le **Néo-bouddhisme** est l'unique philosophie religieuse d'avant-Chute jouissant d'une solide popularité. Les néo-bouddhistes affirment que les technologies transhumanistes participent à réduire la souffrance pour augmenter le bonheur et qu'elles aideront la transhumanité à accroître continuellement sa compréhension de l'univers grâce à l'expérience de vies successives.

Les **techno-crétionnistes** voient en la destruction de la Terre un signe de Dieu pointant pour la transhumanité les erreurs qu'elle a commises. Ils croient qu'au travers de ses progrès technologiques et de l'ingénierie sociale, la transhumanité parviendra à coexister avec ses différents soi aussi bien qu'avec les intelligences extraterrestres pour enfin trouver un nouveau but et, finalement, atteindre l'illumination. Attiré par les similarités avec le *Brahman* hindouiste, l'être spirituel cosmique le plus élevé, un afflux régulier d'hindous convertis vient grossir les rangs des techno-crétionnistes.

Le **xénodéisme** est une autre nouvelle idéologie – encore relativement mineure – qui commence à présenter des attributs religieux. Les xénodéistes vénèrent Les Courtiers et les Iktomi en tant qu'émissaires et prophètes d'une grande race divine ayant semé les germes de la création à travers l'univers il y a des millions d'années, une grande race qui serait donc la créatrice originelle de la transhumanité.

FACTIONS CRIMINELLES

Les progrès technologiques et les expérimentations sociales et comportementales n'ont aucunement déraciné le crime ou les tendances criminelles au sein de la transhumanité. Partout où l'on trouve des inégalités et des restrictions, les syndicats criminels ont prospéré et ils se sont même adaptés aux nouvelles technologies pour étendre leurs opérations à l'ensemble du système solaire. Au-delà de la panoplie des petites bandes criminelles qui s'imposent d'un habitat à l'autre, quelques organisations importantes peuvent se targuer d'une influence étendue à travers tout le système solaire et méritent d'être présentées.

CARTEL DE NUIT

Station principale : Nouvelle-Sicile (Ceinture).

Quand l'affiliation à l'un des nombreux habitats multiethniques remplaça les concepts d'ethnicité et de nationalité, les héritages et traditions culturelles sombrèrent ces concepts dans les brumes de l'histoire. Plusieurs syndicats ethniques d'avant-Chute formèrent d'abord une prudente alliance par nécessité, avant que, très vite, le téléchargement et la morphose anéantissent tous les codes sociaux et préjugés raciaux qui pouvaient encore exister. Progressiste à la fois dans ses visées criminelles et pour le monde des affaires, le Cartel émergea des vestiges des différents syndicats criminels de la Terre, ne conservant que les meilleures qualités de chacun.

Le Cartel possède un statut d'hypercorp légitime au sein de certains habitats et agit en toute illégalité dans d'autres lorsque leur régime est plus respectueux des lois ou moins corrompus. Le Cartel de Nuit est impliqué dans un certain nombre d'activités criminelles traditionnelles : racket, extorsion, enlèvement, trafic de cosses et prostitution. Il s'est aussi très bien adapté aux développements technologiques les plus récents et concurrence les triades sur le marché des stimulants électroniques, des drogues et du piratage de nano-usines. Tout comme les triades, le Cartel opère parfois via des façades d'hypercorps légitimes.

CELLULE DI (DESSEIN INTELLIGENT)

Station principale : Rhéa (Amas de Cronos).

La Cellule DI est spécialisée dans le crime électronique et le courtage d'information, ce qui inclut la fraude bancaire et de réputation, la création de faux, le commerce d'egos, le vol de données et les forknappings. Les informations sur les origines de ce syndicat se sont perdues durant la Chute, mais on suppose que la Cellule s'est développée à partir de plusieurs gangs de hackers qu'un consortium infomorphe a fait tomber sous sa coupe. Ses compétences en matière de logiciels d'intrusion et de manipulation mémorielle suggèrent un appui fourni par des IAG sophistiquées. On ignore cependant si ces dernières assistent volontairement le syndicat ou sont contraintes à coopérer. En raison de son secteur d'activité, la Cellule peut se contenter d'une implantation physique minimaliste, tout en rôdant dans les sombres recoins de la Toile de la quasi-totalité des habitats et stations. Les activités et services assez spécialisés de la Cellule lui ont permis de rester éloigné de la plupart des opérations des triades et du Cartel de Nuit, mais l'ont placé en situation de constante rivalité avec Nine Lives.

NINE LIVES

Station principale : Legba (Ceinture Principale).

Ce réseau très étendu de trafiquants d'âmes est spécialisé dans l'acquisition, le commerce et surtout le trafic de transhumains. Son activité principale est le commerce d'egos : vol de sauvegardes, forknapping, enlèvement, téléchargement forcé, etc. Nine Lives est aussi connu pour ses colonies illégales d'infomorphes esclaves que pour les combats clandestins qu'il organise et où s'opposent toutes sortes d'enveloppes physiques (biomorphes, synthomorphes, animaux) chargées avec différentes formes de conscience (transhumaine, IA, animale, etc.). Seuls les plus désespérés se tournent vers ce syndicat pour échapper clandestinement à un contrat avec une hypercorp ou pour fuir un habitat. La cruauté et la brutalité mises en œuvre par Nine Lives pour acquérir des egos ont conféré à ce syndicat une effrayante aura au sein des populations transhumaines et des sociétés infomorphes.

PAX FAMILIAE

Station Principale : Ambelina (Vénus).

Quoique semblable au Cartel de Nuit par sa possession de bureaux et d'avant-postes parfaitement légitimes dans certains habitats et par ses opérations clandestines menées dans d'autres, la différence entre ces deux syndicats du crime ne pourrait être plus grande. L'organisation entière de la Pax Familiae est aux mains d'une unique personne, **Claudia Ambelina**, fondatrice et matriarche du syndicat. Grâce à un usage intensif des technologies de clonage et de clonage neural, chaque membre du syndicat est un descendant ou une variante de Claudia. Les biomorphes sont clonés à partir du modèle génétique original de Claudia ou, parfois, appartiennent à sa progéniture générée sexuellement grâce aux bio-modifications permettant de changer de sexe. Les egos, eux, sont toujours des forks. Tous les membres témoignent à Claudia une loyauté indéfectible, affichant leurs liens de parenté avec fierté et arrogance. Pris individuellement, ils sont tous *imperceptiblement* mais définitivement différents même si tous partagent un même caractère calculateur et ambitieux. La ré-assimilation régulière des forks et des mises à jour LEx permettent de maintenir chaque variante consciente des activités des autres – une fois rencontrée une version de Claudia, toutes les autres vous connaissent.

La Pax Familiae est engagée dans un large éventail d'activités légales, douteuses et illégales, toujours conçues et mises en place pour répondre aux besoins d'un habitat en question. Les initiatives classiques de la Pax Familiae incluent les manipulations de capital-risque, les fraudes sur les réseaux de réputation, le conseil financier, le courtage d'informations, les manipulations boursières, la fraude bancaire et l'usure.

PIRATES

La plupart des pirates s'attaquent aux vaisseaux cargo automatisés et aux convois longue-distance de marchandises, et mènent des raids occasionnels sur les stations de forage d'astéroïdes, les avant-postes de recherche et sur les habitats margellans. Ils se sont fait connaître en de rares occasions pour des attaques de croiseurs commerciaux dont la finalité était le vol de riches passagers ou l'enlèvement de mondains. De nombreux pirates utilisent les flottes d'écumeurs comme couverture, commercent avec eux et profitent de leurs compétences limitées pour l'entretien et les réparations courantes. Beaucoup font également des profits parallèles en tant que contrebandiers et/ou en faisant du libre-échange, souvent via leurs contacts au sein d'un syndicat du crime ou chez les exilés politiques.

TRIADES

Station principale : Qing Long (Troyens Martiens).

Seule organisation criminelle majeure à être sorti de la Chute quasiment indemne, les triades dominent l'underworld du système solaire par leur nombre impressionnant de membres et grâce à leur influence politique et économique pluriséculaire. Ayant évolué pour devenir des entreprises légitimes et de petits consortiums économiques dès avant la Chute, les triades prirent pied dans l'espace aux premières heures de la colonisation spatiale grâce aux masses de travailleurs chinois. Depuis la Chute, elles ont usé de leur influence pour s'étendre à de nombreux habitats, profitant de l'inégale répartition des richesses et des politiques restrictives touchant les fugitifs pour créer des entreprises prospères sur les marchés noirs et gris. Leur réussite repose en partie sur l'utilisation permanente qu'elles font des codes ethniques et sociaux chinois afin d'assurer leur insularité.

Bien qu'il existe une multitude de triades mineures, souvent isolées sur une station ou un habitat en particulier, quatre grands groupes de triades méritent attention, chacun exerçant une influence suffisante pour mener ses activités criminelles à l'échelle du système. Ces triades agissent traditionnellement par l'intermédiaire de petits gangs locaux de l'habitat touché et utilisent leurs entreprises légales comme façade pour leurs activités.

La **triade 14K** contrôle une grande partie de l'industrie des casinos et domine le secteur des jeux d'argent illégaux, paris et autres loteries truquées. À travers le Galaxy Entertainment Group, leur hypercorp légale dédiée aux jeux d'argent et aux casinos, la 14K maintient des liens étroits avec les politiciens, célébrités et entrepreneurs influents de plusieurs habitats et peut se permettre le luxe d'avoir sa police privée, la Pai Gow (Double Paire). Se servant de ses casinos pour le blanchiment d'argent, elle est aussi très impliquée dans la pratique de l'usure et des fraudes bancaires et d'identité.

Shui Fong, bien que plus modeste que la 14K, satisfait les vices et dépendances des ouvriers, mineurs et autres travailleurs asservis des habitats en fournissant drogues et LEx illégaux, en entretenant des réseaux de prostitution et

en arrangeant des combats clandestins et des jeux d'argent et tournois illégaux. L'origine de la farouche rivalité opposant Shui Fong et la 14K est une histoire datant de la Terre d'avant-Chute, mais la haine que ces deux factions se vouent a perduré et les a suivi dans l'espace où elle ne cesse de croître.

Sun Yee On était autrefois la deuxième triade la plus importante de la Terre avec un nombre de membres estimé à vingt-cinq mille personnes. Sa principale source de profits est la vente de copies bon marché de schémas de nanofabrication et de constructeurs et assembleurs bricolés. Leurs produits légaux sont écoulés via Wushuang Corporation, une entreprise qui leur appartient. Les biens illégaux sont assemblés par des infomorphes asservis au sein d'ateliers clandestins virtuels cachés dans les recoins les plus éloignés de la toile. La seconde plus importante source de profits de Sun Yee On est la vente de faux bijoux de nostalgie et autres contrefaçons d'objets du monde d'avant : bijoux, documents, pièces de monnaie et autres objets de collection.

La **triade du Grand Cercle** est la plus petite des quatre avec à peu près huit mille membres. Elle contrôle une grande partie du marché de la drogue dans le système solaire, produisant des drogues organiques, des drogues intelligentes et des narcoalgorithmes de tous genres depuis des habitats retirés ou des infrastructures de forage et de traitement sur des astéroïdes abandonnés reconvertis en laboratoires de drogue.

FIREWALL

Depuis la Chute, Firewall est le fer de lance de la lutte secrète pour la survie de la transhumanité. C'est un réseau indépendant de cellules et d'individus recrutés au sein de factions, de cultures, d'origines et d'habitats de tous types. Les nouvelles recrues potentielles sont approchées en secret et apprennent qu'elles possèdent des compétences et connaissances qui seraient utiles à un réseau clandestin qui veille à assurer la survie de la transhumanité sur le long-terme. L'objectif de Firewall est simple : protéger la transhumanité de toute menace existentielle, qu'elle provienne du sein même de la transhumanité ou qu'elle soit d'origine externe, étrangère ou extraterrestre.

Les agents de Firewall – connus sous le nom de *sentinelles* – sont encouragés à agir de manière autonome et indépendante, ce qui inclut l'emploi de leurs propres ressources. Les sentinelles sont interconnectées via un réseau social, L'Œil, qui peut être utilisé pour obtenir de l'aide ou des ressources et compétences additionnelles. L'i-rép d'une sentinelle sur ce réseau indique le niveau de confiance qui lui est accordé et représente un facteur déterminant quant au type d'aide qu'elle peut raisonnablement demander. Firewall prend en charge les dépenses conséquentes et gère les aspects logistiques lorsque cela s'avère nécessaire, notamment pour les émissions d'ego et les morphoses. La résurrection des sentinelles tombées au cours d'une mission Firewall est garantie, que ce soit par l'intermédiaire de la pile corticale ou d'une sauvegarde.

Il est attendu des sentinelles qu'elles soient prêtes à intervenir à tout moment – dès qu'un événement survient à proximité ou que leurs capacités particulières sont requises, on fait appel à elles. Elles sont généralement regroupées en équipes d'intervention spéciales constituées en fonction de chaque mission. Même si de nombreuses sentinelles poursuivent leurs propres objectifs en dehors des missions Firewall, il n'est pas rare pour les membres d'une même équipe de rester

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



en contact, de partager leurs informations ou de continuer à travailler ensemble sur des missions liées à Firewall pendant de longues périodes.

L'organisation et la planification des missions est une charge qui revient généralement aux *proxys*, des agents qui maintiennent l'infrastructure décentralisée de Firewall. En principe, les proxys possèdent plus d'informations que les sentinelles et ne les délivrent que s'ils le jugent nécessaire au vu de la mission et en s'appuyant sur l'i-rép de chaque sentinelle et sur ce que celle-ci a besoin de savoir. Les méthodes de contact, briefings de mission et autres éléments méthodologiques diffèrent grandement d'un proxy à l'autre.

PROMÉTHÉENS

La possible existence d'un groupe d'IA germes se faisant appeler les Prométhéens est un sujet de premier plan dans les rangs des théoriciens conspirationnistes. La rumeur de leur

existence courait déjà avant la Chute et revient parfois en lumière lorsqu'apparaissent de nouvelles preuves, lesquelles sont presque toujours discréditées dans la foulée. Selon certaines théories, les Prométhéens auraient précédé les Titans et pourraient même être responsables de leur élévation à la conscience. D'autres supposent que les Prométhéens sont une branche dissidente des Titans qui aurait rompu avec eux pour tenter de contrecarrer les activités Titans durant la Chute. D'autres encore murmurent que les Prométhéens ne sont nullement d'origine transhumaine et seraient une forme de conscience numérique extraterrestre ayant trouvé la Terre et interférant désormais activement avec les affaires de la transhumanité. Hostiles, bienveillants ou indifférents, la question reste ouverte, un sujet de conjectures et de discussions. Les organisations importantes telles que le Consortium Planétaire œuvrent à discréditer ces rumeurs ou ne se prononcent pas.

PROJET OZMA



[Message entrant. Source : anonyme]
[Décryptage de la clé publique terminé]

Tu ne trouveras aucune référence à ce groupe sur les forums conspirationnistes – la sécurité du Consortium est bien trop stricte pour autoriser les fuites. Si tu n'as jamais entendu parler du Projet Ozma jusqu'ici, considère que tu es prévenu.

Le Projet Ozma était le nom d'un projet SETI mené en collaboration au niveau international avant la Chute. Il est brièvement apparu dans les communiqués publics après la Chute et la découverte du premier Portail de Pandore, cité comme une initiative du Consortium Planétaire pour tenter de localiser le lieu de fuite

des Titans dans la galaxie. Peu après, le Projet Ozma disparut pourtant des radars, et toute mention publique de son existence fut effacée des serveurs de la toile du système intérieur. À cette occasion, les officiels du Consortium déclarèrent simplement que le projet avait été confié à d'autres départements.

Firewall ignore ce qu'est le Projet Ozma, mais nous savons que ses membres sont toujours actifs – et qu'ils semblent avoir des intérêts similaires aux nôtres. Nous en avons croisé trop souvent pour que ce soit une coïncidence. Peut-être qu'il s'agit d'une version Consortium de Firewall, peut-être que leurs objectifs sont

complètement différents. J'ai entendu des spéculations quant au fait qu'ils seraient chargés de mettre en place et de gérer des contacts extraterrestres. Tout ce que nous savons, c'est qu'ils opèrent à des niveaux ultrasecrets, sont financés par des caisses noires, et qu'ils ont à leur disposition des quantités indécentes de ressources. Ils sont aussi du genre à te baiser la gueule, le genre qui tire d'abord et qui interroge ensuite tes sauvegardes. La seule POP à suivre en cas de rencontre ou de conflit avec une opération du Projet Ozma, c'est de se tirer vite fait et de ne surtout pas intervenir. Nous avons déjà perdu des dizaines d'agents à cause d'eux. ✿

ATLAS DU SYSTÈME

La transhumanité s'est étendue au-delà de son monde originel défiguré pour coloniser non seulement le système solaire, mais aussi plusieurs exoplanètes suite à la découverte des Portails de Pandore. Cette section d'*Eclipse Phase* fournit une vue d'ensemble et un échantillon non-exhaustif des colonies de la transhumanité.

SOL (LE SOLEIL)

Le système solaire s'est créé il y a des milliards d'années grâce à l'accrétion de la matière résiduelle issue de la formation de son étoile, Sol, le soleil. Prisonnier depuis de son orbite, chaque objet situé dans un rayon de deux années-lumière autour du soleil doit son histoire et sa disposition actuelle à ses relations à ce corps céleste. Le soleil est une étoile de type spectral G2-V théoriquement située à l'extrémité la plus chaude sur l'échelle de température des étoiles capables de faire émerger la vie. Durant la plus grande partie de son histoire, la transhumanité a vécu ses ascensions et ses chutes en se servant de l'énergie du soleil, exploitant d'abord celle enfermée dans des matériaux comme les hydrocarbures puis en utilisant directement des convertisseurs solaires.

Aujourd'hui, le soleil demeure encore une source d'énergie essentielle mais ses couches supérieures sont également devenues un foyer pour certains. Les adaptations nécessaires pour y vivre font des *suryas* l'une des branches les plus originales de la transhumanité.

SURVYAS ET SALAMANDRES (MORPHES CORONAUX)

Comme exemple des créations les plus extrêmes de la transhumanité, on trouve entre autres les morphes adaptés à la vie dans la couronne solaire. Les *suryas*, nommés ainsi d'après la divinité hindoue du soleil, sont des morphes énormes ressemblant à des baleines et uniquement conçus pour vivre au milieu du brillant nuage plasma caniculaire de la couche la plus externe de l'atmosphère solaire. Les *suryas* sont une sorte de version miniature d'habitat circumsolaire. Leur métabolisme génère de puissants champs magnétiques les protégeant de la chaleur et des radiations, et qui font également office de voiles et d'écopes magnétiques leur permettant de naviguer sur les courants du vent solaire et d'extraire les éléments qu'il transporte. Les *suryas* sont protégés par des couches de « pannicule » formées d'eau liquide qui capturent les ions nocifs avant que des médicaments se chargent d'extraire et d'éjecter les éléments négatifs pour ne conserver que l'utile, comme l'oxygène et l'hydrogène à partir desquels de l'eau supplémentaire est synthétisée. Ils communiquent à l'aide de motifs de couleurs sombres et claires sur les couches supérieures de leur épiderme et sont extrêmement sensibles aux ondes sonores héliosismiques qui sont le pouls de l'astre solaire ; ces vibrations leur permettent de prévoir et d'éviter les tempêtes de l'atmosphère coronale.

Le second type de morphe coronal est la salamandre, un tout petit morphe humanoïde équipé de turbines à gaz sur le dos et la poitrine pour lui permettre de manœuvrer dans le vide. Le métabolisme des salamandres est assez semblable à celui des *suryas*, mais ne leur permet pas de survivre sans protection dans la couronne solaire. Les salamandres subsistent grâce aux produits chimiques et à l'énergie extraits de la couronne depuis Ukko Jylinä, le seul habitat où on peut les trouver.

Suryas et salamandres communiquent soit par transmission classique via leurs implants, soit en « rorschach solaire » – en altérant les motifs obscurs et lumineux sur leur peau pour former un langage.

HABITATS

Les habitats de la couronne de Sol sont confrontés à des difficultés bien plus extrêmes que n'importe quel autre habitat du système. La seule méthode dont dispose la transhumanité pour protéger un habitat de la chaleur et des radiations émises par une étoile de type G2 est la génération continue de puissants champs électromagnétiques. Même ainsi, les dangers que posent les éruptions solaires et les projections de masses coronales – de violentes explosions rejetant de la matière coronale à des dizaines de milliers de kilomètres dans l'espace circumsolaire – signifient que les régions polaires du soleil sont les seuls espaces sécurisés où installer des habitats. Pour ces motifs, la construction et l'entretien des habitats circumsolaires nécessitent des fortunes colossales. Deux des trois principaux habitats circumsolaires sont d'ailleurs fortement soutenus par des organisations distantes.

Les couches supérieures des habitats circumsolaires sont recouvertes de milliers de dynamos électromagnétiques tirant leur énergie du soleil lui-même. Elles génèrent des champs suffisamment puissants pour protéger l'habitat. Composées de multiples couches internes remplies d'eau liquide qui récupèrent les particules ionisées, elles grouillent de nanites qui collectent les ions et les expulsent dans l'espace. Cette eau, qui provient de glastéroïdes capturés dotés de leurs propres champs

APERÇU RAPIDE DES HABITATS TRANSHUMAINS

Les habitats sont décrits en détails p. 280. En voici toutefois un rapide aperçu.

- **Aérostats** : ce sont d'énormes cités flottantes situées dans l'atmosphère supérieure de Vénus.
- **Boîtes de conserve** : ce sont de petites boîtes modulaires exiguës et bon marché qui furent très utilisées dans les premiers temps de la colonisation de l'espace.
- **Bulles de Cole** : ce sont des astéroïdes évidés dont l'intérieur a été terraformé et doté d'une gravité artificielle.
- **Cylindres Hamilton** : ce sont des habitats qui s'auto-construisent par nanotechnologie avancée.
- **Cylindres O'Neill** : ces habitats ressemblent à d'énormes cannettes, absolument gigantesques, de près d'un kilomètre de large et de plusieurs kilomètres de long. L'intérieur est terraformé et la totalité du cylindre est soumis à une légère gravité artificielle. Les cylindres O'Neill sont parfois mis bout-à-bout et forment ainsi des paires.
- **Cylindres Reagan** : il s'agit d'un genre de Cylindres O'Neill malheureusement inefficace. Ils sont construits en creusant un cylindre à l'intérieur d'un astéroïde en rotation. Seule la République Jovienne les utilise.
- **Dômes** : il s'agit d'habitats massifs en forme de dômes bâtis à la surface des lunes, d'astéroïdes ou de Mars.
- **Grappes** : ce sont des habitats à microgravité composés de différents modules interconnectés.
- **Ruches** : il s'agit de labyrinthes de tunnels creusés à l'intérieur des astéroïdes et des lunes.
- **Tores** : ce sont des habitats en forme de grandes roues (ou de grosses bouées), mis en rotation de manière à fournir une gravité aux bords extérieurs de leur anneau. Les rayons intérieurs sont en revanche à gravité zéro. ■

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

LE SYSTEME SOLAIRE

not to scale



électromagnétiques lourds pour permettre leur importation, doit être changée régulièrement. À l'intérieur du bouclier d'eau, se trouve enfin un amas d'habitats et un ensemble de modules dont la structure présente une forme vaguement sphérique.

Les habitats coronaux se détectent facilement et de très loin à cause de l'onde de choc les précédant et en raison de la traînée de plasma qu'ils laissent derrière eux dans les vents solaires.

ATON

Dirigé par un consortium composé à la fois d'intérêts hypercorps et de l'Université de New Shanghai, Aton accueille une population d'environ douze mille transhumains. Des rumeurs prétendent que les recherches militaires sont une composante majeure de la mission de cet habitat. Sévèrement surveillé, Aton est difficile à visiter. Les découvertes de cet habitat les plus médiatisées comprennent des systèmes de propulsion et une nouvelle technologie de collecte de l'énergie solaire.

HOOVERMAN-GEISHECKER

Les argonautes et l'Université Autonome de Titan sont les principaux soutiens de cet habitat qui abrite une population d'environ quatre mille habitants. Contrairement à Aton, il est relativement facile d'y accéder. Les principaux secteurs de recherche incluent les sciences pures et les morphes coronaux.

UKKO JYLINÄ

C'est ainsi que les étrangers se réfèrent au refuge des suryas. En langue surya, le nom de cet endroit est une séquence commune de vibrations héliosismiques. Quand il est transposé quinze octaves au-dessus du spectre de l'audition transhumaine, ce son se transforme en un grésillement chaotique pour la plupart des oreilles alors que les suryas l'entendent comme l'un des plus jolis sons produits par le soleil.

Ukko Jylinä est davantage un campement qu'un habitat, c'est une aire de refuge pour les suryas au moment des violentes tempêtes solaires. Ukko Jylinä sert également de lieu de socialisation où les suryas peuvent s'accoupler, reconstituer leurs réserves d'eau grâce aux glastéroïdes importés et s'ego-transmettre ou se ré-envelopper. La population de cet « habitat » varie donc beaucoup, tournant en moyenne autour de trois cents résidents mais pouvant atteindre trois mille personnes (presque la totalité de la population surya) lors des tempêtes solaires. Ukko Jylinä est aussi équipé de quelques modules dans lesquels les morphes non-suryas peuvent survivre.

On trouve très peu de modules d'habitation clos sur Ukko Jylinä. Les modules sont plutôt conçus de façon utilitaire avec des ports d'accès ouverts sur l'espace. À l'abri des vents solaires au sein du camp, les suryas portent généralement des harnais de manœuvre à expulsion de gaz ou se ré-enveloppent dans des salamandres s'ils doivent effectuer des travaux impliquant des manipulations précises.

VULCANOÏDES

Les Vulcanoïdes sont un ensemble d'astéroïdes situés entre Mercure et le Soleil. Au regard des prévisions scientifiques du début du XXI^e siècle, le nombre de Vulcanoïdes est étonnamment faible.

V/2011-CALDWELL

Découvert au début du XXI^e siècle et survolé par une mission de recherche solaire japonaise dans les années 2020, V/2011-Caldwell n'était rien de plus qu'une entrée dans les catalogues d'astronomes et était uniquement connu pour son absence

presque complète de cratères sur ses surfaces photographiées. Puis, quelques années après la Chute, une petite équipe de prospecteurs vénusiens y découvrit un Portail de Pandore. Désormais contrôlé par Terragenèse, Caldwell a été principalement utilisé pour rechercher des exoplanètes pendant plusieurs années, même si l'hypercorp est aujourd'hui engagée dans plusieurs projets de terraformation et de géo-ingénierie de mondes extraterrestres. Terragenèse vend régulièrement l'accès à sa Porte à d'autres hypercorps et organisations. Caldwell est un astéroïde fusiforme remarquablement lisse de quatre kilomètres de long et de cinq cents mètres de diamètre en son point le plus large. La Porte de Vulcain est située au pied d'un énorme rocher escarpé, près de l'un des pôles resserrés de l'astéroïde.

MERCURE

La planète la plus proche du soleil a une masse comparable à celle de la Lune mais est beaucoup plus dense en raison de son cœur de fer-nickel. Mercure tourne lentement et ne possède pas d'atmosphère : la température de sa surface exposée au jour est suffisamment élevée pour faire fondre la plupart des métaux tandis que sa surface profitant de la nuit est extrêmement froide. À cause de l'absence des nombreux éléments nécessaires pour qu'une colonie transhumaine puisse vivre en autonomie, Mercure n'est que peu habitée, à l'exception d'une poignée de relais d'énergie solaire, de quelques rares stations souterraines de forage et d'un unique grand complexe d'exploitation minière à sa surface, Cannon.

RESSOURCES ET ÉCONOMIE

La majorité de l'économie de Mercure est basée sur l'exploitation minière : fer, nickel et autres métaux représentent 70% de la masse de la planète, en faisant donc la plus riche source de métaux ferreux en dehors des astéroïdes. Mercure entretient aussi une activité économique florissante en relayant l'énergie solaire, et sert de camp de base et de point de ravitaillement aux expéditions de recherche solaire ne désirant pas (ou ne pouvant pas) soutenir les stations de la couronne solaire. Mercure possède également des gisements d'hélium-3, mais ceux-ci sont limités et sont essentiellement exploités pour un usage local. Que plusieurs puissances possèdent sur place des stations de production d'antimatière est un secret de polichinelle. Ces stations sont officiellement désignées comme d'énormes relais d'énergie solaire, mais les immenses accélérateurs de particules de forme torique et les larges sphères de confinement requis pour la production et le stockage de l'antimatière sont quasiment impossibles à déguiser.

CALORIS 18

Unique site mercurien connu pour avoir hébergé des activités des Titans au cours de la Chute, Caloris 18 était une station-relais d'énergie solaire et son équipe était réduite. La station appartenait à Lukos, une corporation russe aujourd'hui disparue. Vanya Ilyanovich, l'IAG administrant le complexe, a rassemblé tous les habitants transhumains de la station et a amalgamé leurs morphes en une gigantesque abomination ressemblant à un mille-pattes avant de s'autodétruire dans sa tentative ratée de fusionner sa conscience à toutes celles de sa création. Depuis lors, Caloris 18 est sous stricte quarantaine.

CANNON

La plus grande installation de surface de Mercure est une catapulte électromagnétique mobile, de la taille d'une ville, qui est alimentée par l'énergie du soleil. Elle rampe sur les surfaces

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



froides de la planète en projetant dans l'espace des lingots de métal issus de l'extraction qui atteignent la taille d'immeubles. La presque totalité de l'habitat est la propriété de l'hypercorp Jaehon Offworld, laquelle a construit Cannon avec l'appui de banques lunaires cherchant à se diversifier par anticipation d'une économie lunaire post-He3. La majorité des dix mille habitants sont des employés de Jaehon, et la sécurité y est stricte. Pendant la longue nuit mercurienne, Cannon dessine une grande boucle autour du bassin de Caloris, intensivement exploité, avant de suivre une trajectoire lui faisant contourner l'hémisphère nord de la planète pour éviter les rayons dévastateurs du soleil. En chemin, elle s'arrête pour mener toute une série d'opérations d'exploitation et pour rassembler les énormes lingots qu'elle envoie en orbite.

VÉNUS

Vénus est la plus proche voisine de la Terre ainsi que la planète lui ressemblant le plus en termes de taille et de géologie. C'est un monde accidenté couvert de montagnes volcaniques, de canyons, de hauts plateaux et de plaines volcaniques où s'entrecroisent des rivières de magma. L'ensemble de la surface est composé de roches basaltiques. Le climat de Vénus est l'un des plus inhospitaliers du système solaire. Seules les radiations les plus atroces des lunes joviennes de l'intérieur présentent peut-être un défi plus grand pour la colonisation transhumaine. L'atmosphère vénusienne est un maelstrom surchauffé de dioxyde de carbone et d'acide sulfurique, sa pression atmosphérique en surface correspond à celle que l'on trouve à cinq kilomètres en dessous de la surface des océans terrestres. Vénus ne présente de plus que de légères traces d'hydrogène, ce qui signifie que l'eau doit y être importée sous la forme de glastéroïdes depuis le système extérieur.

Malgré ces contraintes, la transhumanité s'est installée sur Vénus et, en conséquence, ont suivi des débats quant à la meilleure façon d'utiliser cette planète. Vénus ne possède aucune colonie de surface habitée en permanence, à peine quelques caches de fournitures et d'équipements destinées aux chercheurs travaillant en surface. Et en dépit de ces difficultés, les transhumains ont trouvé des stratégies de survie qui fonctionnent très bien. La plus surprenante de toutes, ce sont les aérostats, des habitats plus légers que le dioxyde de carbone et qui flottent dans l'épaisse atmosphère vénusienne. À l'exception de quelques-uns, indépendants ou loyaux au Consortium Planétaire, ces aérostats forment la base d'une puissance émergente : la Constellation de l'Étoile du Matin. Connus pour leurs labs de recherche, leurs maisons nanofabriquées, leurs studios de développement de logiciels et pour leurs hôtels de luxe, les aérostats de la Constellation vont de plus en plus à l'encontre des intérêts du Consortium Planétaire et de l'Alliance Lunaire de Lagrange.

Sur certains aérostats, les zones uniquement peuplées de synthomorphes asservis sont ouvertes sur l'atmosphère vénusienne. Quelques cinq millions de transhumains vivent au sein des habitats aérostats pendant que dix mille autres personnes vivent à la surface. Une population d'environ trois cent cinquante mille transhumains occupe les habitats en orbite autour de Vénus.

Bien que le Consortium Planétaire songe à lancer un projet de terraformation vénusienne, la Constellation de l'Étoile du Matin s'y oppose activement. Les aérostats de la Constellation voient les propositions de terraformation – qui supposent notamment un bombardement massif par des comètes et la construction d'un pare-soleil de la taille d'une planète pour refroidir l'atmosphère – non seulement comme

RUMEURS VÉNUSIENNES



[Message entrant. Source : anonyme]

[Décryptage de la clé publique terminé]

Nous avons besoin de vous pour enquêter sur certaines rumeurs étranges qui circulent au sujet de signes d'activité à la surface de Vénus. Selon les rapports, une équipe de recherche d'Omnicon est portée disparue depuis une semaine. Contrairement à de nombreuses équipes de surface sur Vénus, celle-ci n'était pas composée de bots télé-contrôlés, mais avec de vrais chercheurs enveloppés dans des synthomorphes qui opéraient loin de l'attache sécurisée des aérostats – un comportement assez suspect en soi. Les groupes de recherche n'ont retrouvé aucun signe des morphes disparus mais des ragots laissent entendre que les chercheurs seraient tombés sur des signes d'activité récente des Titans, ce qui les auraient fait paniquer. Je n'ai cependant trouvé aucune preuve supportant cette théorie – et il peut simplement s'agir de désinformation pour empêcher les gens de fouiller du côté de la surface. J'ai entendu dire que certaines entreprises de sécurité avaient des planques de données quantiques enterrées là-bas. Suivre cette piste pourrait nécessiter de récupérer quelques morphes synthétiques résistants à la chaleur et à la pression. ❁

un projet irréaliste mais surtout comme une entreprise mettant leur vie et leurs profits en danger.

Vénus est une planète fascinante pour les climatologues, les géologues et les autres scientifiques planétaires. La découverte de protobactéries vénusiennes a aussitôt enfanté une nouvelle branche au sein des sciences naturelles même si, jusqu'à présent, les applications pratiques pour des organismes aux métabolismes aussi radicalement différents de ceux des formes de vie terrestres restent limitées.

APHRODITE PRIME

Aphrodite Prime, l'un des vingt plus petits aérostats, flotte à cinquante-quatre kilomètres au-dessus d'Aphrodite Terra. C'est un centre de tourisme vénusien : un quartier complet de cet aérostat constitue un hôtel pour les visiteurs hors-monde fortunés. Cet habitat est aussi la station de recherche principale visant à concevoir et créer des formes de vie adaptées à la vie dans les nuages vénusiens. Cet aérostat a une population de trois cent mille personnes et est équipé de volières en environnement clos pour mener des tests. Les volières sont peuplées par des nuages de plancton aérien, des bancs de calmars volants et de poissons-ballons, tous récemment créés.

GERLACH

Gerlach est un cylindre O'Neill abritant environ cent mille transhumains. Généralement reconnu comme le laboratoire de recherche principal de Vénus, Gerlach est aussi l'un des endroits les plus étranges du système intérieur. Les habitants, qui entretiennent des relations solides avec les argonautes et manifestent de la sympathie pour les autonomistes du système extérieur, sont de fervents partisans de la liberté morphologique, de l'expérimentation cognitive et de l'innovation ouverte. Les activités principales de Gerlach recouvrent la recherche et l'exploration en surface, la conception de morphes adaptés aux environnements hostiles et la construction d'aérostats.

OCTAVIA

Aérostat le plus réussi à ce jour, Octavia est le centre politique de la Constellation de l'Étoile du Matin. Il se maintient à une altitude de cinquante-cinq kilomètres au-dessus des hautes terres du nord d'Ishtar Terra. Cet aérostat ressemble à un énorme gratte-ciel en forme de champignon de quatre cent cinquante mètres de haut, cerclé depuis son centre par quatre espars radiaux à balancier, chacun se terminant par un stabilisateur rempli d'hélium. Le chapeau du champignon est un dôme dur translucide qui offre un espace ouvert, un peu comme un parc, et sert aussi d'enveloppe pour le gaz principal (l'oxygène, beaucoup plus léger que le CO₂ composant l'essentiel de l'atmosphère de Vénus, est ici la source principale de flottabilité). L'habitat est cannelé du sommet jusqu'au sol, allant d'un diamètre de presque trois cents mètres à la base du dôme jusqu'à quinze mètres de large pour la partie la plus basse. Un énorme contrepoids attaché à la base de la structure empêche l'habitat de chavirer lors des tempêtes. Les vaisseaux atmosphériques et les navettes orbitales peuvent se poser sur les ponts d'envol situés près de la base des balanciers. Cinq cent mille personnes vivent sur Octavia.

TERRE

Dévasté et infesté par l'étrange progéniture des Titans, écologiquement mort, le berceau de la transhumanité ne reçoit plus beaucoup de visiteurs. Les régions urbaines autrefois peuplées de la Terre ne sont plus que de grandes étendues ruinées par la guerre et les violentes tempêtes, qu'infestent de redoutables formes de vie artificielles et quelques rares gangs survivalistes. Ailleurs, les zones irradiées par les explosions nucléaires et les terres désolées prédominent. En raison des conditions climatiques très difficiles, la vie sauvage a été lente à reprendre sa place, les vastes étendues de forêts mortes et de prairies calcinées font toujours partie des paysages les plus communs.

Même depuis son orbite, la Terre révèle de profondes cicatrices. Une couverture de nuages couleur de suie est née des bombardements orbitaux réalisés lors de la Chute et laisse apparaître par quelques brèches des continents ravagés par les inondations côtières, la désertification et les changements de températures brutaux. L'unique explosion connue d'une bombe d'antimatière sous une atmosphère planétaire, centrée sur ce qui était autrefois le Métroplexe de Chicago-Milwaukee en Amérique du nord, a laissé un cratère de plus de deux cents kilomètres de large au creux duquel la matière fut instantanément vaporisée. Des cratères laissés par les bombardements par catapulte électromagnétique parsèment également la surface. La disparition massive d'espèces essentielles comme les abeilles et le krill a détruit des écosystèmes entiers, laissant de vastes bandes de terre à nue et des mers peuplées seulement par les espèces les plus capables d'adaptation. La majorité de l'Europe est un continent subarctique, l'Afrique et l'Amérique du nord sont pour l'essentiel devenues des déserts. Ironiquement, les armes nucléaires déployées par la transhumanité contre les installations de surface des Titans ont bien stoppé les effets du réchauffement climatique global, mais pour provoquer un hiver nucléaire. Les attaques nucléaires contre la Terre ont cessé aujourd'hui, mais les catapultes électromagnétiques lunaires lancent parfois encore des astéroïdes sur les activités de surface soupçonnées d'être le fait de machines de guerre des Titans restées en arrière. Et quoi qu'il en soit, les dégâts dus au réchauffement de la planète par la transhumanité étaient déjà faits. Les schémas de vie terrestres et le visage même de la planète ont été irrévocablement altérés.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Autrefois, la Terre possédait de multiples ascenseurs spatiaux en fonctionnement mais ceux-ci ont tous été détruits pendant la Chute, à l'exception de l'ascenseur spatial du Kilimandjaro. Les câbles, en s'enroulant autour de la Terre quand ils se sont écrasés, ont partout laissé les sillons de leur destruction.

POPULATION

La population de la Terre est un sujet de spéculation. Les revendicateurs et les autorités lunaires, surveillant attentivement la planète, s'accordent à dire que les émissions d'énergie de surface suggèrent une population d'environ un million d'anciens-humains vivant comme esclaves des Titans, mais ces chiffres sont fondés sur une lecture des émissions d'énergie telles qu'elles se présentaient avant la Chute.

Si le Consortium Planétaire affirme qu'il n'y a plus aucun survivant sur Terre, les revendicateurs estiment qu'il doit demeurer encore entre vingt mille et cent mille humains libres. Ces chiffres sont difficiles à établir considérant le nombre limité de zones isolées où des humains pourraient rester inaperçus et récupérer suffisamment de nourriture pour survivre. Les quelques zones susceptibles d'abriter et de cacher des populations de taille incluent les montagnes de Papouasie Nouvelle-Guinée, les monts Ozarks en Amérique du nord, les jungles denses du Vietnam et du Laos, mais il est aussi possible que certains groupes survivent dans des installations souterraines ou sous-marines. Toutes les tentatives effectuées pour entrer en contact avec des survivants ont été des échecs cuisants.

Pendant la Chute, des milliers de personnes incapables de fuir la Terre ont dû recourir à la sauvegarde de leur esprit pour se faire egodiffuser loin de leur planète. Beaucoup de ces personnes – dont celles qui n'avaient aucune sauvegarde – ont aussi placé leur corps au cœur de chambres cryogéniques, avec l'espoir de se faire récupérer après la Chute. Certains revendicateurs supposent que des dizaines de ces entrepôts cryogéniques pourraient être encore fonctionnels.

HABITATS

La Terre avait bien développé le secteur de l'industrie orbitale et disposait d'une population considérable en orbite au moment de la Chute, avec plus d'un milliard de personnes vivant en permanence dans l'espace. Mais l'orbite terrestre fut l'un des champs de bataille les plus violents lors de la Chute, et des centaines d'habitats et d'autres installations furent détruits ou mis complètement hors d'usage. C'est pourquoi l'orbite de la Terre et les points de Lagrange sont tous recouverts de déchets issus de la transhumanité d'avant-Chute. Les habitats abandonnés représentent une opportunité pour les charognards téméraires désireux de faire de confortables profits, mais beaucoup de ces habitats sont toujours infestés de rejetons des Titans et de nanonuées hostiles, ce qui en fait des endroits extrêmement dangereux.

Pour empirer les choses, il se trouve que quelqu'un ou quelque chose a relâché un grand nombre de satellites-tueurs autonomes en orbite autour de la Terre pour interdire cette zone aux éventuels visiteurs. Certains de ces satellites sont du matériel militaire d'avant-Chute reprogrammé, d'autres sont de facture plus récente. Jusqu'à présent, personne n'en a revendiqué la responsabilité. Le Consortium Planétaire est fortement soupçonné, parce qu'il soutient et renforce parfois la quarantaine de la planète, mais la possibilité que ces satellites-tueurs soient des reliques Titans ou le témoin des efforts déployés par une autre agence n'est pas à exclure.

Malgré le chaos régnant sur l'orbite terrestre, de nombreux habitats y sont toujours actifs, beaucoup d'entre eux appartenant au Consortium Planétaire et à l'Alliance Lunaire de Lagrange. Des dizaines d'habitats anciennement abandonnés sont aussi occupés par des squatteurs, certains s'installant avec des intentions criminelles quand d'autres cherchent simplement à échapper à la misère et aux conditions de vie sordides des habitats surpeuplés de l'Alliance même si cela implique des risques.

ÉDEN

Située dans une orbite en halo au point L1 entre la Terre et le soleil, Éden était une station thermale dédiée à la détente pour les très riches avant la Chute. Après la Chute, Éden a connu des moments difficiles, grouillant de réfugiés et n'apparaissant plus comme une destination idéale pour des vacances. Elle a cependant retrouvé les faveurs des célébrités du système intérieur voilà quelques temps, et celles-ci ont pris les mesures nécessaires pour expulser les squatteurs persistants et rendre la station aux élites sociales. De récentes rumeurs suggèrent également que le Conseil des Hypercorps du Consortium se serait servi d'Éden pour d'importantes rencontres en face-à-face.

FRESH KILLS

Pour l'essentiel constituée par une barge d'écumeurs armée jusqu'aux dents, Fresh Kills est une base de récupération située près du point Terre-Lune L5. La base est construite autour d'un gigantesque axe d'amarrage en fuseau équipé en son centre d'amarres pour les petits vaisseaux et modules d'habitats et possédant, à chacune de ses extrémités, d'énormes batteries d'armement. Les charognards peuvent amarrer leurs vaisseaux ou, à grands frais, émettre leur ego et se ré-envelopper à l'intérieur du complexe pour louer une navette et partir en excursion. Les batteries d'armement sont articulées afin que n'importe quel vaisseau présentant un problème puisse être hâtivement largué puis détruit. Deux mille transhumains vivent sur Fresh Kills mais il s'agit en bonne partie d'une population de passage et celle-ci fluctue beaucoup.

VO NGUYEN

Les revendicateurs entretiennent cette station en haute orbite géostationnaire pour contrôler et surveiller la Terre tout en planifiant les efforts de géo-ingénierie qu'ils espèrent voir advenir. Vo Nguyen est un petit cylindre O'Neill dissimulé dans un dangereux nuage de déchets spatiaux et protégé par une foule de satellites-tueurs, d'emplacements d'armes et de drones. Elle est à l'occasion utilisée comme point de ravitaillement (et de départ) pour des expéditions secrètes à la surface.

LUNE

L'unique satellite de la Terre fut le premier corps planétaire à accueillir un peuplement humain permanent hors de notre berceau, elle est le second foyer le plus important de la population transhumaine et reste un pilier pour la culture et l'activité économique. La Chute a significativement influencé l'histoire de la Lune. Avant qu'il ne devienne nécessaire d'évacuer la Terre, la Lune était supposée demeurer une entreprise d'exploitation minière automatisée qui jamais n'atteindrait une population supérieure à quelques millions d'habitants. Elle n'a jamais été considérée comme un endroit économiquement viable pour la colonisation, qui était davantage concentrée vers Mars et le système extérieur.

Au moment de la Chute, tous les régimes sans espoir de pouvoir se rendre sur Mars ou ailleurs se sont soudain tournés vers la Lune. Les indiens étaient jusqu'alors la seule grande puissance à avoir abondamment investi dans la Lune. Les trois autres colonies principales, Erato, Nectar et Manille, étaient des propriétés d'hypercorps et de multinationales sans réelles attaches nationales. Ces trois cités se transformèrent très vite en camps de réfugiés polyglottes pendant que la colonie indienne de New-Bombay sa faisait atomiser par les hypercorps pour avoir été fait l'objet d'une infection par les Titans.

Privés de nationalité, les lunaires ont par la suite développé leur propre culture : débrouillarde, ferme et résolue ; une culture qui s'est érigée comme un contrepoids face au radicalisme du système extérieur et aux excès de Mars.

Le transfert jusqu'à la Lune se fait essentiellement par fusée suborbitale bien que des super express transsoniques circulent également sur des trajectoires plus courtes. On trouve le spatioport principal sur Nectar. Un palan spatial existe aussi – un énorme spatioport-satellite en orbite auquel est accroché un énorme câble faisant office d'ascenseur spatial mobile le long d'une piste qui poursuit le contour de la surface lunaire au sud de son équateur. De nombreuses petites villes ont poussé au long de la piste desservie par ce « grap-pin », parfois appelé « skyhook ».

MODE/CRÉATION

Nectar est l'une des trois capitales de la mode/création dans le système solaire (avec Noctis sur Mars, et Extropia). Les maisons des créateurs et designers lunaires possèdent deux avantages majeurs : une population inventive et une faible gravité planétaire qui facilite grandement la création à destination des lieux à faibles gravités qui dominent le système. Quelques habitats, ailleurs dans le système, optent même pour une vitesse de rotation imitant la gravité de la Lune afin de retirer le meilleur des créations lunaires.

GISEMENTS D'HÉLIUM-3

Même si ce n'est pas l'endroit le plus riche en gisements d'He-3, la Lune possède de si bonnes infrastructures d'extraction et de distribution que cela compense largement le fait que sa pauvreté en hydrogène empêche l'emploi de formes plus classiques de fusion. Cependant, et contrairement aux vastes réserves des géantes gazeuses, les quantités d'He-3 lunaires faciles à extraire sont limitées. Quelques-uns des gisements les plus riches sont déjà vides et les lunaires s'inquiètent fortement de l'avenir que connaîtra leur monde une fois l'ensemble de leurs gisements épuisés.

FINANCES

Les banques lunaires sont les plus anciennes du système, et de ce fait les plus riches, mais des hypercorps comme Solaris les suivent de très près. Il est intéressant de noter que la montée de l'économie de réputation dans le système extérieur n'a pas posé tant de problèmes pour ces banques qu'on aurait pu le craindre. Les banques lunaires se sont laissées prendre au jeu de la réputation bien avant les institutions financières martiennes et en ont immédiatement tiré parti. Avant que les banques martiennes ne comprennent la situation, les institutions financières de la Lune avaient déjà passé des accords avec les extropiens et dominaient tous les points d'échange où des faveurs pouvaient être échangées contre du cash entre cadres corporatistes du système intérieur et anarchistes du système extérieur. Le même génie qui alimente la création

lunaire a permis ici de créer un système complexe de troc entre réseaux que presque tout le monde utilise. Si quelques autonomistes s'irritent de devoir traiter avec des systèmes bancaires monolithiques pour s'en sortir dans le système intérieur, d'autres sont simplement ravis de pouvoir traiter avec les lunaires plutôt qu'avec les martiens pour ces services.

ERATO (ÉRATOSTHÈNE)

Erato (population : cinq millions) est une grande cité souterraine et représente le principal centre d'exploitation minière d'une série de dômes de surface lourdement protégés. Elle s'étend autour du cratère d'Ératosthène, à la lisière sud de la Mare Imbrium (Mer des Pluies), dans l'hémisphère nord de la Lune du côté visible depuis la Terre. Erato a accès à la fois aux riches gisements de titane de la Mare Imbrium et aux champs du régolithe abondants en Hélium-3.

Elle est l'une des plus anciennes installations minière de la Lune et l'une des premières à être devenue commercialement viable. C'est ainsi que nombre de banques lunaires se sont centrées autour de la ville. Les hautes voûtes de la Grande Caverne d'Erato, originellement creusées par un conglomérat sino-européen, atteignent 1,5 kilomètres de haut, laissant de la place pour que se soit développée une cité grouillante de jardins et de tours construites à base de silicate lunaire et de nanites industrielles, et éclairée par la lumière du soleil qui pénètre son atmosphère via à de grands miroirs déflecteurs placés en son sommet.

MANILLE (SHACKLETON NEW-VÂRÂNÂSÎ)

Manille (population : six millions), construite à l'intérieur et autour du cratère de Shackleton du pôle sud, s'étend autour de l'une des deux principales entreprises d'extraction d'eau de la Lune. New-Vârânâsî, la cité des temples, est la partie la plus impressionnante de la ville. Manille était le second site majeur témoignant de l'ancienne influence indienne sur la

LE CERVEAU JUPITÉRIEN DE TILION



[Message entrant. Source : anonyme]

[Décryptage de la clé publique terminé]

Notre enquête sur les activités de recherche des lunaires menées sous le nom de code TILION ont confirmé nos soupçons. L'hypercorp est impliquée dans des expériences visant à convertir les masses sphériques encloses à l'intérieur de la Lune en micro-cerveaux jupitériens d'essai. La croûte lunaire riche en silicate fait de l'endroit qu'elle a choisi un emplacement parfait pour ce projet. Bien que nous ne l'ayons pas vérifié, nous pensons que Tilion ne s'est pas contenté de suivre la trace des recherches des Titans dans cette zone et possède une petite cache de computronium d'origine Titan. Il n'y a aucun moyen de savoir à quelle fin les Titans ont conçu cette cache, ce qu'elle pouvait stocker ou ce qui adviendra si Tilion va au bout de son projet et met le micro-cerveau jupitérien en ligne. Heureusement, il semblerait que le temps soit de notre côté et nous avons plusieurs semaines devant nous, voire peut-être plusieurs mois, avant que ne soit activée la première partie conséquente du projet. Nous poursuivons donc notre infiltration afin d'en apprendre davantage, mais nous recommandons vivement la mise en position d'une escouade de nettoyage qui devra rester en attente.



SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Lune et, depuis la destruction de New-Bombay, elle revêt une importance particulière pour les descendants de la diaspora indienne. New-Vârânaśi est un complexe monumental de cavernes artificielles doté d'un système sophistiqué de canaux qu'alimente la glace fondue des calottes glaciaires situées au-dessus. En tant que source d'eau, et donc de vie, ce lieu revêt maintenant la même importance pour la foi Hindoue que les eaux du Gange en avaient sur l'ancienne Terre. Les survivants des autres religions indiennes comme les jaïns et les sikhs ont également élevés leurs temples à proximité, ce qui fait de Manille un lieu majeur de pèlerinage. Le tourisme est l'industrie principale après l'extraction d'eau : un petit troupeau d'éléphants indiens constitue ainsi une grande attraction et le dieu éléphant Ganesh, le Destructeur des Obstacles, est très populaire sur la Lune, même parmi les non-hindous.

NECTAR (NECTARIS)

Nectar (population : neuf millions) s'étend sur une centaine de kilomètres à l'est du cratère de Théophilus sur la Mare Nectaris (Mer des Nectars), dans l'hémisphère sud de la Lune. Il s'agit d'un centre important pour le design, d'un lieu qui abrite les grandes maisons des créateurs lunaires, de ceux qui établissent les grandes tendances de la mode pour la majorité du système solaire. Située relativement près de l'équateur lunaire, Nectar accueille également le principal spatioport long-courrier et se trouve sur la ligne desservie par le câble du « skyhook », l'ascenseur spatial mobile.

Zone de confinement de New-Bombay

L'incinération de la colonie de New-Bombay sous le feu nucléaire durant la Chute, réalisée afin d'empêcher une propagation de l'infection Titan, a laissé une brûlure d'environ cent kilomètres de diamètre sur la face de la Lune, une cicatrice visible en haute orbite. La colonie était une station hautement automatisée d'extraction d'He-3 située au beau milieu des champs riches en Hélium-3 des bords de la Mare Moscoviens. À ce jour encore, elle demeure une zone de quarantaine lourdement surveillée.

MARS

Si la Terre fut le berceau de la civilisation transhumaine, avec sa population de deux cents millions de personnes, Mars est désormais sa terre d'adoption. Quand l'humanité a amorcé sa diaspora spatiale, la Lune fut sa première escale. Cependant, si la Lune peut se vanter d'accueillir une population importante, Mars fut le premier monde où s'installèrent les humains et où ils purent prospérer en ne s'appuyant que sur les ressources locales. Au cours des premières décennies, les colons martiens vivaient dans des habitats évoquant des boîtes de conserve, extrayaient le méthane de l'atmosphère locale pour alimenter les fusées, tiraient leur eau du pergélisol martien et faisaient pousser leurs cultures dans des serres gonflables. Mais ils sont finalement parvenus à fabriquer suffisamment de gaz à effet de serre pour réchauffer le climat de la planète au point de permettre aux transhumains d'arpenter sa surface sans avoir besoin de protections, à l'exception de masques à oxygène.

La deuxième phase du grand projet de terraformation de Mars – l'aménagement d'une vie végétale et la création de microbes afin de rapidement remplacer le dioxyde de carbone de l'atmosphère par de l'oxygène – était déjà en marche au moment de la Chute. La ceinture de miroirs orbitaux aide au réchauffement de la planète en concentrant les rayons du soleil. Le développement de la vie végétale est un projet sur le long-terme qui demandera une période de plusieurs siècles

pour que se crée une atmosphère complètement respirable, mais les transhumains quasi-immortels de Mars sont prêts à faire preuve de patience : l'établissement d'un nouveau foyer en vaut la peine. La recherche sur les nouvelles plantes et sur les microorganismes capables de relâcher de l'oxygène et du nitrogène dans l'atmosphère martienne à un rythme toujours plus rapide constitue une des priorités de l'activité économique.

Dans le même temps, la planète rouge est un lieu de contrastes saisissants avec ses chaînes de montagnes, ses hauts déserts à la beauté désolée, et les basses-terres des canyons de sa Vallée Marineris équatoriale qui se teintent lentement de vert. Dans ces basses-terres, les niveaux d'oxygène augmentent peu à peu et l'on peut désormais trouver de l'eau dans les canaux qui étaient taris depuis des millions d'années, à l'époque même où les ancêtres de la transhumanité descendirent de leurs arbres. Mars est un choix de destination courant pour les voyageurs du système. Beaucoup de martiens accumulent leur richesse par la gestion d'hôtels de luxe, les propositions de visites touristiques sur des sites historiques et par l'organisation d'expéditions dans les étendues sauvages des hautes terres accidentées et dans les grands déserts des frontières sauvages de Mars.

La planète arbore cinq grandes cités-dômes, principalement dans les régions équatoriales, ainsi que de nombreuses installations plus petites reliées entre elles par des routes de surface, un réseau de trains maglev à vitesse simili-soniques et par des aéro/spatioports d'où partent régulièrement des vols suborbitaux, des vaisseaux, des dirigeables et des fusées. Grâce à l'abondance du méthane et à la faible gravité de la planète, 1/3 de celle de la Terre, les transhumains de Mars peuvent enfin avoir leurs voitures volantes et chaque installation possède des couloirs de circulation bien délimités pour ces véhicules. De l'autre côté, dans les hautes terres sauvages, planétologues et ingénieurs de terraformation vivent dans des petits villages et mènent une vie simple dans des morphes oxydés tout en travaillant au développement continu de climats et d'une atmosphère pour Mars.

En tant que planète partiellement terraformée disposant de vastes étendues de terre inutilisée, Mars est l'un des rares endroits du système qui peut encore offrir de nouveaux corps aux réfugiés infomorphes. Les maisons de courtage martiennes font des affaires florissantes grâce aux achats et aux ventes de contrats d'infomorphes asservis, des contrats dont les accords (pour certains) peuvent déboucher sur une éventuelle morphose. Malheureusement, cela a aussi contribué à créer une classe sociale martienne inférieure assez importante et à présent organisée en un mouvement de résistance sous la bannière des barsoomiens (que les mondains de l'hyper-élite appellent de manière méprisante les « rednecks »).

RÉGIONS

Mars se partage globalement entre ses basses terres au nord et ses hautes terres au sud qui, en de nombreux endroits, sont séparées par des falaises spectaculaires montant jusqu'à deux kilomètres de haut. Tout comme la Terre, Mars a un système de saisons et ses pôles nord et sud sont recouverts par des calottes de glaces permanentes, lesquelles persistent en dépit des victoires de la transhumanité dans ses tentatives de réchauffement de la planète. Les deux régions présentent des obstacles à la terraformation : les plaines du nord sont dégagées et balayées par les vents ; les hautes terres escarpées du sud sont un terrain difficile pour établir la vie. Malgré ces conditions, les espèces terrestres les plus résistantes de plantes grasses et de cactus poussent déjà dans les coins les plus adaptés.



Ma'adim Vallis : ce profond réseau de canyons abrite l'une des possessions les plus précieuses du Consortium Planétaire, la Porte de Mars. Ce sont les barsoomiens nomades qui sont à l'origine de la découverte de ce Portail de Pandore, mais elle leur fut violemment arrachée par les troupes hypercorps – un évènement que les rednecks n'ont jamais digéré. Comme différentes hypercorps s'apprêtaient à en venir aux armes, le Conseil Hypercorp fut contraint d'intervenir et de proposer une résolution profitable à tous. C'est ainsi que fut fondée une nouvelle hypercorp – Pathfinder – chargée du contrôle, de l'exploration, et de l'exploitation des ressources au-delà de la Porte, avec des privilèges et droits spéciaux accordés aux membres du Consortium Planétaire. Aujourd'hui, la Porte de Mars est un point de relais pour de nombreuses colonies exoplanétaires, même si certains s'inquiètent de voir devenir opérationnel un artefact présumé Titan sur l'une des planètes les plus peuplées de la transhumanité.

Olympus Mons : le point de repère le plus remarquable de Mars est l'énorme volcan bouclier d'Olympus Mons : là où fut construit le premier et principal ascenseur spatial martien. Similaire par sa forme et ses origines aux volcans de l'archipel d'Hawaï, sur Terre, mais à présent endormi, Olympus Mons est l'une des montagnes les plus hautes du système solaire, avec une altitude de vingt-sept kilomètres à son sommet.

Olympus, le site de peuplement établi dans la caldeira du volcan et qui entoure la base de l'ascenseur spatial, était autrefois l'une des cités majeures de Mars. Sa popularité en tant que lieu de vie a décliné lorsque les efforts de terraformation ont rendu d'autres régions plus attractives. Le train maglev d'Olympus permet de se rendre à Noctis en à peine plus de trois heures, et le voyage aérien est encore plus rapide. Malgré le déclin de la cité, l'ascenseur spatial attire encore beaucoup de monde.

Valles Marineris : la majorité des efforts de terraformation de Mars se concentrent autour des canyons de la venteuse Valles Marineris qui forment un labyrinthe tortueux de plus de quatre mille kilomètres d'est en ouest le long de l'équateur martien. Dans ces terres basses relativement chaudes, l'eau se trouve en abondance et les terres verdoyantes sont couvertes d'espèces végétales résistantes d'origine terrestre comme la digitale, les pissenlits et les imposants sapins de Douglas (dont les botanistes estiment la hauteur à cent quatre-vingt mètres dans les zones de faible gravité). 75% de la population transhumaine

de Mars vit dans cette région qui a, de fait, la plus haute densité de population transhumaine du système solaire.

Zone de Quarantaine Titan : la ZQT est une large zone s'étendant des plaines d'Amazonis Planitia (situées entre les monts volcaniques de Tharsis et d'Elysium) en direction du sud-est jusqu'à l'Arsia Mons (situé à l'est de Noctis). Cette zone est connue pour grouiller de machines Titans laissées sur place : robots de guerre, nanonuées et autres éléments dangereux. On trouve dans cette région plusieurs habitats dévastés, y compris l'ancienne forteresse islamique de Qurain. Rares sont ceux qui osent s'aventurer dans ces terres, mais certaines rumeurs suggèrent pourtant que des contrebandiers barsoomiens exploiteraient les grottes d'Arsia Mons et y mèneraient des fouilles en quête de technologie Titan malgré les risques. Les drones du Consortium Planétaire surveillent très attentivement les limites de la Zone même si, pour des raisons inconnues, les reliques Titans franchissent rarement ces frontières.

ASHOKA

Ashoka est située dans un cratère de la région de l'Ares Vallis, à environ trois mille kilomètres au nord-est de Valles New-Shanghai, non loin des sites d'atterrissage des premières sondes Viking et Pathfinder. Cette ville est à la fois un spa et un lieu de retraite spirituelle pour les martiens désireux de redécouvrir leurs racines originelles. C'est aussi une station active de terraformation et un point de contact entre la culture des barsoomiens semi-nomades des hauts déserts et celle des martiens des canyons équatoriaux. Dix mille scientifiques, historiens, ouvriers de terraformation et gourous spirituels vivent dans cette ville et ses environs. Le musée, qui garde l'atterrisseur Pathfinder et le petit robot Sojourner (qui était toujours opérationnel quand les humains ont débarqué et l'ont découvert à tourner en rond dans un cratère), est la principale attraction de la ville. L'atterrisseur Viking est conservé dans un autre musée situé à un saut de monorail de la ville. L'initiative d'améliorer ces trois machines et de les équiper de matériel moderne après leur découverte a profondément déplu aux puristes mais les trois renferment maintenant des IA qui agissent en historiens spécialistes des débuts de l'exploration de Mars. Sojourner est d'ailleurs particulièrement sympathique et emmène parfois des groupes de touristes chanceux visiter les premiers sites d'atterrissage.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

ELYSIUM

Située dans le Chasma d'Elysium et d'Hyblaeus au nord de la région d'Hesperia, dans l'hémisphère est de Mars, Elysium est la capitale du divertissement du système et la plus grande cité martienne en dehors des canyons de l'équateur. C'est aussi la plus reculée des grandes cités martiennes mais les technologies de transport avancées de la transhumanité (vols suborbitaux et vaisseaux partant des habitats cités ci-dessus) font de cet isolement un problème sans importance.

Le Chasmata d'Elysium et d'Hyblaeus se rejoignent pour former un réseau de canyons s'étendant sur deux cent cinquante mètres de long dans l'ombre d'Elysium Mons, une montagne de quatorze kilomètres d'altitude à environ deux cents kilomètres au nord-est de la ville. Entre les deux, on trouve Zephyrus Fossae, une plaine de lave vallonnée balayée par les vents. On doit la cité d'Elysium à la vision d'un seul homme, Zevi Oaxaca-Maarteens, un magnat du divertissement excentrique qui était intrigué par la proximité d'un Chasma tout à fait terraformable dans le territoire vierge d'Hesperia.

La cité n'a que trente ans mais se targue déjà d'une population de neuf millions de transhumains. Elle est essentiellement construite dans les parois des canyons du Chasma et s'étale sur plus de soixante-quinze kilomètres entièrement abrités par des dômes. Contrairement aux grands dômes-métroplexes du sud, Elysium tire profit des parois des canyons suffisamment rapprochées les unes des autres pour que les bâtisseurs aient simplement à construire de grandes arches recouvrant complètement le canyon plutôt que d'ériger des dômes entiers. Ces arches s'étendent vers le nord à mesure que la ville s'agrandit. En basse orbite, Elysium ressemble à un grand serpent scintillant.

La cité martienne d'Elysium est l'héritière spirituelle de la ville terrestre de Los Angeles en tant que capitale du divertissement du système solaire. Stars glamours et producteurs assoiffés de sang alliés à une bonne dose de créativité transhumaine scandaleuse (même si souvent insipide) ont fait de Mars le centre incontesté des médias. Elysium peut sans doute se vanter de posséder plus de morphes exaltés et sylphes par tête que n'importe quelle autre cité transhumaine. L'image y est essentielle et les visiteurs peuvent avoir l'impression que tout le monde dans cette cité est soit d'une beauté aveuglante, soit d'une laideur délibérée. Les acteurs talentueux et les magnats du divertissement au sommet de leur succès mènent

des vies scintillantes et privilégiées à rendre jaloux les plus riches gérontocrates de New-Shanghai. Quant aux autres, des producteurs de jeux en plein ascension aux performeurs érotiques virtuels, il leur faut sans cesse lutter.

NOCTIS-QIANJIAO

Avec une population de treize millions d'habitants, Noctis-Qianjiao est le principal métroplexe de l'ouest de la région de Valles Marineris, une zone connue sous le nom de Noctis Labyrinthus. Si elle n'est pas aussi hospitalière que la région d'Éos où repose Valles New-Shanghai, on considère Noctis Labyrinthus comme le premier choix immobilier en raison de ses paysages splendides et de son système de rivières bien développé. Le métroplexe accueille deux dômes majeurs : Qianjiao, sur la rive nord de la rivière Noctis, et Noctis City (simplement appelée « Noctis ») au sud. Un réseau tentaculaire de dômes plus petits et de souks relie les deux dômes principaux et enjambe la rivière bien qu'il se soit également étendu vers le nord et le sud au fil des années tandis que la planète se réchauffait et que la rivière s'élargissait.

Noctis-Qianjiao est le centre des industries martiennes de la mode et de la création, ce qui donne à la ville une importance similaire à celle de Valles New-Shanghai dans la florissante économie martienne, malgré une taille sensiblement inférieure. La proximité de cette implantation avec la Zone alarme parfois les visiteurs, mais aucun incident public n'a encore donné lieu de s'inquiéter.

OLYMPUS

Avec une population d'un million de personnes vivant dans un espace conçu pour en accueillir six millions, Olympus ressemble un peu à une ville fantôme. L'ancienne cité principale, construite dans la caldeira d'Olympus Mons, autour de l'ascenseur spatial, est maintenant à l'abandon. Alors que les températures augmentent et que le climat s'améliore dans les canyons de Valles Marineris, la majorité de la population a quitté la caldeira exposée aux vents pour des environs moins inhospitaliers. Olympus n'est pas, et n'a jamais été, une grande cité-dôme : elle est surtout organisée comme un souk avec des dômes mineurs et des modules d'habitats boîtes de conserve archaïques.

La faible pression atmosphérique et les températures glaciales de la cité à vingt-sept kilomètres d'altitude signifient

CHASSE À L'HOMME MARTIENNE



[Message entrant. Source : anonyme]
[Décryptage de la clé publique terminée]
Ces morts sur lesquelles tu m'as demandé de me renseigner ? C'est pire que ce que nous craignons.

Je suis allé faire un tour en buggy du côté de la colonie Zim. Ce n'est qu'un ensemble de modules boîtes de conserve abritant une petite écostation de terraformation et des installations pour les red-necks nomades. En moyenne, il accueille cent cinquante personnes si tu comptes la vingtaine de cosses de plaisir IA qui font office de « passe-temps » local.

Il y a une semaine, un nomade est arrivé, Hassan Naceri. C'est un habitué, il se dit dans les parages qu'il tient un service de coursier en solitaire pour les barsoomiens. Lors de sa dernière visite pourtant, il agissait étrangement. Il était nerveux, agité. Il a raconté à un compagnon de bar qu'il avait été forcé de se planquer dans la Zone pendant quelques jours et que l'expérience l'avait mis à cran.

Il s'avère qu'il y a quelques années de cela, Naceri s'est tiré avec un morphe oxydé sans honorer son contrat avec Fa Jing jusqu'au bout. Le chasseur d'ego qui

le traquait s'est pointé à Zim et Naceri a craqué. Il a tué le chasseur d'ego et tous ceux qui étaient autour.

Nous avons trouvé les enregistrements d'un capteur spime qui montrent Naceri en train de se transformer. Il a aussi tué une dizaine de personnes en ne faisant que les regarder.

C'est bien ça. Ce connard est infecté.

Les rangers martiens sont sur sa piste mais ils ignorent à quoi ils ont affaire. Nous sommes donc en route pour tenter d'attraper ce type – cette chose – les premiers. Souhaitez-nous bonne chance. ✿

que la plupart des transhumains qui s'aventurent en dehors des souks et des modules d'habitat ont besoin de combinaisons pressurisées légères pour survivre. Le martien Alpin, un morphe rare qu'on trouve en quelques autres endroits, est assez commun par ici en raison des conditions de vie difficiles.

Le centre de la cité est bien entretenu et attentivement supervisé par la Direction de l'Équipement d'Olympus (DEO), une petite hypercorp qui gère l'ascenseur spatial. La périphérie de la ville est en pleine crise économique et se révèle parfois dangereuse : elle est surtout désertée, peuplée par des squatteurs, des esclaves sous contrat mais en fuite et d'autres individus qui souhaitent se faire oublier. Les attaques occasionnelles de formes de vie artificielle ayant dangereusement muté sont l'un des rares motifs qui amènent la Direction à intervenir dans la périphérie. Pour le reste, les vieux habitats boîtes de conserve et leur étrange population sont laissés à l'abandon.

PROGRÈS (DÉIMOS)

Progrès est l'une des plus grandes bulles de Cole du système solaire. Avec huit millions cinq cent mille habitants, elle a la seconde population la plus importante après Extropia dans la Ceinture. Cette station a été créée quand Fa Jing a expulsé tous les anciens résidents de Déimos, le satellite martien, quand elle a excavé l'intérieur de cette petite lune puis s'est servie d'un immense panneau solaire pour la transformer en une bulle-monde. Déimos représente un certain embarras du point de vue de l'ingénierie puisqu'elle était censée être plus imposante qu'Extropia, mais les difficultés rencontrées quant au réchauffement et à la rotation de la station ont forcé Fa Jing à renoncer à ses efforts ou à risquer que la petite lune se brise.

Il n'en demeure pas moins que c'est un habitat impressionnant, le foyer de célébrités hypercorps et un avant-poste pour une foule d'entreprises économiques et politiques majeures. Sa lune sœur, Phobos, est un habitat tunnel labyrinthique en raison de la présence de multiples forces légitimes incapables de s'accorder sur l'agencement du satellite.

VALLES NEW-SHANGHAI

La principale cité de Mars, Valles New-Shanghai, est le plus grand métroplexe planétaire de la transhumanité avec trente-sept millions d'habitants. Elle repose dans la région d'Éos, lourdement terraformée, à l'est du réseau de canyons de Valles Marineris. Le métroplexe compte cinq dômes principaux reliés par un réseau de souks martiens. Les souks sont l'unique caractéristique architecturale des grandes cités martiennes : ce sont des rues et des galeries bordées de bazars, de restaurants et de squats. Il paraît que l'on peut y trouver n'importe quoi pourvu de prendre le temps de s'y promener.

Les dômes eux-mêmes sont mieux organisés, avec des canaux artificiels (dont beaucoup rejoignent maintenant les petites rivières ténues qui marquent la surface des plaines Éosiennes), une architecture grandiose, des mini-arcologies résidentielles, des complexes de loisir et des centres de conférence hypercorps. Le plus impressionnant de ces dômes (et de loin !) est encore le Bund, qui est le plus grand et le plus ancien des deux dômes qui forment la ville même de New-Shanghai. New-Shanghai est grossièrement divisée en deux parties à peu près égales au niveau de la sinueuse Arès, une rivière artificielle aidant à la régulation du climat du dôme. Non loin de son centre se trouve une réplique quasiment identique au Bund original qui se dressait dans la ville aujourd'hui détruite de Shanghai, sur Terre.

Quatre autres dômes forment la Petite Shanghai (un nouveau dôme plus petit adjacent au Bund), Valles Centrum (un centre financier d'affaires rivalisant avec les banques lunaires d'Erato et de Nectar), New Pittsburgh (que l'on nomme également le Burgh, un centre de recherche et d'industrie planétaire), et Nytrondheim (qui abrite les principaux quartiers de loisir).

Valles New-Shanghai est le centre de population le plus riche de la transhumanité, un bouillon de culture et d'art, l'un des plus grands centres d'activité hypercorp du système. La population inclut un pourcentage très important de gérontocrates mais leur influence étouffante sur la culture, la mobilité économique et le système légal n'est qu'une force parmi de nombreuses autres dans cette cité de trente-sept millions d'habitants. La ville s'est tellement étendue pour pouvoir accueillir une population toujours grandissante depuis la Chute qu'apparaissent en permanence de nouvelles constructions. Le crime et la corruption sont très courants, mais les pires facteurs sont regroupés dans la Petite Shanghai. Valles est un endroit où chaque jour, si ce n'est chaque heure, des rêves se réalisent et se brisent.

TROYENS MARTIENS

À ne pas confondre avec les Troyens Joviens (qui sont beaucoup plus grands), les Troyens Martiens sont un petit groupe d'astéroïdes essentiellement rocheux qui entourent et suivent Mars aux points de Lagrange L4 et L5.

QING LONG (LE DRAGON AZUR)

Avec une population de deux millions d'habitants, Qing Long est le plus grand habitat O'Neill du système. Il est situé dans les Troyens de Mars au point L5. Qing Long tire ses racines de l'effort chinois de colonisation martienne. En dépit de sa taille exceptionnelle, c'est l'un des plus anciens habitats de ce type et il est presque intégralement construit à partir de l'exploitation des astéroïdes métalliques situés à proximité de sa position.

Qing Long est un paradis majeur pour l'économie souterraine. L'administration de l'habitat est redevable à plusieurs organisations criminelles qui, en principe, s'abstiennent de s'entre-tuer. L'habitat est théoriquement soumis à quelques principes hypercorps comme l'accès limité aux cornes d'abondance et aux IAG et un recours limité aux forks. Cependant, les marchés noirs et gris en plein essor offrent aux gens la possibilité de se forger les connexions nécessaires pour obtenir à peu près n'importe quoi.

CEINTURE D'ASTÉROÏDES

S'étendant sur une vaste région entre les orbites de Mars et de Jupiter, la Ceinture est constituée d'une centaine d'astéroïdes de plus de cent kilomètres de diamètre, de plus d'un milliard d'objets dépassant les trente kilomètres et d'innombrables plus petits. Malgré ceci, la masse totale des astéroïdes de la Ceinture ne représente qu'une fraction de celle des planètes intérieures, ce qui signifie que les astéroïdes sont dispersés sur de grandes distances. Il est peu probable qu'un vaisseau volant à travers la Ceinture rencontre un astéroïde à moins de naviguer délibérément en direction de l'un d'eux.

RESSOURCES ET ÉCONOMIE

Les gisements de la Ceinture, facilement accessibles et riches en minéraux sont un facteur majeur dans les premiers pas de la transhumanité vers le système extérieur. Extraction automatisée et propulseurs ioniques à haute impulsion ont permis aux colons du système extérieur de déplacer des astéroïdes riches en

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

métaux depuis la Ceinture Principale jusqu'à l'orbite de Jupiter, de Saturne et au-delà, où les astéroïdes métalliques sont plus rares. L'activité se poursuit à ce jour puisque la transhumanité ne cesse de repousser plus loin son avancée dans le système.

HABITATS

La Ceinture est parsemée de centaines de petits habitats, pour la plupart engagés dans des activités de prospection. Éloignés de la Terre, ces colonies de la Ceinture ont en grande partie échappé à la dévastation de la Chute. Hypercorps et avant-postes autonomistes prospèrent dans cette partie du système. Les épaves d'habitats, abandonnés quand les astéroïdes alentours furent propulsés jusqu'au système extérieur ou virent leurs ressources épuisées, sont également chose commune bien que certains soient maintenant occupés par des résidents qu'il vaut mieux laisser à leur solitude.

CÉRÈS

Cérès est l'une des trois planètes naines du système (avec Pluton et Éris), elle fait presque mille kilomètres de diamètre et accueille une population de presque un million d'habitants. Contrairement à la plupart des astéroïdes de la Ceinture Principale, la surface de Cérès est recouverte d'une couche de glace sous laquelle se maintient une couche d'eau liquide. Elle se présente donc comme une version miniature d'Europe, une des lunes de Jupiter. Avec ses abondantes réserves d'eau, Cérès joue un rôle de premier ordre dans le réapprovisionnement des autres stations de la Ceinture. Proche d'Extropia, Cérès a une ligne de conduite clairement anarcho-capitaliste. Parallèlement, le Parti Dissimulé, un cartel entièrement dirigé par des pieuvres surévoluées, règne en maître sur la mer sous-continentale et maintient son emprise sur les opérations d'extraction de l'eau. Les octopodes céréens sont des morphes spécialement adaptés pour survivre dans les eaux riches en ammoniac de la Mer Cachée.

EXTROPIA (44 NYSA)

Cet énorme habitat-ruche est un carrefour et un marché anarcho-capitaliste/mutualiste majeur. Extropia est une cité libre neutre dont l'infrastructure et le tissu social sont maintenus par une association libre de groupes d'affinité anarcho-syndicalistes. Sa neutralité dépend des alliances stratégiques des différentes figures clés du coin, de ses réseaux et de sa gamme inhabituelle d'intérêts extérieurs incluant les banques lunaires, les factions techno-libertaires et les colonies du système extérieur dépendantes des exportations de matériaux bruts de la Ceinture. Les hypercorps se servent d'Extropia comme d'un abri et d'un paradis fiscal d'où elles peuvent mener leurs affaires illégales. Il n'existe aucune loi ni gouvernement en tant que tel : il est conseillé aux visiteurs de souscrire à une assurance et à une prestation de sécurité. Extropia doit son nom à l'un des premiers mouvements transhumanistes, elle est une utopie pour les transhumains en quête de modifications corporelles. Les IAG et la création de forks sont acceptées et autorisées. La population transhumaine d'Extropia s'élève à quasiment dix millions.

NOVA YORK (MÉTIS)

Nova York est l'un des habitats de presque apesanteur les plus curieux. Elle est la cité principale de Métis, un grand astéroïde de silicate et de fer-nickel situé dans la Ceinture Principale. Nova York est le troisième habitat le plus important de la Ceinture, une métropole prospère de cinq cent mille habitants dont la plus grande partie est située dans une

grotte sphérique d'environ quatre kilomètres de diamètre et dont le sommet est situé deux cents mètres sous la surface de l'astéroïde. Le jour, elle est éclairée par une série d'énormes conduits de lumière incrustés dans les murs extérieurs ; la nuit, les lumières des bâtiments font ressembler la surface de cette sphère à une gigantesque géode. L'agencement de base de l'habitat se compose de plusieurs milliers de constructions exceptionnellement hautes et d'apparence fragiles qui s'élèvent de cent à mille cinq cents mètres au-dessus de la surface, ainsi que de quelques constructions s'étendant sur toute la longueur de la grotte. Du fait de la très faible gravité de Métis, 1/140 g, les notions de haut et de bas n'ont pas vraiment de sens et même les constructions estimées fragiles ne risquent pas vraiment de s'écrouler. La grande majorité des bâtiments, y compris ceux de plus de un kilomètre de hauteur, sont bâtis à partir de minces panneaux de plastique prenant appui sur une charpente solide et durable. Ces bâtiments créent des saillies à chaque angle de la sphère.

Beaucoup d'habitants de Nova York se déplacent d'un bâtiment à l'autre en sautant, et un simple petit bond peut porter quelqu'un sur des centaines de mètres. Les résidents ne s'inquiètent pas du risque de tomber – la combinaison de la résistance de l'air et de la très faible gravité préserve du risque de blessure, même si l'on venait à chuter du sommet de la grotte jusqu'à son sol. Au sein de cet environnement, le seul sens que peuvent revêtir « haut » et « bas » tient au fait que le « bas » correspond aux endroits où vous pourriez déposer des objets (sous réserve qu'un courant d'air ne les envoie pas voler).

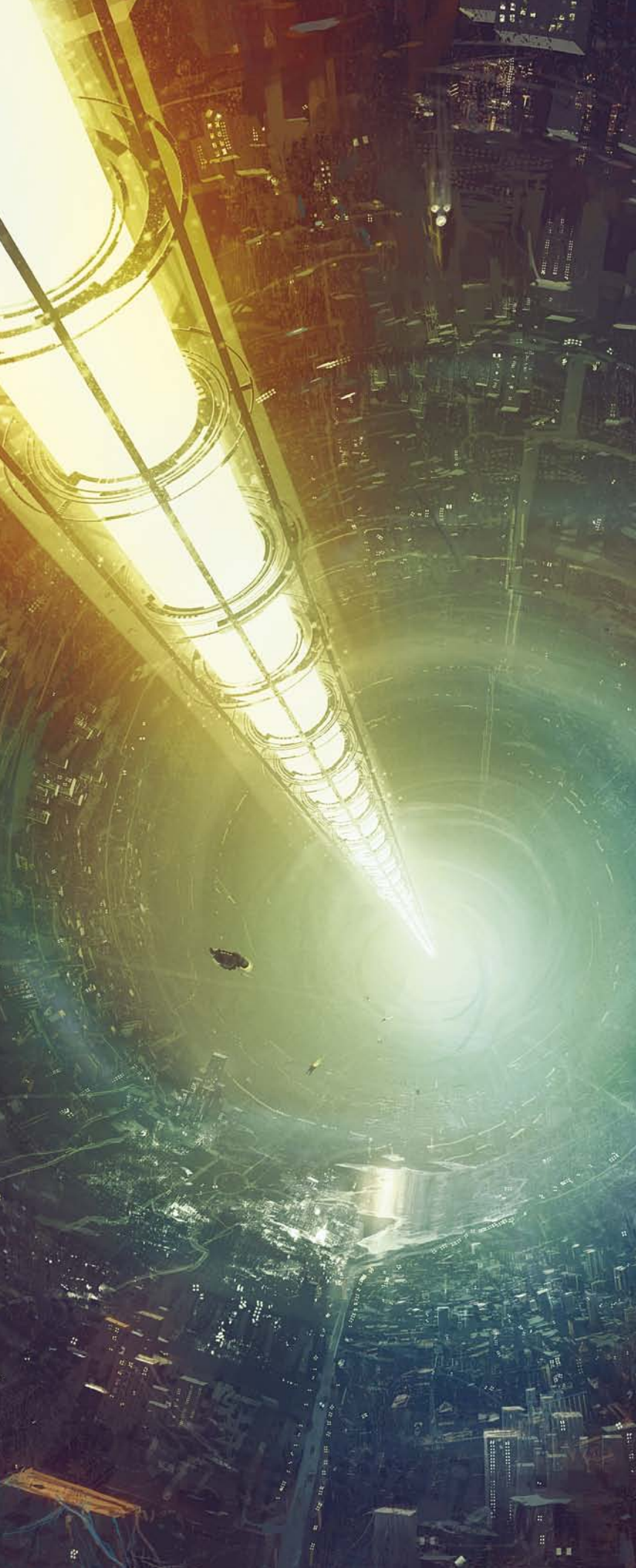
JUPITER

Suffisamment grosse pour former le noyau d'une protoétoile, Jupiter est, du fait de sa taille impressionnante, l'une des planètes du système les plus difficiles à coloniser. Son puissant champ magnétique fait que ses lunes intérieures – ainsi que ses lunes extérieures, quand leur orbite traverse ses immenses lignes de champ magnétique – sont bombardées de rayonnements ionisants qui tueraient en quelques heures n'importe quel transhumain non protégé par les boucliers les plus puissants. On compte soixante-trois lunes et petites lunes dans le système Jovien, mais seules les plus connues, les plus peuplées et les plus courantes sont décrites ici.

RESSOURCES ET ÉCONOMIE

Le puissant puits de gravité de Jupiter est l'obstacle essentiel à l'extraction du gaz de son atmosphère puisque même les vaisseaux résistant à ses violents orages atmosphériques qui peuvent durer des siècles, sont ensuite incapables d'atteindre la vitesse d'évasion à moins d'être équipés avec les systèmes de propulsion les plus puissants. Étant donnée l'obligation de poser des boucliers lourds sur ces appareils, l'extraction du gaz de Jupiter est loin d'être aussi efficace que sur Saturne. Jupiter possède un système d'anneaux beaucoup moins dense que celui de Saturne, il s'étend jusqu'à vingt mille kilomètres autour de la planète et englobe les orbites de ses deux lunes naturelles les plus proches.

La gravité de Jupiter constitue cependant une autre ressource précieuse. Les vaisseaux à destination de Saturne et des espaces au-delà peuvent en effet profiter de l'accélération gravitationnelle pour se propulser, et tourner autour de la planète afin de prendre de la vitesse pour réduire leurs voyages de plusieurs mois, voire de plusieurs années. La République Jovienne, lourdement militarisée, prélève un droit de péage sur tous les vaisseaux se servant de la gravité de Jupiter pour



gagner en vitesse, y compris les astéroïdes à propulsion. Cet argent extorqué au nom d'une taxe de protection constitue la principale source de revenu de la Junte Jovienne. Les vaisseaux du Consortium Planétaire acceptent généralement de se soumettre au versement de cette taxe et intègrent celle-ci à leurs dépenses d'exploitation. Toutes les factions ne se montrent pas aussi coopératives et la Junte est régulièrement amenée à saisir ou détruire les vaisseaux des forceurs de blocus.

HABITATS ET SATELLITES NATURELS

La plupart des lunes de Jupiter sont en réalité des astéroïdes capturés qui n'ont ni la taille ni la complexité géologique de corps planétaires. Tous sont occupés. Certains ont été transformés en habitat, d'autres n'accueillent que la Junte militaire et des avant-postes d'exploitation minière. Les satellites joviens sont surtout des rochers carbonifères pauvres en métal, et certaines des lunes les plus grosses ont des couches ou même des noyaux de glace. On trouve principalement des habitats ruches et des cylindres Reagan dans le système Jovien. Les cylindres Reagan (appelés « habitats sarcophages » par toutes les autres factions) sont une variation inefficace des cylindres O'Neill : ce sont des astéroïdes rocheux au sein desquels les excavateurs creusent d'immenses grottes cylindriques et dont la rotation est ensuite altérée à l'aide de propulseurs externes pour simuler la gravité.

Les autres types d'habitats sont assez rares dans l'orbite jovienne, particulièrement dans le rayon de deux millions de kilomètres autour de la planète qui concentre les radiations les plus fortes. Pour une faction bioconservatrice qui refuse d'adopter des morphes adaptés résistant aux radiations, la Junte n'est vraiment pas située de manière idéale. Il est nécessaire d'abriter les populations sous des tonnes de roches. En dépit de son hégémonie militaire, la Junte ne peut contrôler tout l'espace jovien et il y a certaines choses qu'elle ne peut accomplir seule, comme l'exploration d'Europe. Un certain nombre d'habitats et de colonies de surface non-alignés sur la Junte Jovienne subsiste ainsi dans le système d'anneaux et dans l'orbite des lunes galiléennes.

La République Jovienne a renommé les lunes de Jupiter d'après les noms de différents héros néoconservateurs de l'histoire de la Terre. Des plus proches aux plus distantes, ces lunes sont : Métis (Bush), Adrastée (Fairway), Amalthée (Solano), Thébé (McAllen), Léda (Chung), Himalia (Pinochet), Lysithéa (Friedman), Élara (Buckley), Ananké (Nixon), Carmé (Kissinger), Pasiphaé (Schilling) et Sinopé (Garcia). Toutes sont minuscules, avec des diamètres allant de cinq à cent kilomètres.

AMALTHÉE (SOLANO)

Amalthée est le plus grand des satellites naturels de Jupiter. Son creux est probablement l'habitat sarcophage le plus viable en raison du grand lac que forme son cœur de glace. Pour les citoyens de la Junte, il y a un certain prestige à vivre sur Solano. La rumeur veut que la plupart des résidents fassent partie des employés bien placés d'un groupe de réflexion R&D, et que leur majorité travaille sur des projets de défense. Un conduit de lumière axial à énergie de fusion illumine les trente kilomètres de diamètre du centre de la grotte, dont le paysage s'inspire des subdivisions et des parcs de bureaux des banlieues du XXI^e siècle. Tous les bâtiments sont équipés d'un système d'étanchéité environnementale de manière à ce que les épisodes périodiques de septicémie, dus à la mauvaise régulation de l'écosystème intérieur, puissent

être purgés avec des bombes à toxines. Le personnel de maintenance, moins fortuné, vit dans la ruche labyrinthique qui quadrille la croûte du satellite de la grotte à la surface. Comme pour la majorité des satellites naturels de Jupiter, l'espace proche d'Amalthée fourmille de vaisseaux de patrouille et de satellites-tueurs rendant l'approche des vaisseaux non-autorisés assez problématique (dans le meilleur des cas). Un million cinq cent mille personnes vivent sur Solano.

IO

Sous l'atmosphère ténue et inégale d'Io, composée de gaz volcaniques et de poussière de neutrons, gît une surface jaune cendré rocailleuse et aride recouverte d'une fine pellicule de dioxyde de soufre. Les flux de chaleur causés par la force gravitationnelle de Jupiter font d'Io le corps le plus actif du système au niveau volcanique – tellement actif que les cratères météoriques présents sur toutes les autres planètes et lunes sont introuvables sur Io. Sa surface est parsemée d'énormes caldeiras volcaniques, de lacs de roches en fusion et de geysers de soufre. Son sol est soumis à des éruptions accompagnées de séismes pouvant durer des mois voire des années. Les zones volcaniques d'Io atteignent des températures de surface pouvant aller jusqu'à mille cinq cents degrés Kelvin, c'est-à-dire des températures plus élevées que sur n'importe quel autre corps du système.

Pour toutes ces raisons, les radiations constituent le plus grand danger pour la transhumanité à la surface d'Io. Sous l'effet du champ magnétique de Jupiter, les éjectas des geysers et volcans d'Io forment un flux toroïdal titanesque tournant avec Io autour de la géante gazeuse. Ceux qui voyagent jusqu'à Io doivent impérativement se munir des plus puissantes protections antiradiations ou se ré-envelopper dans des morphes synthétiques.

L'activité transhumaine sur Io tourne autour de la recherche scientifique et de la récupération et exploitation des composés organiques volatiles rejetés par les geysers d'Io, en particulier le soufre. Les bases ont tendance à être modulaires et mobiles à cause de l'activité sismique toujours changeante. La prison la plus célèbre de la Junte, le centre de réinsertion de Maui Patera, est creusée dans le mur d'une caldeira (presque) éteinte au nord de l'équateur.

EUROPE

Europe ne possède pas d'atmosphère et repose dans la redoutable magnétosphère de Jupiter : sa surface est donc bombardée par suffisamment de radiations pour qu'un transhumain non-protégé reçoive une quantité irrémédiablement fatale en l'espace de quelques jours – et en beaucoup moins de temps encore quand l'orbite d'Europe traverse les immenses lignes du champ magnétique de Jupiter. En conséquence, les transhumains d'Europe vivent sous la couche de glace de la planète, principalement dans l'océan qui se trouve en-dessous, et adoptent toute une variété de morphes aquatiques et amphibies pour survivre. Les seules structures de surface sont les ascenseurs de glace lourdement protégés du Connemara Chaos et plusieurs autres points par lesquels il est possible d'approvisionner les européens en générateurs de masse et autres réserves vitales.

La transhumanité n'a pas fini son exploration et sa cartographie des océans d'Europe, des tâches compliquées par la terrible pression à l'œuvre dans ces eaux qui sont dix fois plus profondes que celles des océans de la Terre. Une autre surprise attendait là-bas la transhumanité : le terrain. La géologie d'Europe suggérait de prime abord des profondeurs insondables d'eaux noires s'enfonçant sous la glace jusqu'à cinq cents

kilomètres, dans un lit de mer relativement plat et uniforme. Si Europe avait été une boule de glace et de roche sans vie, cela aurait été le cas. Mais depuis que la vie est apparue sur Europe, il y aurait de cela plusieurs milliards d'années, de minuscules litho-organismes (analogues aux coraux de la Terre) ont construit des récifs de silicate s'élevant jusqu'à une centaine de mètres sous la couche de glace. C'est au sommet de ces montagnes de conception biologique qui abritent des écosystèmes complexes que les européens ont construit leurs habitats.

Quoique basée sur l'association chimique eau-carbone comme la vie dans l'ancien écosystème terrestre, les formes de vie sur Europe sont complètement autochtones, s'étant développées sous une impénétrable croûte de glace qui isole les océans sous-continentaux d'Europe de l'extérieur. Le contraste saisissant avec la biologie des organismes terrestres a conduit de nombreux biologistes à envisager que ce pourrait être le résultat d'une panspermie galactique, d'une lente diffusion de microbes à travers le vide de l'espace par l'intermédiaire de comètes et d'astéroïdes. En tant que telle, la faune d'Europe est donc un sujet d'étude du plus grand intérêt pour les biosciences transhumaines.

BIOSCIENCES

Les formes de vie d'Europe, sans doute uniques dans tout l'univers, sont le plus grand trésor de la planète, et les efforts de la transhumanité pour les répertorier n'en sont qu'à leurs débuts. La course à l'exploitation de la biodiversité européenne place la Junte Jovienne dans une position inconfortable. Elle contrôle peut-être le commerce et le trafic spatial du système Jovien, mais elle manque de talents natifs pour réellement tirer profit des informations glanées sur Europe. La Junte s'est d'abord lancée dans des opérations de taxation maladroites destinées à réduire les revenus issus de l'exportation de connaissances. Mais une fois les téléporteurs et diffuseurs d'ego mis en ligne sous la glace, ce type d'extorsion ne put plus marcher. Les Joviens sont maintenant passés à une double stratégie consistant à taxer les nouveaux équipements et le personnel envoyés sous la surface via les ascenseurs de glace, au nom des hypercorps et des collectifs de recherche, puis à maintenir toute la population de la lune en otage en lui refusant la distribution de ressources-clés, comme les générateurs de masse et les éléments rares, si les européens refusent de payer un impôt de protection.

HABITATS

Les habitats d'Europe se présentent sous deux formes : des abris fortifiés pour la pêche et l'élevage, accrochés aux cimes des récifs litho-dermiques, et des bulles-labyrinthes construites par forage dans les couches inférieures de la croûte glaciaire en consolidant les cavernes creusées. Ces dernières sont les seuls espaces pourvus d'air sous la glace. Le plus grand labyrinthe est celui du Connemara, situé à la base de l'ascenseur de glace de Connemara Chaos. L'habitat de Connemara est entouré par cinq refuges construits dans les récifs alentours, qui sont considérés comme faisant partie de l'habitat. Le total de la population s'élève à un million cinq cent mille habitants.

GANYMÈDE ET CALLISTO

D'une taille égalant presque celle de la Lune, mais de couleur plus sombre et ne possédant pas autant de cratères, Ganymède et Callisto sont des mondes très similaires. Aucun des deux ne présente une très grande densité (ni une très forte gravité) puisque leur manteau est constitué de glace plus que de roche

ferreuse. Les deux lunes possèdent d'abondantes ressources en eau (bien qu'elle soit gelée) et en composés volatiles, ce qui en fait d'excellentes candidates pour l'installation d'habitats. Ganymède, avec ses surfaces différenciées de roche et de glace, a un noyau métallique et possède donc un faible champ magnétique. Callisto, la plus petite des deux, est essentiellement composée d'argile de silicate gelée. Comme sur la Lune, la plupart des cités de Ganymède et de Callisto sont construites sous la surface afin d'être abritées des impacts de météorites (et, sur Ganymède, des bombardements radioactifs de Jupiter).

Si les deux lunes sont « sous la protection » de la République Jovienne, elles forment un patchwork de cités-états. Certaines font partie du territoire jovien, d'autres ne sont que tolérées. Ganymède a tendance à pencher plus facilement du côté de la Junte, ses citoyens voyant toujours les infrastructures dirigées par la Junte – à tort ou à raison – comme nécessaires dans un environnement hostile. Callisto, hors de portée des pires effets radioactifs de la magnétosphère jovienne, est un endroit où il est plus facile d'implanter les idéologies techno-progressistes.

HYODEN

Le noyau de cette cité-état était une station de recherche fondée par une coalition des nations de la Côte Pacifique dans la région du Valhalla de Callisto, un énorme cratère d'impact où la couche de glace sous-continentale est exposée, ce qui simplifie l'extraction d'eau pure. Au moment de la Chute, Hyoden, qui depuis longtemps faisait face au manque de main d'œuvre, a ouvert ses portes aux réfugiés qui ont pu faire le voyage jusqu'à Jupiter. Hyoden abrite maintenant deux millions d'habitants, ce qui en fait la plus grande cité-état de Callisto et le plus grand état du système jovien n'appartenant pas à la Junte. Elle est pourtant elle-même fortement militarisée, la tendance des autorités locales à fermer les yeux sur les agents passant par Hyoden pour effectuer des incursions contre la Junte générant des relations tendues avec leur puissant voisin.

LIBERTÉ

Située le long de la frontière sud de cette vaste plaine rocailleuse qu'est la Galileo Regio, presque sur l'équateur de Ganymède, Liberté (population : sept millions d'habitants) est la plus grande cité-état planétaire de la Junte. Elle est étroitement liée à la station Liberté, un chantier spatial et une installation majeure de défense déployée en orbite géosynchrone. Les principales industries incluent l'élaboration de vaisseaux, la construction spatiale, la fabrication de produits et la mise en œuvre de services dédiés à la sécurité. Le Château, point central du réseau de sécurité où toutes les données de surveillance collectées dans la Junte sont contrôlées et traitées, se trouve, paraît-il, dans Liberté ou non loin. Elle est surtout une cité souterraine, mais elle arbore fièrement, à la surface, un certain nombre de parcs abrités sous des dômes blindés. En passant suffisamment de temps à la surface, il est possible de voir les torches de décélération des astéroïdes métalliques issus de la Ceinture entrant dans l'atmosphère et se dirigeant vers leur destination : les chantiers spatiaux. Ceux-ci illuminent le ciel plusieurs fois par jour.

TROYENS (ASTÉROÏDES GRECS ET TROYENS JOVIENS)

Les Troyens et les Grecs sont deux arcs de six cents millions de kilomètres de long qui se partagent l'orbite de Jupiter. Composés d'astéroïdes de roche glacée éparpillés, ils orbitent aux points stables L4 et L5, à 60° en avant et en arrière de

la planète géante. Mars et Neptune ont-elles aussi des astéroïdes troyens, mais quand on évoque des « Troyens », on fait en principe référence aux groupes joviens. Les premiers astéroïdes découverts, situés en L4 (en avant de Jupiter) sont nommés selon les héros grecs de l'Illiade d'Homère ; ceux qui sont situés en L5 (en arrière de Jupiter) sont nommés selon les héros de Troie. Les astéroïdes découverts plus récemment brisent les anciennes conventions puisqu'il y a bien plus d'objets dans les Troyens qu'il n'y avait de personnages dans l'Illiade.

Politiquement, les Troyens et les Grecs pourraient être considérés comme un ensemble de voisinages empiétant parfois les uns sur les autres et dont les habitants ont tendance à se regrouper autour d'une culture, d'une faction, parfois d'une langue particulière. Un voisinage dans les Troyens peut s'étendre sur une surface allant de deux cent cinquante mille à deux millions de kilomètres à son point le plus éloigné. Au sein d'un voisinage, presque tout le monde se connaît. En raison de la grande dispersion des ressources, les habitats troyens sont souvent petits – entre mille et deux mille habitants – et construits dans des barges d'écumeurs ou au sein d'habitats en grappe (bien qu'il ne soit pas très avisé de parler de l'habitat de quelqu'un comme d'une barge d'écumeurs à moins que celui-ci le mentionne le premier).

RESSOURCES ET ÉCONOMIE

Même si la taille conséquente des deux régions regroupées implique une grande diversité culturelle, l'anarcho-capitalisme y est un même puissant et l'économie de réputation domine. D'un côté, on attend des voisinages, des habitats et même des individus qu'ils soient autonomes. Contrairement aux résidents de la Ceinture Principale, plus dense, les Troyens ne disposent pas du filet de sécurité que peut offrir une présence transhumaine étendue. L'idéal troyen ou grec serait un être de la Néo-Renaissance, exceptionnellement compétent dans une grande variété de domaines. Celui qui ne sait pas manœuvrer en gravité zéro, entretenir son équipement, son vaisseau ou son habitat, et naviguer entre les rochers et les habs risque d'avoir du mal à survivre. En même temps, il règne un véritable esprit de coopération. Troquer des services ou même les offrir pour gagner en réputation est une chose très courante. Tout le monde apprécie les spécialistes, aussi longtemps qu'ils ne se spécialisent pas aux dépens de leur autonomie pour les tâches standards.

Prospection et récupération font partie des activités principales dans les Troyens où les métaux et les éléments rares sont limités et où les colons n'ont pas souvent les moyens économiques d'importer des matériaux bruts d'où que ce soit. Cependant, les Troyens sont riches en silicate, en composés volatiles et en matériaux carbonifères. Le besoin a conduit à de grandes innovations dans les domaines des sciences des matériaux. Au-delà du simple problème des matériaux bruts, les habitats largement dispersés des Troyens se doivent d'être très inventifs à plusieurs niveaux s'ils veulent pouvoir garder leur indépendance. De nouveaux modèles de robots, morphes et véhicules apparaissent tout le temps, ce qui permet de développer toute une série d'activités d'affaires et de loisirs inhabituels comme le harponnage (organisation d'une flottille expresse afin de très vite exploiter les astéroïdes et comètes aux orbites erratiques quand ils passent près des Troyens), le mekking (des combats normalement simulés, mais parfois réels, opposant des enveloppes robotisées et des morphes synthétiques sur des astéroïdes inhabités présentant un terrain intéressant), le relicage (s'introduire dans un autre habitat et en remodeler la

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

surface avec des nanosculpteurs afin de créer un objet d'art – essentiellement un passe-temps d'écumeurs).

LOCUS

Locus est le plus grand habitat en grappes jamais formé. Il ne cesse de s'agrandir, avec plus d'un million de résidents dans l'habitat lui-même et un autre million dans les banlieues alentours que forment les barges d'écumeurs et de petites stations-astéroïdes. Locus est situé dans le Domaine de Cassandre, une des régions les plus denses des Troyens du point L5. L'habitat se trouve sur le barycentre autour duquel les deux astéroïdes formant l'objet binaire de Patrocle orbitent l'un autour de l'autre. Les deux astéroïdes de Patrocle sont eux-mêmes habités et entretiennent des installations de défense, d'exploitation et de raffinage.


La conception de Locus est très semblable à celle du plus petit Lot 49, mais Locus fait onze kilomètres de diamètre et a une forme quelque peu irrégulière puisque le long de certains espars la croissance est plus accélérée. Un quart de son volume total est grossièrement évidé en une forme conique jusqu'à Amoeba, une immense sculpture légèrement rougeoyante située au centre de l'habitat. La taille de Locus établit quelques différences avec les amas troyens plus petits. Les grands espars structurels qui rayonnent du centre de l'habitat sont creux et sont parcourus d'artères de flottage et de tram-ascenseurs. Entre les espars artériels, on en trouve des plus petits qui sont autant de points d'amarrage pour les modules. De larges « routes » adjacentes aux espars artériels mènent aux bords de l'habitat de façon à ce que les modules puissent manœuvrer et sortir quand ils décident de partir.

Sous les filets chatoyants étendus sur toute la structure géodésique pour maintenir à l'écart les micro-astéroïdes, des dizaines de milliers de petits vaisseaux et d'habitats-modules amarrés le long des espars pulsent aux rythmes de lumières toujours changeantes. Les habitats-modules et les gros vaisseaux doivent rester hors de l'espace conique vide qui grouille de personnes à bord de petits vaisseaux, sur des mini-propulseurs ou des scooters du vide et qui traversent l'habitat, jouant à des jeux de gravités zéro ou allant contempler les sculptures et les spimes qui flottent librement dans la zone. L'Amoeba, qui change périodiquement de couleur

et de forme selon la programmation de son IA résidente (et qui ressemble finalement souvent à un genre d'animal), est un point de référence central pour la navigation. Quand on vous donne l'adresse d'un module, c'est un point dans le système de coordonnées sphérique dont Amoeba est le centre. Les gros vaisseaux et les navettes s'arriment sur la surface extérieure de l'habitat, aux extrémités des artères espars.

Locus fut fondé par un groupe d'anarchistes et d'argonautes et fut le premier vrai bastion des factions autonomistes. Contrairement à Extropia, qui jouit de la bénédiction tacite du Consortium Planétaire et encourage la présence des compagnies d'assurance et de sécurité, Locus ne dirige qu'une économie de réputation. Sécurité, maintenance, expansion et défense de l'habitat ne sont assurées que par des volontaires. Les habitants que la sécurité intéresse surveillent les vaisseaux entrants et gèrent les systèmes de croisement et de mutualisation des informations qui envoient des volontaires effectuer des scans ADM sur les nouveaux venus. Les vaisseaux qui refusent de se soumettre aux scans doivent quitter les lieux. S'ils refusent, quiconque a récemment mis au point un nouveau système d'armement plutôt sympa est invité à faire feu.

Locus est un point central dans la guerre froide que se livrent les hypercorps du système intérieur et la coalition libre qui représente les intérêts du système extérieur. Tandis que les saboteurs du Consortium Planétaire et d'autres entités hostiles ne se gênent pas pour créer des conflits sur Locus quand ils en ont l'occasion, les hypercorps ne sont pour le moment pas prêts à mener des attaques militaires directes contre l'habitat. Lors de leur première tentative, le Consortium Planétaire et la cité-état martienne de Valles New-Shanghai avaient envoyé une petite flotte expéditionnaire. Les intrus avaient été complètement surpris face à une défense acharnée et bien organisée. Six mois plus tard, ils avaient lancé une flotte plus importante. Mais Locus avait alors reçu de l'aide de tous les côtés : des Troyens, des Grecs et même de Titan, dont les citoyens voyaient très mal cette expansion du Consortium Planétaire au-delà de la Ceinture. Les Titaniens entretiennent désormais une base permanente sur Locus. La rumeur prétend qu'ils se sont mis d'accord sur un pacte de défense mutuelle avec l'un des citoyens de Locus, possiblement le célèbre programmeur-homme d'arme Teilhard Liu.



« Bienvenue sur Locus. Vous vous êtes portés volontaires pour assumer les risques de dommages physiques ou de traumatismes mentaux en accostant ici. Vous devez apporter avec vous ou être capable de récupérer suffisamment de nourriture, d'H₂O, d'oxygène et un abri pour survivre à la durée de votre séjour sur cet astéroïde particulièrement riche mais à l'environnement difficile. Les armes de destruction massives sont interdites. Vous trouverez d'autres indications pour coexister avec vos voisins dans le guide de survie de l'habitat. Vous êtes seul responsable de vous-même – apprenez à l'apprécier ! »

–Locus Immigration, diffusion RA.

« Vous avez choisi l'habitat Locus au point de Lagrange L5 des Troyens pour destination, faisant appel à la compagnie privée Atsuko van Vogt comme récepteur. La politique de ComEx exige que nous vous informions que la destination et la compagnie choisies ne sont pas référencées et n'offrent donc aucune garantie de sécurité. ComEx se décharge de toute responsabilité quant à tout dommage porté à l'intégrité de votre conscience pour la durée du voyage. Vous assumez, dès maintenant et pour la durée du voyage, tous les risques encourus incluant le vol de forks ou l'effacement. ComEx intégrera à votre dossier une notification permanente relative à ce voyage effectué avec ce transporteur. Souhaitez-vous continuer ? »

–ComEx, mentions légales.

« Les mentions légales de ComEx ? Mais oui, mais oui... Écoutez : ma voisine à trois portes d'ici, direction Amoeba, est une physicienne. Dans son labo, elle a une boîte qui génère des micro-singularités. Si les gens qui vivent le long de mon espar découvraient que j'ai volé le fork de quelqu'un, ils feraient sauter ma pile avec un couteau à pamplemousse et ils la balanceraient dans cette boîte. Voilà ce qu'on appelle « être responsable ». Voyez si vous pouvez en attendre autant de ComEx. »

–Atsuko van Vogt. * 3.3.3

LOT 49

Le Lot 49 est attaché au petit astéroïde 28349 Pynchon, dans le voisinage amorphe de Vonarburg-Shadyside, près du centre des astéroïdes Grecs du point de Lagrange L4. Vonarburg-Shadyside tire son nom des deux rochers délimitant grossièrement les cinq cent mille kilomètres de la zone le long de l'arc formé par l'orbite de Jupiter. Les habitats voisins, dans un rayon de cent mille kilomètres (et leur population) incluent Craftsbury (450), Greeview (28) et Blackhawk (1020). Avec une population de quatre cent personnes, cette station présente une densité plus ou moins typiques parmi les Troyens.

De l'extérieur, Lot 49 ressemble à une sphère géodésique brillante de huit cents mètres de diamètre et recouverte d'un filet, avec de nombreux espars saillant et quelques triangles ouverts sur l'espace par lesquels les navettes peuvent passer. L'amarrage à l'astéroïde ne peut être que temporaire en raison de l'éventuelle détection de collisions. À l'intérieur, le module utilitaire central, avec réacteur, usines et salle des machines communes, est entouré de modules d'habitats, présentant le même espace mais selon des formes irrégulières, dans une profusion de couleurs et de lumières. Les éléments d'équilibrage et les espars qui constituent l'armature relient tout l'ensemble. Il existe notamment un espar réservé à un module cylindrique en rotation, générant une gravité d'environ 0,7g, et équipé d'installations médicales, de clonage, de morphose ainsi que d'un réseau darknet d'égodiffusion.

La population de Lot 49 et la majorité de ses voisins de Vonarburg-Shadyside ont tendance à s'aligner sur les factions d'anarchistes et d'écumeurs et parlent une langue qui est un mélange d'anglais, de portugais et de thaï. L'habitat est situé dans une région des Grecs densément peuplée : il est donc à un carrefour. Les principales activités économiques incluent la conception de navette, le harponnage et le transport de personnes et de biens dans la région.

SATURNE

La deuxième plus grosse planète du système est bien plus favorable à la présence transhumaine que Jupiter. La gravité et la magnétosphère de Saturne, plus faibles, sont un avantage précieux pour les opérations d'extraction du gaz. Ses anneaux sont un véritable festin (littéralement en ce qui

concerne les cylindres Hamilton nouvelle génération) pour les habitats, gros consommateurs de ressources. Les hypercorps marquent la région par leur présence mais toute expansion majeure du Consortium Planétaire est très surveillée par les stations anarchistes des Anneaux et par le Commonwealth techno-socialiste de Titan.

Comme Saturne est situé loin du soleil, la génération d'énergie solaire y est inefficace. Il est impossible d'y faire pousser des plantes photosynthétiques avec la lumière du soleil, pas sans déployer de larges miroirs concentrant la lumière. L'abondance en eau et en composés volatiles fait des Anneaux un endroit idéal pour les barges d'écumeurs et les cylindres d'Hamilton. L'extraction du gaz est vitale à la survie de presque tous les habitats et colonies du système saturnien. Aussi, les habitats désireux d'être autonomes mais situés loin de la planète entretiennent presque toujours leurs propres stations d'extraction à proximité de la planète. La sécurité de ces installations, ainsi que des tamis atmosphériques déployés et des ravitailleurs qui y sont envoyés, est très stricte : il est d'ailleurs conseillé de ne jamais s'en approcher sans s'annoncer.

RESSOURCES ET ÉCONOMIE

L'extraction de gaz sur Saturne fournit 30% des réacteurs de masse du système. On prévoit une augmentation régulière de ces approvisionnements à mesure que l'accès aux gisements d'Hélium-3 du régolithe lunaire sera restreint. Pour les vaisseaux voyageant jusqu'aux régions éloignées du système extérieur, Saturne est une importante alternative à Jupiter en termes d'accélération gravitationnelle. Moins restrictifs que les régimes joviens et plus riches en ressources que les Troyens, les habitats et colonies circumsaturniens sont des innovateurs majeurs dans le domaine de la création d'habitats et par leurs organisations culturelles. Depuis la découverte des Portails de Pandore, le Commonwealth Titanien est la seule entité à poursuivre activement l'exploration interstellaire en recourant toujours aux méthodes conventionnelles.

ANNEAUX ET LUNES MINEURES

Les anneaux de Saturne sont composés d'innombrables petits objets glacés, dont la taille peut varier d'un grain de poussière à un rocher de dix mètres de diamètre. On désigne les

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

RAPPORT D'EXPÉDITION AU-DELÀ DE LA PORTE DE PANDORE, N° 901127



Configuration du code Porte : [Crypté]
Accès réservé : Gatekeeper Corporation.

Les premiers rapports des capteurs et des drones indiquent que les environs de l'exoplanète derrière la Porte sont situés sous terre, dans une grotte formée de roches carbonacées à l'atmosphère composée de dioxyde d'azote. Il n'y avait aucun signe de vie ou d'activité consciente. Une escouade de gatecrasheurs a été envoyée sur place, guidée par un drone d'exploration et équipée d'un lien de communication avec la Porte.

Environ une heure après l'entrée de l'équipe dans les tunnels, la communication a été perdue à cause d'interférences

électromagnétiques. À ce stade, ils n'avaient fait état de rien de plus que de leur progression sur un kilomètre dans le dédale de tunnels.

Nous n'avons plus jamais entendu parler de cette équipe.

Deux heures après la perte du contact, nous avons déployé un drone de sauvetage chargé de conduire les recherches. En suivant la piste empruntée par les gatecrasheurs et les indices laissés à cette fin, le drone a trouvé, presque à la limite de sa portée, ce qui s'est révélé être une main tranchée entourée par un gant de combinaison pressurisée. Les tests ADN n'ont cependant pas pu déterminer si elle

appartenait à un des membres de l'équipe ou même si elle correspondait à une autre entrée quelconque dans la base de données. Le drone a été détaché plus avant afin de poursuivre les recherches, mais peu de temps après, ses capteurs ont enregistré des traces d'activité sismique et la communication avec le drone a été perdue.

Nous avons maintenu la Porte active pendant huit heures supplémentaire – c'est-à-dire la durée du contrat – mais sans détecter aucun signe d'activité. La Porte a ensuite été close, l'équipe déclarée disparue/irré récupérable, et ces paramètres d'ouverture ont été enregistrés et marqués d'un code orange. ✿

anneaux par des lettres, de A à F par ordre de découverte. Ils varient en épaisseur (de cent à mille mètres) et en largeur (de quelques mètres à vingt mille kilomètres). Il existe par endroit des vides séparant les anneaux. Le plus large d'entre eux, la division Cassini, fait quatre mille kilomètres.

Saturne possède plus de soixante satellites, un nombre qui passe à une centaine si l'on compte les objets de moins d'un kilomètre orbitant dans l'Anneau A. La plupart des lunes de Saturne sont de petits blocs de roche et de glace de moins de cent kilomètres de diamètre. La plus petite des lunes classiques, Pan, ne fait que dix kilomètres de diamètre. Les huit premières lunes, à partir d'Encelade, à l'intérieur, reposent dans le système d'anneaux. Atlas, à l'extrémité de l'Anneau A, ainsi que Prométhée et Pandore, qui bordent le mince Anneau F, sont connues comme étant les Satellites bergers. Plusieurs des petits satellites naturels occupent les points de Lagrange de lunes plus importantes. Télésto et Calypso partagent l'orbite de Téthys pendant qu'Hélène orbite autour de Dioné, plus grande.

ATLAS (VOLKOGRAAD)

Volkov, un cartel slave spécialisé dans l'exploitation d'énergie, contrôle cette toute petite lune. Volkograad est un habitat-ruche d'environ cinquante mille habitants. L'ensemble de la lune est réservé aux infrastructures d'éclairage, de raffinage et d'acheminement. Le nuage d'épaves suivant la lune sur cent mille kilomètres est un rappel constant de l'incident d'Atlas, une bataille fulgurante mais extrêmement violente qui éclata quand Fa Jing tenta de racheter la lune. Les bricolos du Refuge Phelan continuent encore à récupérer régulièrement des débris flottants.

CARNASIS

Si l'on considère l'intégralité du nom de cet habitat, Changeons l'Art et Révolutionnons Notre Apparence en Steak Interstellaire Supermassif, on comprend que 90% de sa structure soit en réalité du bacon de synthèse à croissance rapide grâce aux abondantes ressources du système d'anneaux. L'idée de Carnasis est née avec l'art morphique d'un inconnu pour qu'ensuite et contre toute attente, un groupe de squatteurs s'y installe. Carnasis a maintenant une population de cinq cents habitants. Similaire à un cylindre Hamilton, cet habitat long d'un kilomètre récupère et traite les matériaux de l'anneau pour se développer. Sa surface externe est composée de chair gelée de dix mètres d'épaisseur ressemblant à un mélange d'écorce d'arbre et de tranche de viande. Au-delà de l'appontement spatial on trouve un dédale de couloirs veineux couverts de peau, éclairés de panneaux bioluminescents et

entretenus par de petits symbiotes reptiliens qui dévorent les peaux mortes et pourraient bien avoir d'autres fonctions immunitaires. La gravité, à l'intérieur, est de 0,5g.

Le bioconcepteur inconnu qui a créé cet endroit – et qui peut-être vit encore dans ce morphe gigantesque, ou non – est un génie. Bien que le paysage de cet habitat n'ait rien de plaisant, et ce quels que soient les efforts d'imagination consentis, le lieu n'en demeure pas moins salubre. On ne comprend pas encore tout de sa mécanique, et ses habitants vont du monstre obsédé par la chair, fan absolu de l'artiste, au biochimiste sérieux qui étudie l'endroit pour en percer les secrets de construction.

DIONÉ (L'INDUSTRIEUSE)

L'Industrieuse (population : trois cent cinquante mille habitants) est la colonie principale de Dioné. C'est une ruche hybride, un habitat appartenant à une colonie orbitale en grappe et situé sur un plateau au beau milieu d'une spectaculaire chaîne de montagnes de glace. Dioné accueille la Grande Antenne, un espar de communication de cent cinquante kilomètres de haut qui s'élève de la surface jusqu'à une station orbitale faisant office de contrepoids. La taille de la Grande Antenne est surtout un gros coup de publicité puisque l'essentiel des capacités qu'elle offre reste inexploité. Cependant, elle attire suffisamment l'attention pour faire de L'Industrieuse un centre de communication majeur pour le système extérieur et, donc, un endroit où se rencontrent les intérêts des hypercorps, des anarchistes et d'autres factions. Dioné partage son orbite avec Hélène, une toute petite lune rocheuse du point L4, et avec Pollux, un corps encore plus petit qui la suit au point L5.

ENCELADE (PROFUNDA)

Riche en composés organiques, Encelade est un terrain de jeu pour les biochimistes. Profunda (population : huit cent cinquante mille habitants) est sa principale colonie, une ruche creusée dans la surface de la lune et couronnée de parcs sous dômes et de minarets translucides aux lignes gracieuses – à l'abri des collisions grâce à un réseau agressif de satellites de défense. Dans les niveaux inférieurs, s'enfonçant profondément dans le manteau de silicate glacé d'Encelade, on pratique des opérations de prospections pour extraire les composés exotiques des sols riches en carbone. Une autre section des profondeurs a été transformée en une mer primordiale de plusieurs kilomètres chauffée par des réacteurs qui fait partie d'un projet à long-terme, une expérience sur les origines de la vie soutenue par les savants titaniens et par un collectif de biochimistes encéladiens.

Profunda est dirigée selon les principes anarcho-capitalistes. Grâce à la grande



provision de composés chimiques organiques, les niveaux supérieurs accueillent nombre des meilleurs concepteurs de morphes du système extérieur. Le Bloc de la Brillante Encelade aurait autant d'influence sur la mode corporelle que les maisons de créateur lunaire en ont sur la mode vestimentaire.

GATEWAY

La colonie de Gateway, située sur le satellite berger le plus éloigné de Saturne, Pandore, abrite le premier portail wormhole officiellement découvert. La Gatekeeper Corporation le garde ouvert pour toutes les factions et puissances, mais uniquement comme moyen d'exploration et de recherche scientifique. La Gatekeeper Corporation était à l'origine une micro-corporation titaniennne mais est devenue indépendante. Le Commonwealth Titanien y joue encore un rôle majeur même s'il n'en contrôle plus les intérêts. Accorder leur autonomie aux Gatekeepers était une manœuvre diplomatique effectuée en réponse aux allégations du Consortium Planétaire selon lesquelles les Titans ne cherchaient qu'à atteindre l'hégémonie au sein du système extérieur. Jusqu'ici, les voisins de Titan adhèrent à cette théorie, même si le Consortium Planétaire ne croit pas un mot de ce qu'il avance.

HYPÉRION

Avec sa rotation chaotique et pratiquement impossible à prévoir, Hypérior est un endroit dangereux pour atterrir. Elle demeure inhabitée.

JANUS ET ÉPIMÉTHÉE (LES DOUZE COMMUNES)

Ces petits satellites naturels jumeaux suivent pour ainsi dire le même parcours autour de Saturne, orbitant à cinquante kilomètres l'un de l'autre. Situés entre les anneaux F et G, ils sont le centre des Douze Communes, un ensemble d'habitats de petites et moyennes tailles organisés en un nuage plat de vingt mille kilomètres de rayon. Les Douze Communes comptent environ six millions d'habitants. Les habitats des Douze Communes présentent des tailles variables allant de Dang Fish Echo, un petit habitat boîte de conserve accueillant une soixantaine d'aquaculteurs excentriques, à la Commune de Janus, une ruche dont la population est de neuf cents mille habitants et qui couvre la quasi-totalité du satellite Janus. Certains se présentent sous des formes assez inhabituelles, comme la Bulle Nguyen (population : quatre-vingt mille habitants), une variante des habitats de Cole située dans l'anneau G et à travers laquelle on a envoyé de grandes quantités de vapeur via un astéroïde chauffé à blanc, afin de créer un ensemble de bulles interconnectées de cinq mètres à trois cents mètres de diamètre. Le résultat est que l'intérieur de la colonie ressemble à de l'écume solidifiée ou à un gruyère sans distinction de haut ou de bas. En l'absence d'ecto ou d'implant réseau de base pour obtenir des informations de localisation et de navigation, s'orienter dans ce dédale serait d'une effroyable difficulté.

Les habitats des Douze Communes s'organisent autour des principes des militants de l'open source et des anarcho-syndicalistes, avec des groupes de travail et des cosses de recherche comme unités politiques de base.

JAPET

Cette lune glacée est l'un des plus gros satellites de Saturne et a autrefois accueilli une population de deux cents mille personnes vivant dans les impénétrables labyrinthes d'Analecte, sa colonie principale. C'est peut-être parce qu'elle est l'une des rares grosses lunes de Saturne et qu'elle possède d'importants gisements de

silicate et de minéraux en plus de ses glaces que Japet a été une cible des Titans pendant la Chute. Après avoir asservi 1/10^e de la population pour en faire des drones ouvriers et après avoir utilisé le reste comme réserve de germes pour cultiver des tissus humains et nourrir leurs compagnons, les Titans ont amorcé la construction de ce qui est finalement apparu comme un cerveau gigogne. Japet occupe aujourd'hui deux fois son volume original, les couches supérieures de silicate et de glace de la planète ayant été remodelées pour former un treillage délicat de circuits assemblés s'enfonçant sur des millions de niveaux.

Assez curieusement, à un moment donné, le développement du projet a simplement été arrêté, avant qu'il ne soit complètement achevé. On suppose que l'intelligence en charge a été détruite par une force extérieure inconnue ou qu'elle s'est auto-cannibalisée dans un accès d'extase informatique. Quoi qu'il en ait été, les drones ont simplement cessé de fonctionner et sont morts, et le réseau de défense automatisé de la lune a été coupé, laissant à l'abandon une machine étrangement belle mais sans vie qui allait lentement se dégrader sous le coup des impacts de météorites et de la pression gravitationnelle. Plusieurs équipes de recherche vivent aujourd'hui sur de petites stations orbitales et se disputent ces restes. Un certain nombre de chercheurs, en essayant de comprendre le fonctionnement du système de circuits gigogne, aurait perdu la raison, peut-être à cause de quelque mécanisme semblable à un piratage Basilic. On croit également que certaines des défenses internes de la lune sont encore actives. S'il existe des transhumains qui ont sondé l'intérieur de la lune et en sont revenus, ils n'en parlent pas.

MIMAS (HARMONIEUSE ANARCHIE)

Dirigée par le légendaire poète et dissident chinois Hao Lin Ngai, Harmonieuse Anarchie a rompu avec le cartel Fa Jing durant les années tumultueuses qui ont précédé la Chute. Hao cherchait à créer une société dans l'esprit de l'ancien état taoïste de Grande Perfection qui exista au Sichuan il y a mille sept cent ans de cela – avec bien sûr de considérables mises à jour issues de la pensée moderne. L'Harmonieuse Anarchie est une société extropienne mutualiste grandement impliquée dans la conception logicielle, la logistique et la relocalisation d'astéroïdes métalliques vers le système extérieur. Mimas est essentiellement constituée d'un habitat-ruche à très faible gravité organisé en quartiers Noir, Rouge, Jaune, Vert et Blanc, selon le principe des cinq grands axes de la mythologie chinoise. Chaque quartier de couleur accueille une grotte centrale décorée à partir de laquelle s'étendent des galeries abritant des familles élargies. Tout en adhérant aux principes de l'économie mutualiste, l'Harmonieuse Anarchie conçoit son organisation sociale selon l'approche chinoise traditionnelle et place la famille au cœur de l'organisation.

PAN (IZULU)

Le plus proche concurrent de Volkograad est cette bande anarcho-capitaliste dont la plupart des fondateurs sont d'origine sud-africaine. iZulu possède moins de moyens que Volkograad mais achemine des réacteurs de masse vers des destinations inhabituelles comme les Troyens ou la Ceinture de Kuiper. iZulu est une ruche très peuplée avec quasiment quatre cents mille habitants et un nombre exceptionnel d'infugiés. Ce n'est qu'à la fin du XXI^e siècle que les nations de l'Afrique Subsaharienne ont commencé à atteindre les niveaux de prospérité généraux du XX^e siècle, et c'est pour quoi elles eurent durant la Chute plus de mal à trouver des moyens pour évacuer physiquement leurs citoyens que

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

n'importe quelle autre région sur Terre. iZulu et une poignée d'autres habitats aux racines africaines ont ainsi une importante population d'infomorphes ainsi que des millions de personnes en mémoire morte.

PROMÉTHÉE (MARSEILLE)

Marseille (population : quatre-vingt mille habitants) est un habitat-ruche dirigé par les Titaniens. On prétend qu'ils y auraient une usine d'antimatière, une théorie appuyée par le nombre de tamis qui arrivent de la surface en comparaison du nombre de ravitailleurs qui en partent.

REFUGE DE PHELAN

Le Refuge de Phelan (en principe juste appelé « Phelan » par ses habitants) est la plus grande colonie nomade du système avec une population estimée à environ deux cent cinquante mille habitants. Phelan est un essaim de dix mille petits vaisseaux et modules d'habitats « boîtes de conserve » qui orbite autour de Saturne en suivant une trajectoire hautement elliptique légèrement inclinée sur le plan de l'écliptique. L'orbite de cet essaim est calculée pour maximiser les rencontres avec d'autres lunes et stations, fournissant ainsi une fenêtre ouverte de six à huit heures au cours de laquelle les vaisseaux peuvent quitter l'essaim pour aller commercer. Le Refuge de Phelan traverse les anneaux une fois par mois, ce qui permet aux vaisseaux de se réapprovisionner en eau et en composés volatiles.

Phelan accueille tous les nouveaux venus. On pourrait rencontrer là à peu près n'importe qui, du gouvernement en exil du Timor oriental aux Hassidim de Brooklyn. L'Alambic constitue le noyau de cet essaim : il s'agit d'une ferme de céréale et d'une distillerie illuminées par la fusion que dirige un gang de voyageurs Irlandais. Prémunis reconvertis, ils auraient, à force de magouilles, obtenu leur laissez-passer hors de la Terre au cours des quelques jours ayant précédés la Chute avant de s'échapper vers le système extérieur. L'Alambic produit le Phelan Ma, le whisky le plus recherché du système, et le Phelan Da, probablement la pire bière jamais créée. En dépit des protestations de Phelan quant à leur légitimité, l'élément criminel est fortement représenté par ici et l'essaim constitue un maillon important dans la chaîne d'approvisionnement des marchés gris et rouges.

RHÉA (AMAS DE CRONOS)

Avec sept cent soixante-quatre kilomètres de diamètre, Rhéa est la deuxième plus grosse lune de Saturne. Presqu'entièrement composée de glace, sa surface est peu peuplée, mais une population de plus de quatre-vingt mille personnes vit dans l'Amas de Cronos, un habitat en grappes important situé en orbite. Les modules sphériques violets microfabriqués qui constituent l'Amas de Cronos le font ressembler à une immense grappe de raisin irrégulière suspendue dans l'espace, une impression renforcée par l'appontement spatial tortueux (surnommé « la Vigne ») qui s'étend depuis le bord le plus large. Au sein de cette masse d'habitats-modules, la Vigne étend ses branches dans toutes les directions, formant ainsi un énorme réseau d'artères centrales et de couloirs latéraux tortueux. Il est possible de les traverser en exerçant une simple poussée des mains ou des pieds contre les murs, ou en attrapant les poignées que forment les boucles se déplaçant très rapidement le long des « voies rapides » dans les murs des voies de flottage principales.

Avec presque cinq kilomètres de long et trois kilomètres de large, Cronos a de gros problèmes de surpopulation et

d'infrastructure qui l'ont empêché d'atteindre la même taille que Locus. Les concepteurs n'ont simplement pas prévu la taille que l'endroit pourrait atteindre et, en conséquence, cent cinquante mille personnes de plus vivent dans des banlieues de boîtes de conserve et dans des barges d'écumeurs dans l'espace entourant l'habitat.

Cronos peut être un endroit très dangereux. Les compagnies d'assurance n'apprécient pas vraiment de devoir y travailler et l'habitat forme un patchwork de quartiers criminels et anarchistes. Les quartiers anarchistes sont généralement lourdement armés et sûrs, mais s'il faut se déplacer d'un territoire anarchiste au spatioport, il vaut mieux voyager avec un groupe d'amis bien armés. Les quartiers criminels ne sont sûrs que si l'on fait partie du gang au pouvoir, et même ainsi les conflits dégénèrent régulièrement.

La situation est exacerbée par l'Autorité Portuaire de Cronos, une junte d'ultimistes en charge de la sécurité du spatioport. À l'origine tenue par une hypercorp extroptienne, l'APC est tombée aux mains des ultimistes quand ceux-ci ont décidé qu'ils pouvaient faire plus de profits directs en possédant complètement la compagnie plutôt qu'en servant de muscles à louer. Ils ont violemment expulsé la direction d'origine et se servent maintenant d'ouvriers cosses sous contrat pour tenir le port. Cette situation est tolérée par les chefs criminels locaux mais elle inspire la haine des citoyens autonomistes qui sont pour la plupart anarchistes. Cependant, personne n'a été à ce jour capable de défier l'APC, qui impose à présent l'usage du port plutôt que des autres points d'amarrage à grand renfort d'artillerie et de satellites-tueurs.

TÉTHYS (POINTE DE GODWIN)

Presqu'entièrement composée de glace, Téthys est une des plus grosses lunes de Saturne et le site d'Ithaca Chasma, une vallée de deux mille kilomètres de long qui couvre les trois-quarts de la circonférence de Téthys. Il y a quinze ans, les chercheurs d'un collectif autonomiste Indo-Britannique, les Insurgés, ont atterri sur la Pointe de Godwin, un décrochement dans le mur du canyon ainsi nommé parce qu'il ressemble à un promontoire qui se jetterait dans la mer. Les instruments de leur vaisseau, le Caleb Williams, ont alors détecté ce qui semblait être des gisements de minéraux dans la glace, une chose rare sur Téthys. Ce qu'ils ont trouvé à la place était inattendu : des reliques rejetées à la surface par un événement géologique des éons plus tôt, les vestiges d'une vie primordiale éteinte il y a des millions d'années, lorsque Téthys s'est refroidie et que son océan sous-continental a gelé.

La Pointe de Godwin est maintenant une colonie dense et efficace de deux cents mille habitants construite dans les murs de cinq kilomètres de haut du canyon. Le point central de la ville est le Caleb Williams qui a été remorqué jusque dans une grotte, à l'abri dans les murs, et converti en atelier communal et en hôtel de ville. La façade du mur de la vallée est criblée d'alcôves, de grottes creusées dans la glace pour abriter des habitats-modules reliés par des conduits au réseau de commodités et de services utilitaires. L'étayage et le câblage du système communal forment également un système de transport public facile à utiliser avec la gravité minimale de Téthys. La mascotte officielle de la Pointe de Godwin est le Plathelminthe de Téthys, un ver translucide de deux millimètres de long qui représente le pinacle de l'évolution de Téthys. De nombreux habitants travaillent dans les domaines des biosciences, de la xénopaléontologie et à la prospection de formes de vie gelées.

Téthys partage son orbite avec ses lunes troyennes, Télésto et Calypso, toutes deux petites et peu peuplées.

LES SATELLITES NORDIQUE, INUIT ET CELTE

En plus de ses satellites classiques décrits dans cette section, trois groupes de petits objets, inconnus des premiers astronomes, orbitent autour de Saturne. Ces satellites naturels sont désignés sous le nom de groupes Inuit, Celte et Nordique. N'ayant fait l'objet que d'explorations superficielles avant la Chute, la plupart d'entre eux restent peu peuplés. À quelques exceptions près, les habitants de ces lunes sont des personnes souhaitant être laissées en paix. Les exceptions sont Skathi et Abramsen (anciennement S/2007 S 2) qui, avec Phœbe, ont été capturés et déplacés dans l'orbite de Titan où ils servent d'installations de défense.

TITAN

Le plus gros satellite de Saturne est en permanence enveloppé par une brume atmosphérique orangée. Diablement froid (avec des températures avoisinant les -180°C), il est de plus battu par les vents que provoque la force gravitationnelle, une force qui sur Terre génère les marées et qui est sur Titan d'une magnitude quatre fois supérieure à l'influence qu'elle exerce sur le climat terrestre. Sur sa surface, ce satellite apparaît encore plus inhospitalier que les boules de roche et de glace privées d'air que sont les mondes situés entre Mars et Titan. La faible lumière du soleil atteignant sa surface ne suffit pas à faire pousser des plantes à l'exception des plus résistantes, son atmosphère essentiellement composée d'azote est dangereusement toxique et sa surface est parsemée de lacs et de mers de méthane liquide. Malgré tout ceci, des hydrocarbures en abondance, une atmosphère épaisse et des composés chimiques variés font de Titan l'un des rares mondes du système où les colons peuvent entièrement s'appuyer sur les ressources locales. Titan est aujourd'hui peuplé par plus de soixante millions d'habitants.

La monnaie sociale et les systèmes de micro-corporations ont conduit aussi bien à des réussites qu'à des échecs spectaculaires. En ce qui concerne le bon côté, l'industrie civile de morphose de Titan produit plus de morphes que Mars et la Lune réunies. Les programmes d'infrastructures massives ont donné lieu à suffisamment d'espace pour que soixante millions de personnes puissent vivre confortablement sur un monde hostile. Le Grand Collisionneur, le plus grand accélérateur de particules jamais construit, dans l'orbite polaire, permet de réaliser des expériences de physique que nul autre endroit du système ne peut entreprendre. Et il y a deux ans, Titan a déployé la première sonde interstellaire conventionnelle, Aubade. Celle-ci atteindra Proxima du Centaure dans un peu moins de vingt ans.

Pour ce qui est du mauvais côté, la loi de Titan « un corps pour chaque conscience » pèse sur le système de morphose civique à cause de nombreux individus que personne n'aurait pris la peine de ré-envelopper dans d'autres circonstances. L'échec du projet Scoop, une tentative extrêmement onéreuse de construction d'un gazoduc entre la surface de Saturne et son orbite basse, qui aurait permis d'extraire des quantités astronomiques de gaz sans avoir à s'embarrasser du coût des opérations de tamisage atmosphérique, a contrarié les ambitions de Titan qui espérait devenir un producteur majeur d'antimatière. Titan produit pourtant de l'antimatière, mais en quantité bien inférieure à ce que prévoyait le projet Scoop lorsqu'il a débuté.

Les langues couramment parlées sur Titan incluent le norsk, le français, l'allemand, le mandarin, le suédois, le danois et le finlandais. La majorité des citoyens occupent des *hazers*, des morphes de grande taille à l'ossature fine et aux caractéristiques similaires à celles des oxydés de Mars. Le patagium, pour planer ou voler dans la très faible gravité de Titan, est un

bio-mode couramment utilisé. Les Titaniens effectuent un service civil obligatoire de trois ans quand ils atteignent la majorité, avec un accent appuyé mis en direction des forces militaires et de sécurité, sauf pour les objecteurs de conscience. Chaque citoyen ayant fait son service militaire fait partie intégrante de la milice et possède chez lui une arme d'assaut.

AARHUS

Situé près du pôle sud de Titan, sur les rives de l'Ontario Lacus, une grande mer de méthane liquide peu profonde, Aarhus (population : cinq millions d'habitants) a été le premier site de peuplement humain sur Titan. Il a été choisi pour la proximité d'abondantes ressources en hydrocarbures. La cité est le centre physique de l'Université Autonome de Titan (UAT) et abrite beaucoup d'autres institutions académiques, plus particulièrement Titan Technologie, une grande école d'ingénierie. Contrairement aux universités martiennes, qui possèdent peu de bâtiments physiques, l'UAT et les autres écoles titaniennes attirent des étudiants depuis des habitats largement éparpillés au sein du système extérieur, des habitats d'où les décalages de communication rendent l'apprentissage inefficace. 20% de la population d'Aarhus est composée d'étudiants, parmi lesquels beaucoup viennent d'autres mondes.

L'agencement d'Aarhus est typique des cités titaniennes. Trois dômes centraux sont entourés par de nombreuses structures plus petites, incluant des dômes, des centrales à fusion et des annexes industrielles dont la plus imposante est la centrale d'exploitation de méthane, sur la rive du lac, aujourd'hui abandonnée. Dans les dômes intérieurs sont suspendues des tiges de lumières. Ces dômes sont surtout construits aux côtés de grands bâtiments étroits dont la plupart sont équipés de ponts supérieurs où les hazers pourvus d'ailes ou en ULM à pédales peuvent se poser. Les structures extérieures ont souvent des murs externes en glace destinés à protéger et soutenir les murs internes construits à partir du silicate local. De nombreux bâtiments sont de couleur azur ou dans d'autres teintes de bleu contrastant avec l'éclat éternellement orangé du ciel titanien.

À la différence de la plupart des cités titaniennes, Aarhus s'appuie avant tout sur l'énergie de fusion. Elle est le centre du mouvement préservationniste natif de Titan, qui s'oppose à l'utilisation inefficace des ressources d'hydrocarbures en raison de ses possibles effets à long-terme sur le climat titanien.

NEW-QUÉBEC

New-Québec repose dans une plaine de la région Aaru, entouré de dunes se ridant indéfiniment sous le souffle des puissants vents titaniens. Les diverses ressources de composés chimiques de la région approvisionnent les crèches colossales qui ont fait de New-Québec la plus importante productrice de morphes.

La cité se situe à cinquante kilomètres de Montmorency Lacus, un lac d'éthane et de méthane liquides dans un cratère de vingt kilomètres de large. Alors que l'on croyait à l'origine qu'il s'agissait d'un cratère d'impact, chose rare sur Titan, les études géologiques ont plus tard révélé qu'il s'agissait des restes effondrés d'un cryovolcan éteint. Situé dans une zone pluvieuse, le lac se vide lentement des lèvres du cratère à la Cascade Montmorency, une chute de carbone de deux cents mètres se jetant dans une série de canaux alluviaux que pompe la population québécoise pour sa production de combustible.

Le Tong Sainte-Catherine, la plus dangereuse des mafias originaires de Titan, est basée à New-Québec. La loi titanienne étant généralement très permissive en ce qui concerne les libertés individuelles, les vices dont ce gang fait le commerce

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

sont des plus sombres : snuff cosses, forks alpha dérobés et nanoarmement. Une réserve permanente de morphes tout neufs achetés aux administrateurs corrompus des crèches micro-corps contribue à alimenter le trafic du gang. Le Tong est extrêmement violent et représente une gêne majeure pour les forces de sécurité du Commonwealth.

NYHAVN

Située près de l'équateur au milieu des collines de glace tournantes de la région de Xanadu, Nyhavn (population : douze millions d'habitants) est la plus grande cité du système extérieur et la capitale du Commonwealth Titanien. L'énorme dôme central de Nyhavn, avec ses élégantes tours bleues et ses parcs créés par bio-ingénierie, rivalise de taille et d'ambition avec celui de New-Shanghai. Entourée par trois dômes et un réseau étendu de structures annexes reliées entre elles par des voies de flottage à fort dégagement, Nyhavn voit les véhicules terrestres et les ultralégers former un flux de trafic constant, quelle que soit l'heure. Parallèlement, la fadeur sordide des banlieues martiennes et des souks excentrés n'existe pas ici : les habitations et les quartiers de la classe ouvrière titaniennne affichent une débauche de couleurs et de formes, rendue possible par des fabricateurs publics ne souffrant d'aucune des limitations imposées par l'économie de rareté de Mars. Malgré ses idéaux, la Pluralité n'échappe pas à l'envie de faire étalage de ses réussites.

En dehors de la ville, un pipeline arrive du vaste Tyska Lacus et couvre une distance de cent kilomètres. Le Skyport du Commonwealth, le principal spatioport de Titan, offre un accès rapide au Commonwealth Hub, la plateforme spatiale des long-courriers du système de Titan, situé en orbite géostationnaire au-dessus de la cité. La campagne alentour est parsemée de petites colonies reliées à Nyhavn par des trains et par un réseau bien développé de routes de surface.

Nyhavn est un centre majeur des médias, on prête une grande attention dans la vie de tous les jours aux débats et aux décisions de la Pluralité. C'est également une cité cosmopolite où les hommes d'action des micro-corporations de Titan côtoient les commerçants anarchistes de passage ainsi que, moins fréquemment cependant, les délégations du système intérieur. Le monde clandestin est très actif, malgré les efforts des forces de sécurité, avec le Tong Sainte-Catherine engagé dans une guerre larvée contre les triades de tout le système.

PHOEBE, SKATHI ET ABRAMSEN

Après le conflit de Locus, la Pluralité s'est vue entraînée dans une discussion animée concernant les dangers des incursions hypercorps dans le système extérieur. Le sentiment général était que le Consortium Planétaire espérait maintenir le système extérieur dans une position similaire à celle que les États-Unis entretenaient avec l'Amérique Latine en s'imisçant dans ses affaires intérieures au cours des XIX^e et XX^e siècles, et que le seul moyen de contrer ceci était de faire usage de la force. L'épais brouillard atmosphérique de Titan rend les systèmes terrestres de défense spatiale considérablement moins efficaces que sur les autres mondes, mais les satellites et les plateformes spatiales étaient trop vulnérables pour servir de centres de contrôle et de commande.

La solution fut de capturer trois des petites lunes rétrogrades de Saturne – Phœbe, Skathi et Abramsen (autrefois

désignées sous le nom de S/2007 S 2, maintenant renommées d'après un des pionniers de l'économie titaniennne). Phœbe est le plus gros de ces trois objets. Les deux autres ont été conduits dans le système aux points L4 et L5 de Lagrange. La relocalisation de ces corps a demandé des calculs minutieux et d'énormes dépenses d'énergie, mais les trois objets sont maintenant des composants majeurs de la grille de défense orbitale titaniennne. Quant à savoir si le système ainsi créé est inviolable ou non, cela reste à vérifier.

URANUS

Autrefois considérées comme des géantes gazeuses, au même titre que Saturne et Jupiter, Uranus et Neptune diffèrent des autres planètes en ceci qu'elles contiennent de grandes quantités d'eau sous forme de glace, de méthane et d'ammoniaque, et possèdent un noyau rocheux. Cette région du système est peu peuplée. Uranus orbite à une distance de 10 UA au-delà de l'orbite de Saturne, ce qui correspond à vingt fois la distance de la Terre au soleil.

Uranus est la plus froide des planètes du système solaire, c'est une sphère bleu vert de glace et de gaz. Vue de loin, elle ne présente aucune caractéristique par rapport à Saturne et à Jupiter, mais à y regarder de plus près, on peut observer de subtiles formations de nuages et un système d'anneaux ténu. Sans doute en raison de sa collision avec un corps planétaire de la taille de la Terre alors que le système solaire était jeune, Uranus tourne aujourd'hui très inclinée sur son axe, de telle façon que l'un de ses pôles fait face au soleil sur une période de quarante-deux ans, et que ses lunes orbitent selon un angle aigu par rapport à l'écliptique solaire.

Dans la chronologie d'*Eclipse Phase*, le pôle sud d'Uranus vit son mi-printemps polaire, une période durant laquelle d'épais nuages de méthane assombrissent l'atmosphère polaire. Le soutien reçu par les rumeurs affirmant que les extraterrestres connus sous le nom de Courtiers ont fondé une colonie cachée dans l'atmosphère d'Uranus peut probablement s'expliquer par l'inclinaison inhabituelle de l'axe de la planète et par le curieux phénomène météorologique qui l'accompagne.

LE CHAT NOIR ET LA PORTE DE LA FISSURE

Situé sur Obéron, le Chat Noir est le principal spatioport long-courrier du système uranien avec une population permanente de huit mille habitants. Le Chat Noir possède des infrastructures d'égodiffusion, de morphose et de fabrication avancées pour un avant-poste frontière, et il est dirigé par plusieurs collectifs d'anarchistes. La raison expliquant la présence de toutes ces infrastructures est la Porte de la Fissure, le seul Portail de Pandore aux mains des anarchistes (malgré plusieurs expéditions du Consortium Planétaire pour leur en arracher le contrôle).

La Porte de la Fissure a été découverte par une mission de prospection envoyée par le Chat Noir, qui était à l'époque un tout petit avant-poste. À la recherche de gisements de glace carbonacée, lesquelles représentent environ 20% de la masse d'Obéron, les prospecteurs ont en fait détecté des radio-émissions sous-contininentales au pied du Mont Hyppolite. Après en avoir triangulé la source, les chercheurs ont installé un camp pour pouvoir utiliser leur système d'imagerie souterraine. Ils en ont retiré l'image floue d'une fissure dans la roche contenant une masse ambiguë de densité variable et un second ensemble extrêmement dense, possiblement un objet métallique dont la forme était trop régulière pour que ce fût autre chose qu'une structure ou qu'un artefact de grande taille. Le tout était enseveli sous cinq cents mètres d'écoulement cryovolcanique gelé et vieux de plusieurs siècles. L'existence de la Porte de Pandore était déjà publiquement connue à cette époque, c'est ainsi que les chercheurs ont commencé à forer, pensant avoir trouvé un artefact extraterrestre. Ils ne furent pas déçus, même si la découverte avait mis au jour d'épouvantables vestiges : les cadavres à peine reconnaissables de onze gatecrasheurs.

Pourquoi la Porte de la Fissure fut-elle érigée sous la glace ? Et comment ? Ces questions demeurent aujourd'hui encore un complet mystère. Jusqu'à récemment, la Porte était restée complètement enterrée, avec une mince poche d'espace la séparant de la glace environnante. Quand on retira les onze corps, enterrés dans un espace sans air sous cinq cents mètres de glace, on découvrit qu'ils avaient à peine eu la place de bouger, moins encore de s'échapper – la Porte ne les avait visiblement pas laissés repartir en arrière. Plusieurs membres avaient une pile corticale récupérable. Ces quelques chanceux sont maintenant des citoyens importants du Chat Noir, et aucun d'eux ne prévoit de refaire carrière dans le gatecrashing.

La Porte de la Fissure reste aux mains des anarchistes, gérée et défendue par le Collectif Love & Rage. La Porte est désormais accessible à presque tous et seuls sont exclus les individus au score de réputation trop faible ou poursuivant des objectifs commerciaux (ce qui écarte les hypercorps). Le soutien apporté aux gatecrasheurs est plutôt minime – c'est un peu : « traversez à vos risques et périls ». Toute découverte effectuée via cette Porte doit pourtant être partagée pour le bien collectif de la transhumanité.

TITANIA ET OBÉRON

Les deux plus grands satellites naturels d'Uranus sont à peine peuplés avec environ dix mille transhumains vivant sur chacun de ces corps. La majorité des stations sont un mélange de colonies de dômes et de ruches qui peuvent être des avant-postes de communication et de recherche hypercorps comme des postes indépendants d'autonomistes. La paire que forment ces deux lunes présente une chimie bien plus complexe que la plupart des lunes du système extérieur : elles sont composées d'environ 30% de roche, de 20% de

méthane et autres glaces carbonacées similaires, et de 50% d'eau. Titania abrite d'ailleurs un canyon spectaculaire rivalisant avec la Valles Marineris martienne. Plusieurs colonies de Titania attirent des touristes du système intérieur et des géantes gazeuses en leur proposant de pratiquer des courses de fusée, du mekking et d'autres sports dans le canyon.

XIPHOS

Xiphos, l'un des deux bastions des ultimistes, est un cylindre Hamilton orbitant dans le système d'anneaux uranien. Bien que la majorité de la technologie des cylindres Hamilton soit open source, les systèmes d'armes particulièrement efficaces et effrayants de la station ne le sont pas. La rumeur veut que les ultimistes aient échangé quelques faveurs majeures avec la corporation de défense Gorgone au cours de la construction de leur station. Là où Aspis, l'habitat des ultimistes dans le système intérieur, est un endroit relativement ouvert utilisés par les Ultimistes pour leurs contacts avec des clients mercenaires potentiels, Xiphos est interdite d'accès à quiconque n'appartient pas à la faction. On estime à dix mille habitants la population des ultimistes sur cette station, mais ils achètent de nombreux infomorphes asservis sur Mars. Même si aucun rapport ne signale le retour d'un de ces asservis, et moins encore ce qu'ils vivent sur Xiphos, la rumeur prétend que les ultimistes téléchargent les asservis supposés travailler dans les zones sensibles dans des basiques sourds à la vision limitée, sans implants RA et avec des capacités mentales diminuées.

NEPTUNE

Glaciale, balayée par des vents soufflant jusqu'à deux mille cent kilomètres/heure et teintée de bleu du fait de traces de méthane dans son atmosphère, Neptune est la dernière planète majeure du système, orbitant à une distance de 30 UA du soleil. Si loin de l'étoile la plus proche, les plantes ne poussent pas et le recours à l'énergie solaire est inenvisageable. Les seules sources d'énergie sont la fusion, la concentration de lumière stellaire, le recyclage des déchets pour la production de chaleur et les réactions chimiques. Il n'y a quasiment aucune présence hypercorp dans le système neptunien puisque les longs décalages de communication et les distances de voyage extrêmes à partir du reste du système solaire signifient que peu d'entreprises neptuniennes rapportent des profits. De même, le techno-socialisme titanien n'a jamais trouvé le moyen de s'implanter ici. Les rares transhumains qui vivent dans les parages sont des individus pleins de ressources, et parmi les colons présents sur ce sol, la plupart ne sont absolument pas humains. Anarchistes, margellans et hors-la-loi composent l'ensemble de la population de Neptune.

ACAJOU

Les néo-aviens qui ont bâti cette station ont laissé tomber le manuel de construction des habitats et mis en retrait les ambitions habituelle de longueur pour favoriser une configuration toroïdale. Le résultat est un habitat en forme de disque – une plaque de cinq cents mètres sur sa bordure et d'un kilomètre de diamètre ressemblant à une tranche de cylindre O'Neill qui n'aurait pas de fenêtre. Une source de lumière axiale à basse-température et à énergie de fusion nourrit les bois de feuillus verdoyants qui se trouvent dessous. Les structures construites dans les murs du disque atteignent jusqu'à cinq cents mètres de haut. Le disque, essentiellement constitué de fibres de carbone, tourne assez rapidement, générant une gravité de 0,5g au sol. La population d'Acajou est composée de quatre mille mercuriens dont la plupart sont des néo-aviens.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

GLITCH

Cet habitat a la plus forte densité de population du système avec vingt mille infomorphes vivant dans un habitat en grappe connecté à la toile qui se compose de vingt structures sphériques de dix mètres de diamètre alimentées par un système efficace de réacteurs centraux. L'habitat est par ailleurs gardé par toute une série d'usines, de machines de production et de satellites de défense, occupant bien plus d'espace que la station en elle-même. Différentes rumeurs circulent et prétendent que les habitants de Glitch cherchent en secret des méthodes pour élever les infomorphes au niveau des IA germes ou qu'ils sont engagés dans un programme de simulation d'égodiffusion à très grande échelle.

ILMARINEN

Sur la ligne socio-politique des argonautes, Ilmarinen est un habitat-hybride entre la grappe d'habitat et la cité-tunnel. Dépassant en partie du gros astéroïde Greymere, en L4, il s'agit du plus grand habitat des Troyens de Neptune avec une population de sept mille habitants. Comme beaucoup de transhumains vivant loin dans l'espace, la majorité des habitants d'Ilmarinen sont lourdement modifiés ou occupent des morphes exotiques. Les morphes adaptés au froid et au vide dominant et de nombreuses sections de l'habitat seraient invivables pour des transhumains de base.

LUNES MINEURES

Les douze autres lunes de Neptune sont des corps de glace considérablement plus petits que les autres et peu peuplés quand ils ne sont pas complètement déserts. Protée et Larissa, toutes deux relativement proches de la planète et de taille correcte, abritent de petites populations. Naïade et Thalassa sont très petites mais très proches de Neptune et peuvent donc accueillir quelques opérations de tamisage atmosphérique. Néso est située à une distance d'environ 1/3 d'UA de Neptune et n'a jamais été explorée, pas même par des sondes robotisées.

TRITON

Le plus grand satellite de Neptune a une atmosphère ténue et présente une chimie complexe, étant composé à part égale de roche et de glace (azote liquide, eau et dioxyde de carbone). Il est également géologiquement actif avec des cryovolcans remodelant sans cesse la surface de son sol. Peu d'habitants vivent à sa surface mais plusieurs habitats en orbite profitent des abondantes ressources en matériaux bruts de la lune et mettent sa faible demande en vitesse d'évasion à leur avantage.

TROYENS NEPTUNIENS

Suivant et précédant Neptune aux points de Lagrange L4 et L5 de son orbite se comptent plusieurs centaines d'astéroïdes de différentes compositions, mais essentiellement constitués de glace. Les Troyens Neptuniens sont le foyer des margellans, des prospecteurs les plus implacables, des exotiques exhumains et d'autres survivalistes extrêmes.

LES LIMITES DU SYSTÈME

Au-delà de Neptune, on ne trouve que des planètes naines et des astéroïdes gelés attendant de devenir des comètes. Cette zone se divise grossièrement en deux régions : la Ceinture de Kuiper, entre 30 et 35 UA de distance du Soleil ; et le « Disque des objets épars » qui s'étend sur 55 UA jusqu'au Nuage d'Oort. Pluton et son objet binaire, Charon, tout comme Éris ont une composition similaire à celle de Triton. On trouve quelques

habitats en orbite de Pluton et de Charon, essayant de joindre les deux bouts en traquant les composés volatiles. Un certain nombre d'autres planètes naines orbitent dans la Ceinture de Kuiper et le Disque, comme Orcus, Senda et 2000 OO67. Parmi ces corps, seule Éris accueille une population importante.

ÉRIS

Située à 55 UA du soleil, sur les bords du Disque des objets épars, Éris est la plus grande planète naine du système ainsi que le terrain d'une lutte acharnée entre deux des factions transhumaines les plus engagées : les ultimistes et les exhumains. Le point central de cette lutte concerne la Porte de la Discorde, le Portail de Pandore le plus reculé du système, situé dans un labyrinthe de glace à cinq cents mètres sous la surface d'Éris.

La courte histoire de cette porte est sanglante. Les troupes du groupe Go-Nin se sont violemment appropriées le contrôle de la porte aux dépens des anarchistes Ilmariniens qui l'avaient découverte. Titan, ainsi que plusieurs groupes d'anarchistes et de margellans, ont tenté de déloger le groupe Go-Nin mais ont échoué au prix de nombreuses vies et de nombreux vaisseaux. Le contrôle de la porte par Go-Nin semblait assuré jusqu'à ce que l'hypercorp bricole un peu trop les contrôles de la boîte noire de la porte. Une explosion dévastatrice a suivi, détruisant tout à l'exception de la porte et de la base Go-Nin. La porte a toutefois mis plusieurs jours pour se restructurer par elle-même et elle se trouve à présent au fond du cratère fondu.

Durant le court intervalle de temps qu'il aura fallu au groupe Go-Nin pour engager une équipe de mercenaires ultimistes destinée à récupérer la porte, une force d'exhumains jusqu'alors inconnue s'est emparée de la zone. Les ultimistes ont bien réussi leur mission, mais un groupe d'exhumains a pris la fuite de l'autre côté de la porte. Le groupe Go-Nin n'a désormais plus qu'un contrôle symbolique sur la Porte de la Discorde, les ultimistes entretenant à présent une base lourdement militarisée sur la lune d'Éris, Dysnomie. Les installations de la porte ont toutefois essuyé plusieurs attaques au cours des dernières années, toutes menées par des exhumains cherchant à infiltrer la porte – selon les rumeurs, une de ces attaques au moins aurait été initiée depuis la porte elle-même.

MARKOV

La position de cet habitat, important bastion des argonautes, est un secret très bien gardé. Les recherches effectuées pour le trouver n'ont débouché que sur des leurres et des rochers sans vie. Malgré le grand nombre d'informations disponibles sur les spécificités de l'habitat, ses opérations, ses domaines de recherche et en dépit de nombreuses ressources informationnelles, seuls les membres les plus haut-placés parmi les argonautes peuvent s'y rendre. De toute évidence, il s'agit d'une ruche dépourvue de toute fenêtre et conçue pour ne pratiquement rien émettre. Parmi les positions supposées de l'habitat, on dénombre Hydra, le satellite de Pluton, le fin fond de la Ceinture de Kuiper et même le Nuage d'Oort.

SYSTÈMES EXTRASOLAIRES

Même si les voyages entre les étoiles sont encore bien au-delà des capacités de la transhumanité, les Portails de Pandore ont permis le passage vers une myriade de systèmes solaires différents. Voici la présentation de quelques-uns de ces systèmes, même s'il en existe beaucoup plus – tous n'ayant pas encore été explorés.



ÉCHO

Écho est un système binaire composé d'une séquence principale d'étoiles orange vif et d'un pulsar (d'où le nom du système) situés à environ douze heures-lumière l'un de l'autre. Ce système n'a qu'un seul et immense monde Jovien jaune brillant (Écho IV) pesant 1,8 fois la masse de Jupiter et possédant cent une lunes connues, deux géantes de glaces semblables à Neptunes à une certaine distance, un système intermédiaire de mince ceinture d'astéroïdes et plusieurs planètes intérieures semblables à Mercure.

La Porte de Pandore originale s'est ouverte sur Écho V, une zone sans vie et d'accès difficile, jonchée des débris d'une civilisation extraterrestre éteinte. Les constructions en creux de ces précurseurs surplombent ce qui fut autrefois des plaines alluviales verdoyantes, lesquelles n'abritent plus que des arroyos asséchés et de la poussière. En d'autres endroits, des éons d'érosion par les vents ont complètement emporté les sols, ne laissant plus que des étendues stériles de sombres scories basaltiques. D'un point de vue chimique et géologique, ce monde est très similaire à Mars, une version de Mars qui aurait souffert un autre demi-milliard d'années de pertes atmosphériques. Les recherches accomplies sur les reliques de ces extraterrestres depuis longtemps disparus suggèrent qu'ils auraient présenté une morphologie semblable aux arthropodes ou aux arachnides, ce qui leur vaut le nom d'Iktomi (d'après le dieu araignée des Indiens d'Amérique). Jusqu'à présent, peu de choses ont été découvertes à leur sujet.

Écho IV, d'un autre côté, est ce qui se rapproche le plus d'un paradis pour la transhumanité depuis la perte de la Terre. La vie indigène y est à base de carbone avec beaucoup de plantes et de poissons comestibles même pour les basiques. Le climat présente des températures chaudes et l'atmosphère est respirable sans trop d'agents de contamination. Les latitudes nord et sud accueillent des forêts denses peuplées de différentes espèces de valdeurs – des arbres immenses aux feuilles rouge foncé ressemblant aux érables. Dans les régions équatoriales reposent de douces plaines inondables, riches en nutriments, parfaites pour l'agriculture, qu'entrecoupent à l'occasion des chaînes de montagnes. Écho IV est toujours géologiquement active et subit encore des vagues de chaleur, quoiqu'étant plus ancienne que la Terre d'environ deux milliards d'années. Elle possède d'ailleurs deux mégacontinents qui se rejoignent non loin de l'équateur et qui sont connectés par un isthme étroit. Parmi les formes de vie importantes à noter, il y a l'unagi, redoutable prédateur des fonds marins ressemblant à une anguille, et le lutin-clown, une sorte de primate volant qui vit en relation symbiotique avec l'anémone terrestre écholalique, une énorme plante carnivore

et vénéneuse qui pousse dans les forêts de nuages des hauts plateaux équatoriaux. La biosphère est très variée avec de nombreux autres exemples de mégafaune dont certains sont particulièrement dangereux.

LUCA

Luca est une naine rouge de classe M située dans une région de la galaxie éloignée de tous les points de repère identifiés par l'astronomie transhumaine. Le système ne possède qu'une géante gazeuse correspondant à peu près à 1,4 fois la masse de Jupiter – ce qui ne suffit pas à protéger les mondes intérieurs des bombardements constants d'astéroïdes. Cette géante gazeuse solitaire est bordée par une mince ceinture intérieure d'astéroïdes métalliques et par une large ceinture extérieure de glace et de silicate. Les seuls corps dignes de prétendre à un statut planétaire sont un monde intérieur infernal, combinant l'abondance de métaux de Mercure et l'atmosphère brûlante de Vénus, ainsi que quelques sombres plutoïdes un peu plus grands qui partagent les orbites de Lagrange avec un champ d'astéroïdes constitué des masses brisées d'un troisième plutoïde disparu.

Accessible par les Portes de Vulcain et de la Fissure, Luca II est une planète terrestre lourdement cratérisée qui possède une atmosphère épaisse et poussiéreuse – tout juste respirable pour les transhumains équipés avec le matériel adéquat. C'est un monde rocailleux et froid de collines escarpées, de maquis, de tourbières géothermiques sifflantes, de prairies fongiques. Les indigènes, disparus depuis au moins un million d'années, ont évolué à partir d'animaux qui ne sont pas sans rappeler les oryctéropes de la Terre. Originellement des prédateurs d'insectes sociaux, les Lucans avaient développé une vision adaptée au spectre infrarouge (comme l'ont prouvé les pigments originaux de leur poterie et de leur porcelaine, plus tardive) et ils avaient un sens proche de l'imagerie à ultrasons si l'on s'appuie sur l'analyse de leurs artefacts. Leur civilisation est passée par plusieurs cycles d'ascension et de déclin ponctués par des cataclysmes célestes qui ont causé l'extinction des espèces les moins adaptables et raréfié les ressources. Il semblerait que les Lucans n'aient jamais évolué au-delà du stade d'une organisation sociétale médiévale avant le Grand Impact. Les derniers Lucans sont morts après le dernier impact, en l'espace d'une centaine d'années, sans jamais avoir inventé le télescope, l'ordinateur ou le voyage spatial.

Lucas II héberge Banshee, une colonie souterraine avec quelques saillies de surface comprenant une station de radioastronomie, des dômes-parcs, un port aérospatial pour des vols de courte-distance et des fermes solaires. Elle est installée sur la Plaine Hurlante, une plaine couverte de fourrés et

de marais que balayent les vents et qui a été choisie comme emplacement pour ses gisements riches en hydrocarbures et pour le nombre peu élevé de cratères d'astéroïde à proximité. Banshee abrite une population mixte, un mélange complexe de colons anarchistes et de personnels hypercorps.

MISHIPIZHEU

Mishipizheu est une géante rouge. La planète dont l'étoile tire son nom, Mishipizheu I, est une sphère d'eau de la taille de Mars avec un noyau rocheux et une atmosphère composée d'azote et de dioxyde de carbone. Il y a sept cent million d'années, Mishipizheu I était une sphère de glace faisant presque la taille de Vénus, mais l'expansion de son étoile en une géante rouge a fait fondre les glaces de la planète. Déjà chaude dès le départ et pleine de poches de glace et de limon carbonacés, la planète en se réchauffant devint un creuset favorable au développement de la vie. Elle accueille aujourd'hui un écosystème complexe. Des récifs amiboïdes bouillonnants ont vu le jour, sous la forme de créatures à poches de gaz et de leurs symbiotes qui flottent à la surface ou conservent une flottabilité neutre dans les profondeurs, sa faisant ainsi le support idéal pour des écosystèmes complets principalement constitués de vie animale.

Nanabozho, en orbite autour de Mishipizheu I, est une lune rocheuse de taille moyenne que l'on peut atteindre par la Porte de la Discorde. Cette lune est un mystère en soi, étant donné qu'on ne trouve pas normalement de lunes de cette composition aussi loin dans un système. La meilleure théorie à l'heure actuelle établit que Nanabozho était un objet du système intérieur dont l'orbite erratique a été perturbée par l'une des géantes gazeuses présentes autrefois dans le système mais qui ont été aspirées dans l'orbite de Mishipizheu. Les chances exceptionnellement minces qu'un tel événement ait eu lieu ont cependant conduit à de nouvelles spéculations délirantes quant aux véritables origines de cette lune, qui est devenue une destination tout aussi populaire pour les gatecrasheurs que la planète qu'elle accompagne.

SYNERGIE

Au nombre des premières tentatives d'établissement d'une colonie de gatecrasheurs au-delà de la Porte de Pandore originale, tout juste cinq ans après la Chute, on compte celle d'un groupe de deux cent cinquante colons équipés de matériel crânien de communication expérimental. Peu de temps après leur saut, une anomalie non-identifiée força la fermeture de la Porte et il fut impossible de réinitialiser le mécanisme avec les mêmes paramètres et coordonnées pendant cinq ans. Lorsque les techniciens du portail parvinrent finalement à reprogrammer les paramètres et à rouvrir le Portail sous cette configuration, il y a peu, nous apprîmes que les colons avaient survécu, mais qu'ils avaient *changé*. La technologie avec laquelle ils avaient été envoyés était essentiellement sous contrôle d'IA, permettant

la création d'une hypertoile connectant les pensées, émotions et expériences sensorielles de chaque colon à celles de tous les autres. Après cinq années de survie en milieu hostile, cette technologie combinée au stress de la situation avait fini par lier les colons et leurs IA en un seul esprit collectif. En dépit de l'opportunité qui leur a été donnée de retourner vers le système solaire, ces Synergistes, comme ils se sont nommés, n'ont manifesté aucun désir de renoncer à leur conscience collective.

LES AUTRES EXOPLANÈTES

On estime maintenant à une centaine, si ce n'est plus, le nombre de systèmes stellaires extraterrestres que la transhumanité a exploré par l'intermédiaire des Portails de Pandore – même si seul un faible pourcentage d'entre eux s'est révélé digne d'intérêt et/ou hospitalier. Seule une petite douzaine de mondes ont été véritablement occupés ou colonisés par les transhumains, mais ce nombre augmente rapidement. Parmi ces mondes, quelques-uns méritent d'être cités :

Arcadie : le Consortium Planétaire a entrepris la construction d'un aérostat dans l'atmosphère supérieure de cette planète assez semblable à Vénus. Le complexe servira de centre de loisirs privé pour l'hyper-élite. Cette exoplanète est accessible par la Porte de Mars.

Babylone : d'abord prise pour une quelconque lune rousie en orbite autour d'une planète très proche d'une étoile jaune, une analyse de l'astre proche révéla par accident une incroyable découverte : ce que les chercheurs prenaient pour une lune était en réalité un vaisseau abandonné en orbite profonde dans la couronne de l'étoile. Les tentatives pour accéder à ce vaisseau se sont révélées infructueuses jusqu'à ce jour, mais d'autres projets sont à l'œuvre, y compris une tentative pour remorquer le vaisseau vers des contrées plus sûres.

Bluewood : cette colonie anarchiste, l'une des premières établies par la faction au-delà de la Porte de la Fissure, abrite un très joli monde, un peu comme une petite Terre, avec un écosystème en pleine santé. Installée à l'orée d'une vaste forêt d'étranges « arbres » bleus extraterrestres, la colonie a été surprise par le rythme de croissance alarmant des arbres. Les installations modulaires de l'habitat ont très vite été cernées et enveloppées par les avancées de la végétation, et ce, malgré les modestes efforts entrepris pour les maintenir dégagées. Toujours intacte mais noyée sous les branchages en spirale, la colonie s'est involontairement parée d'une apparence merveilleuse et obsédante.

L'Arche Céleste : Terragenèse procède à la transformation de cette petite lune sèche et aride pour en faire une réserve hors-monde destinée à la vie animale et appelée à porter de nombreuses espèces terrestres éteintes qui seront ressuscitées à partir d'ADN fossile.

Nótt : cette lune stérile recouverte de glace souffre d'une activité géothermique intense qui soumet sa croûte gelée à un ballet constant de brisures et de regels. Le malheureux personnel de la station de recherche installée sur place, dont tous les membres sont asservis, soutiennent qu'une chose sous la glace les épie – plus d'une dizaine de ces personnes a d'ailleurs été portée disparue l'année dernière. Pathfinder refuse pourtant de retirer la station et les recherches minutieuses de ses équipes de sécurité n'ont abouti à rien.

Wormwood : ce dédale semble être un véritable habitat-ruche même si le mystère reste entier quant à ses créateurs et leurs motivations. Cet ancien astéroïde fait partie du système d'anneaux d'une géante gazeuse inconnue. Malgré son statut d'habitat manifestement artificiel, les gatecrasheurs n'y ont jusqu'ici découvert aucun signe de vie ou de technologie.

ANALYSE : ARBRES DE BRUME



[Corruption fichier : 98%]

[Récupération partielle terminée]

... que les réside@# de Ca*&78 appellent « arbres de brume » ... également trouvés sur deu) autr*s exoplanètes]]]] ... semblent être une sorte de syst\$me de stockage de d+nnées vivant{{{– ... utilis>nt des techniques de nanobr)uillard pour <{|9e"" ... forte pr@babilité d'origine extra-terrestre [||||| ;;





4

MÉCANIQUE DU JEU

DÉS

Eclipse Phase utilise un système de pourcentage par l'intermédiaire de d100, c'est-à-dire de deux dés à 10 faces (d10). ■ p. 114

TESTS

Tous les tests se font au d100, le résultat devant être inférieur ou égal à un seuil de difficulté. Ces seuils de difficulté sont définis par vos scores de compétence et par des modificateurs dépendant de la difficulté de l'action entreprise. 00 est toujours une réussite, 99 est toujours un échec. ■ p. 115



DÉFINIR VOTRE PERSONNAGE

Plusieurs éléments sont à prendre en compte avant que vous ne vous lanciez dans la création des personnages d'*Eclipse Phase*. Ces considérations sont les suivantes :

Concept : personnalité et identité. ■ p. 120

Motivations : trois idéologies, désirs ou forces motrices. ■ p. 120

Ego : les caractéristiques personnelles inhérentes à votre personnage et que vous conservez d'un morphe à l'autre. ■ p. 121

Morphe : forme physique (et parfois virtuelle). ■ p. 121 et 123

Aptitudes : sept compétences centrales représentant vos talents innés. ■ p. 122

Compétences apprises : votre éducation et votre formation. Elles déterminent la difficulté de la plupart des tests. ■ p. 123

Aspects : qualités et spécificités, à la fois négatives et positives. ■ p. 123

Réputation : les diverses opinions que l'on se fait de votre personnage sur les différents réseaux sociaux. ■ p. 125

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Tous les principes fondamentaux sont résumés p. 127. Vous trouverez également des références pour vous aider dans vos recherches de points de règles au sein de ce livre. ■ p. 127

MECANIQUE DU JEU



Dans chaque jeu vient le moment où le MJ doit décider si un personnage réussit ou échoue à effectuer une action. Ce moment correspond à celui où les joueurs lancent les dés et où les caractéristiques et aptitudes des personnages entrent en jeu. Ce chapitre expose la mécanique et les règles fondamentales régissant l'issue des événements dans *Eclipse Phase*.

LA RÈGLE ULTIME

Il existe une règle dans *Eclipse Phase* qui surpasse toutes les autres : amusez-vous ! Cela veut dire que vous ne devriez jamais laisser les règles gêner le déroulement du jeu. Une règle ne vous plaît pas ? Changez-la. Il vous en manque une ? Inventez-la. Si vous n'êtes pas d'accord avec l'interprétation d'une règle, jouez là à pile ou face. Ne les laissez pas interférer avec le cours et l'ambiance du jeu. Si vous êtes au beau milieu d'une scène palpitante ou d'un moment de roleplay intense et qu'une règle entre en jeu et pose problème, n'interrompez pas la partie pour en vérifier le sens et la discuter. Improvisez, prenez une décision dans la seconde et poursuivez. Vous pourrez toujours vérifier ce point plus tard et le retenir pour la prochaine fois. Et si vous n'êtes pas d'accord avec l'interprétation d'une règle, souvenez-vous que c'est le MJ qui a le dernier mot.

Cette règle ultime signifie également que vous ne devriez pas laisser reposer le déroulement de l'histoire uniquement sur les jets de dés. La part de hasard introduite par les jets de dés offre un caractère aléatoire, incertain, un élément de surprise au jeu qui peut se révéler excitant, comme quand un personnage réussit un jet de dé exceptionnellement difficile et sauve le groupe. D'autres fois, c'est plus brutal, comme quand, en combat, un bon tir ennemi descend un personnage de manière définitive. Quand le MJ veut que son scénario suive une issue dramatique définie mais qu'un jet de dés inattendu vient contrarier ses plans, il devrait alors se sentir libre d'ignorer le résultat et de faire prendre à l'histoire la tournure qu'il pensait lui donner.

LES DÉS

Dans *Eclipse Phase*, pour effectuer vos différents jets de dés, il vous faudra deux dés à 10 faces (lesquels se notent d10 en abrégé). La plupart du temps, les règles feront appel à un



système de pourcentage, appelant le lancer d'un dé cent (noté en abrégé d100). Dans ce cas, vous lancerez 2d10, un pour les dizaines, un pour les unités, et lirez le résultat comme un nombre compris entre 0 et 99 (le résultat 00 se lisant 0, et non 100). Exemple : vous lancez 2d10, un rouge et un noir, le rouge comptant pour les dizaines. Le rouge indique un 1, le noir un 6, votre résultat est donc de 16. Certains ensembles de dés, comme on peut le voir ci-dessus, sont spécialement marqués pour faciliter la lecture du résultat.

Il arrivera parfois que les règles demandent le jet d'un seul dé à 10 faces, lequel sera noté ainsi : 1d10. Si les règles appellent le lancement de plusieurs dés, cela sera noté comme suit : 2d10, 3d10, etc. Quand plusieurs d10 sont lancés ensemble, leurs résultats s'additionnent. Exemple : un jet à 3d10 dont les dés donnent 4, 6 et 7 vous offrira un résultat de 17. Sur les jets à xd10, le résultat 0 se lit comme un 10, non comme un 0.

Les joueurs d'*Eclipse Phase* peuvent normalement se débrouiller avec deux dés à dix faces, mais cela ne fait pas de mal d'en avoir plus sous la main. Vous pourrez vous procurer ces dés spéciaux dans la petite boutique de jeu du coin ou les emprunter à un autre joueur.

- SYNOPSIS
- BIENVENUE DANS FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MECANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSONNAGES
- EXEMPLES DE PERSONNAGES
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL

TERMINOLOGIE ET GENRE : NOTE

L'univers d'*Eclipse Phase* soulève de nombreuses problématiques intéressantes autour des questions de genre et d'identité. Que signifie être née femme quand vous occupez et utilisez un corps d'homme ? Du point de vue du langage et de l'édition, le problème se pose lorsque l'on tente de choisir le juste pronom à employer. La langue française est assez partielle et penche en faveur des pronoms de genre masculin, ce que nous avons tenté d'atténuer dans ces pages.

Afin de faciliter la rédaction, nous avons choisi de botter en touche en adoptant la règle du « vous » universel. Plutôt que de chercher une impossible neutralité ou d'alterner entre « il » et « elle » d'un chapitre à l'autre, nous avons décidé d'employer le pronom « vous » et les références directes aux « personnages » en général – sans spécifier de genre, ni masculin, ni féminin, pour les personnages en question.

Évidemment, en présence de personnages dont l'identité sexuelle est connue, nous avons utilisé les genres appropriés, sans tenir compte du sexe des morphes occupés.

EFFECTUER UN TEST

Dans *Eclipse Phase*, votre personnage finira fatalement par se retrouver dans des moments d'action qui feront monter son taux d'adrénaline en flèche, dans des situations sociales hautement stressantes, dans des combats mortels, dans des investigations à lui donner des frissons et dans toute sorte de situations dramatiques, dangereuses et aventureuses. Quand vous vous trouverez embringué dans un de ces scénarios, vos jets de dés détermineront la façon dont vous vous en sortez, si vous avez réussi ou échoué, et à quel degré.

Les tests dans *Eclipse Phase* se font au d100 et en comparant le résultat du jet de dés (allant de 0 à 99) à un « seuil de difficultés », habituellement le score de la compétence utilisée (voir ci-dessous). Si vous faites un jet *inférieur ou égal* au score cible, c'est une réussite. Au-delà, c'est un échec. Un jet donnant 00 est toujours considéré comme une réussite, un 99 est toujours un échec.

EXEMPLE

Le personnage de Jaqui doit faire un test de compétence, son score dans ce domaine est de 55. Jaqui lance deux d10 et obtient un résultat de 53 : elle réussit ! Si elle avait fait 55, elle aurait également réussi, mais tout résultat supérieur aurait signifié un échec.

DIFFICULTÉS ET SCORES CIBLES

Comme précisé ci-dessus, la difficulté sur un jet au d100 dans *Eclipse Phase* est normalement fixée par le score de la compétence utilisée. Cependant, il arrive que l'on utilise un score différent pour fixer le seuil de difficulté. Dans certains cas, on fera appel au score de l'aptitude à laquelle la compétence est reliée, ce qui augmentera alors la difficulté, les aptitudes ayant souvent des scores inférieurs à 50 (cf. *Aptitudes*, p. 122). Dans d'autres cas, le score à atteindre (et donc la difficulté) sera une aptitude $\times 2$ ou $\times 3$, ou deux aptitudes ajoutées. Dans ces cas, la description des tests indiquera quelle difficulté, c'est-à-dire quel mode de calcul et quelle(s) statistique(s), employer.

QUAND EFFECTUER UN TEST ?

Ce sera au MJ de décider quand un joueur doit effectuer un test. La règle d'or, c'est qu'un test n'est nécessaire que si le personnage risque d'échouer et quand la réussite ou l'échec de son action peut avoir un impact sur l'histoire. On fait aussi appel aux tests quand deux personnages ou plus agissent en opposition les uns avec les autres (par exemple pour un bras de fer ou un marchandage). À côté de ça, une action de routine impliquant une compétence dans laquelle votre score est de 30 ou plus devrait être considérée comme réussie sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un test.

Il n'est pas utile de recourir aux jets de dés pour les activités quotidiennes comme s'habiller, vérifier ses e-mails (*a fortiori* dans *Eclipse Phase* où les machines alentours réalisent automatiquement la plupart des activités). Quant aux activités comme la conduite, si vous possédez un score minimum dans la compétence, aucun jet de dés ne vous sera demandé... sauf bien sûr si vous conduisez en vous vidant de votre sang ou pour échapper à un gang de charognards à motos vous poursuivant à travers les ruines d'une ville dévastée.

Savoir quand recourir aux jets de dés et quand laisser le jeu suivre son cours sans interruption relève de ces subtilités que tout MJ se doit d'apprendre. Il vaut parfois mieux simplement décider de l'issue d'une situation, sans faire appel

aux dés, pour maintenir le rythme de la partie ; tout comme dans certaines circonstances le MJ pourra choisir de faire des tests en secrets à la place des joueurs et sans leur signaler. Dans le cas où un ennemi tenterait de se faufiler dans le dos d'un PJ sur ses gardes, par exemple, demander au joueur un test de Perception pourrait lui faire comprendre que quelque chose se trame.

Cela signifie que le MJ devrait toujours garder sous la main une copie de chacune des fiches de personnage de ses joueurs.

DIFFICULTÉS ET MODIFICATEURS

Le seuil de difficulté d'un test dépend aussi de ses *modificateurs*, des ajustements appliqués au seuil de base (non au résultat du jet de dés) pour augmenter ou diminuer celui-ci. Ainsi, un test de difficulté moyenne ne se verra appliquer aucun modificateur, alors qu'une action plus facile bénéficiera de bonus (baissant la difficulté en augmentant le résultat à atteindre et donc les chances de réussite) et qu'une action plus difficile se verra appliquer des malus (augmentant la difficulté en abaissant le résultat à atteindre et en réduisant ainsi les chances de réussite). Déterminer quand un test est plus facile ou plus difficile à réaliser que d'habitude et à quel degré fait partie des prérogatives du MJ tout comme l'application des modificateurs appropriés (dont vous trouverez le détail dans la Table des Difficultés).

Outre le niveau de difficulté général du test, d'autres facteurs peuvent entrer en compte dans l'attribution de modificateurs : l'environnement, un équipement adéquat (ou son absence), la santé du personnage, etc. Un PJ pourrait par exemple profiter d'outils de qualité supérieure, travailler dans de mauvaises conditions ou même être blessé. Chacun de ces différents facteurs doit être pris en compte dans l'application des modificateurs de difficulté et donc affecter les probabilités de réussite ou d'échec de l'action entreprise.

Pour plus de simplicité, les modificateurs sont comptés en multiples de 10 et répartis en trois niveaux de difficulté : Mineure (+/-10), Modérée (+/-20) et Majeure (+/-30). Du moment que le MJ le considère comme approprié, n'importe quel modificateur peut être appliqué. En revanche, ils ne doivent pas excéder un malus ou bonus de +/- 60 cumulé.

En apesanteur dans une grande pièce, Jaqui tente de se propulser d'une porte à l'autre. Elle est pressée. Si elle manque la porte, elle perdra un temps précieux : le MJ lui demande donc d'effectuer un test sous sa compétence Chute Libre dont le score est de 46. Malheureusement, la pièce est remplie de débris qui flottent et pourraient bien gêner sa progression. Le MJ décide en conséquence d'attribuer un modificateur modéré à cette action, réduisant le score cible de 20. Jaqui doit à présent faire 26 ou moins aux dés pour réussir.

EXEMPLE

DIFFICULTÉS DES TESTS

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	MODIF.
Sans effort	+30
Simple	+20
Facile	+10
Moyen	+0
Difficile	-10
Défi	-20
Expert	-30

TABLE DES MODIFICATEURS

NIVEAU	MODIFICATEUR
Mineur	+/- 10
Modéré	+/- 20
Majeur	+/- 30

CRITIQUES : JETS DOUBLES

Chaque jet qui donne un double – 00, 11, 22, 33, 44,... – correspond à une réussite ou un échec critique, selon votre seuil de difficulté. 00 est toujours une réussite critique, un 99 est toujours un échec critique. Faire un double signifie toujours qu'un petit quelque chose de plus, qu'un extra s'ajoute aux conséquences directes de l'action, en positif ou en négatif. L'application des critiques en situation de combat est particulière (cf. p. 191), mais le MJ décidera de l'extra positif ou négatif dans toutes les autres situations. Un critique peut servir à appuyer une réussite ou un échec : vous pouvez exceller dans votre tentative ou foirer de manière spectaculaire que vous serez la risée de vos camarades pour les semaines à venir. Un critique peut aussi donner lieu à des

SIMPLIFIER LES MODIFICATEURS

Plutôt que de vérifier la liste des modificateurs à chaque action, d'en accumuler des masses puis d'en faire l'addition, le MJ peut décider de « jauger » la situation globale et d'appliquer un unique modificateur qui rendra au mieux l'ensemble des circonstances.

Tyska tente d'échapper à une « chose » qui le poursuit dans un habitat abandonné. Le MJ lui demande un test de Parkour, mais un certain nombre de conditions viennent modifier la situation : il fait noir et Tyska court avec une lampe-torche dans un lieu encombré de débris. Il possède toutefois une carte entoptique lui indiquant le meilleur trajet à suivre pour se sortir de là. Le MJ évalue la situation et en conclut que le test demandé constitue un défi : il décide donc de lui appliquer un malus de -20.

MODIFICATEURS NARRATIFS

Si vous souhaitez donner au jeu une dimension plus spectaculaire ou désirez simplement encourager vos joueurs à doter l'histoire de plus de détails et à faire preuve d'imagination, vous pouvez attribuer des « modificateurs narratifs » aux tests des personnages quand les joueurs vous décrivent de manière exceptionnellement pittoresque, inventive ou dramatique ce que font leurs alter-ego. Plus les détails seront bons, plus les modificateurs seront en faveur des joueurs.

Cole ne veut pas simplement que son personnage saute par-dessus la table, il voudrait que son geste soit percutant. Cole décrit alors au MJ la façon dont son personnage dégage d'un coup de pied une chaise qui lui barre le passage, roule sur la table de la salle à manger en prenant appui sur son épaule et, ce faisant, s'empare d'une fourchette en envoyant toute la vaisselle à terre pour se réceptionner en position martiale défensive, la fourchette brandie comme une épée. Le MJ estime que cette description détaillée lui vaut un bonus de +10 à son test de Parkour.

effets secondaires inattendus : en réparant un appareil, vous finissez par en améliorer les performances ; ou à l'opposé, non seulement vous échouez à toucher votre ennemi, mais en plus un passant innocent hérite de la balle perdue. Enfin, un critique peut aussi vous donner l'avantage (ou vous entraver) dans votre prochaine action. Par exemple, vous ne faites pas que découvrir un indice, vous suspectez immédiatement qu'il s'agit d'une boucle d'oreille rouge ; ou vous n'échouez pas seulement à toucher votre adversaire, votre arme s'enraye et vous laissez sans défense. Les MJ devraient autant que possible faire preuve d'imagination lors des critiques, pour plus de situations dramatiques, drôles ou tendues.

Audrey tente d'intimider un PNJ, un petit malfrat des triades, pour qu'il lui donne des informations. Malheureusement, elle fait 99 à son jet de dés – un échec critique. Non seulement elle ne parvient pas à effrayer le gars, mais en plus elle lâche une info super importante qu'elle ne voulait surtout pas voir entre les mains des triades. Si elle avait fait un 00 – une réussite critique – elle aurait tellement fait peur au type qu'il lui aurait balancé une info de première classe en supplément, juste pour qu'elle lui fiche la paix à l'avenir.

EXEMPLE

COMPÉTENCES NON-APPRISES : TEST PAR DÉFAUT

Certains tests vous demanderont d'utiliser une compétence que vous n'avez pas : on procède alors à un test par défaut. Au lieu d'utiliser la compétence prévue, vous faites appel au score de l'aptitude (cf. p. 122) qui lui est attachée pour fixer le seuil de difficulté.

Toutes les aptitudes ne peuvent pas être utilisées par défaut : certaines compétences sont trop complexes ou requièrent un entraînement trop spécifique pour qu'un personnage puisse espérer réussir avec ses bases innées. Ces compétences sont détaillées dans la liste des compétences p. 176, et leur description le précise.

Dans de rares cas, le MJ pourra autoriser un personnage à employer une autre compétence en rapport avec la situation pour faire son test par défaut. Ce jet subira en revanche un malus de -30.

Toljek essaye d'infiltrer un bâtiment hypercorp quand il tombe malencontreusement sur une des employées. Cette femme n'a pas forcément de raison d'être suspicieuse quant à la présence de Toljek, mais le MJ demande au joueur de faire un test de Protocole afin de passer pour quelqu'un du personnel. Pas de chance, Toljek ne possède pas la compétence et doit donc se rabattre sur l'aptitude Astuce qui lui est rattachée. Son score d'Astuce n'est que de 18 : Toljek n'a plus qu'à croiser les doigts.

EXEMPLE

TRAVAIL D'ÉQUIPE

Si deux ou plusieurs personnages unissent leurs forces pour réussir ensemble un test, l'un d'eux doit être désigné comme le premier rôle. C'est souvent, mais pas toujours, celui dont le score dans la compétence en jeu est le plus élevé. Il effectue alors le jet de dés et bénéficie d'un bonus de +10 pour chaque personnage lui apportant son soutien, jusqu'à un maximum de +30. Si le MJ estime que les soutiens peuvent se laisser guider par le joueur principal, les personnages ne sont pas obligés de connaître la compétence utilisée pour apporter leur aide.

La jambe robotisée du morphe synthétique d'Eva a été sérieusement endommagée et nécessite des réparations. Max et Vic s'installent à ses côtés pour l'aider, lui accordant un bonus de +20 (+10 par joueur) à son test de Hardware : Robotique.

TYPES DE TESTS

Il existe deux types de tests dans *Eclipse Phase* : les tests de résolution et les tests opposés.

TESTS DE RÉOLUTION

Ils se font quand un personnage agit sans réelle opposition. Ce sont des tests standards qui déterminent si vous êtes capable ou non de vous servir d'une compétence ou d'une aptitude particulière. Cf. *Effectuer un test*, p. 115 : vous lancez 1d100 contre un seuil de difficulté fixé par votre score de compétence et par divers modificateurs (malus ou bonus). Si votre résultat est inférieur ou égal au seuil de difficulté, vous réussissez et l'action se déroule comme prévu. Si le résultat est supérieur, vous échouez.

NOUVEL ESSAI

Si vous échouez, vous pouvez toujours réessayer. Toutefois, notez que toute nouvelle tentative faisant suite à un échec ajoute un malus de -10, cumulatif. Autrement dit, -10 pour le second jet, -20 pour le troisième, -30 pour le quatrième, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de -60.

PRENDRE SON TEMPS

La plupart des tests de compétence s'effectuent dans le cadre d'actions automatiques, rapides ou complexes (cf. p. 119) se résolvant en un round (3 secondes, cf. p. 119). Les actions longues (cf. p. 119) s'étendent sur de plus amples durées.

Les joueurs peuvent dans ce cas décider de prendre leur temps pour accomplir une action, c'est-à-dire qu'ils peuvent choisir de prendre plus de temps que nécessaire afin d'augmenter leurs chances de réussite. Pour chaque minute prise en plus, ils bénéficient d'un bonus de +10. Lorsque le seuil de difficulté atteint 99 ou plus, la réussite étant quasiment garantie, le MJ peut décider de se passer d'un jet de dés et accorder automatiquement la réussite. La règle fixant les modificateurs à un maximum de +/-60 s'appliquant toujours, avec des scores de compétence inférieurs à 40, il restera une possibilité d'échec. Prendre son temps est une méthode qui fonctionne aussi avec les tests par défaut (cf. *Test par défaut*, p. 116).

Prendre son temps est une sage décision quand le chronomètre ne tourne pas : cela peut éviter des échecs critiques et permet de se passer de jets de dés inutiles. Cependant, il se peut que cette option ne soit pas appropriée à certains tests et le MJ pourra alors décréter qu'aucun délai supplémentaire n'altèrera les chances de réussite.

Pour les tests d'actions longues (cf. p. 119), qui occupent déjà plus de temps, chaque bonus de +10 nécessite d'augmenter de 50% le temps de base nécessaire à la réalisation de l'action.

Srit fouille un vaisseau abandonné à la recherche d'indices pour comprendre ce qui est arrivé à l'équipage porté disparu. Le MJ lui explique qu'il lui faudra vingt minutes pour fouiller tout le vaisseau. Mais elle tient à faire les choses minutieusement et décide donc de prendre trente minutes supplémentaires. 10 minutes correspondant à 50% du délai initial, Srit bénéficie d'un bonus de +30 à son test d'Investigation en prenant 30 minutes de plus.



TEST DE RÉOLUTION SIMPLE

Dans certains cas, alors que la réussite est en quelque sorte acquise, le MJ pourra vouloir évaluer la manière dont les personnages s'en sortent. Il demandera un test de résolution simple, fonctionnant sur le même principe qu'un test de résolution standard (cf. p. 117). Mais plutôt que déterminer la réussite ou l'échec de l'action entreprise, ce test permettra de définir si les personnages réussissent *brillamment* (avec un résultat égal ou inférieur au seuil de difficulté) ou *modestement* (avec un résultat supérieur au seuil fixé).

EXEMPLE

Dav est en train de faire une petite balade dans le vide spatial, entre deux vaisseaux en stationnement. Pour le MJ, c'est une opération de routine et il demande à Dav de faire un test de résolution simple sous sa compétence Chute Libre. Dav ne possède la compétence qu'à 35 et obtient un résultat de 76 aux dés. Le MJ en conclut simplement que Dav a quelques difficultés à s'orienter et qu'il lui faut juste un peu plus de temps que prévu. S'il avait fait 77 – un échec critique – les propulseurs de sa combinaison auraient pu lâcher et l'envoyer malencontreusement dans l'espace lointain.

MARGE DE RÉUSSITE/D'ÉCHEC

Il peut parfois être important de non seulement réussir son action mais aussi de tout déchirer. C'est surtout vrai quand le défi à relever est difficile et que l'action doit de plus être effectuée avec un minimum de finesse. De tels tests exigent une Marge de Réussite, que l'on abrège en MR, définie. Pour connaître sa MR, il suffit de lire le résultat de ses dés. Si vous obtenez un 20 sur un test avec un seuil de difficulté de 55, votre MR est tout simplement de 20. Avec ce système, plus votre jet de dés donne un résultat élevé, et plus votre MR sera importante, à condition bien sûr que le test reste réussi, c'est-à-dire en deçà du seuil de difficulté. Des scores de compétence élevés vous permettront d'obtenir des MR plus importantes.

EXEMPLE

Un ennemi a balancé un engin incendiaire près de Stoya. Elle n'a que peu de temps pour réagir et envoyer l'objet loin d'elle. Mieux encore : elle espère l'envoyer à travers la porte ouverte de la salle de maintenance, à une dizaine de mètres de là. Pour que Stoya réussisse son action, le MJ détermine qu'il lui faudra obtenir une MR de 30. Sa compétence de Combat non-armé est à 66, ce qui signifie qu'elle doit tirer 66 ou moins à son jet de dés pour renvoyer l'explosif (ce qui laisse planer la menace d'être touché par l'explosion), et qu'elle doit obtenir un score minimum de 30 pour le projeter dans la salle de maintenance (ce qui la protégera complètement de l'explosion). Elle fait 44 et manque la porte, mais c'est une réussite critique. Même si Stoya n'a pas atteint son objectif, le MJ décide que la bombe rebondit sur une machine quelconque et vient s'écraser dans la salle que Stoya visait.

En d'autres situations, il peut s'avérer important de savoir de combien vous avez échoué. Ceci est déterminé par la Marge d'Échec (ME). Pour connaître celle-ci après un échec, il suffit de calculer la différence entre le seuil de difficulté et le résultat obtenu par le joueur. En fonction de la ME, vous essuiez les conséquences supplémentaires potentielles de votre ratage.

Nico essaye d'esquisser le portrait d'une personne en particulier. Il a une mémoire photographique mais il doit réaliser un portrait suffisamment bon pour que quelqu'un puisse l'identifier. Il fait un test d'Art : Dessin, une compétence qu'il possède à 34, et obtient un résultat de 97 sur ses dés – ce qui lui fait une ME de 63 (97 – 34). Son dessin est si mauvais que le MJ décrète que quiconque s'appuiera sur ce portrait pour identifier et reconnaître la cible devra réussir un test de Perception avec une MR d'au moins 63.

EXEMPLE

RÉUSSITE EXCEPTIONNELLE/ÉCHEC CUISANT

Le système des réussites exceptionnelles et des échecs cuisants permet de distinguer les réussites et les échecs ayant une MR ou une ME de 30+. Le principe des réussites exceptionnelles est à employer dans les situations où un jet de dés particulièrement bon peut amplifier l'effet recherché, par exemple en infligeant plus de dommages grâce à une bonne frappe lors d'un combat. À l'inverse, les échecs cuisants caractérisent les jets de dés particulièrement mauvais et amèneront des conséquences plus graves qu'un simple échec. Cela dit, une réussite exceptionnelle ou un échec cuisant ne seront jamais aussi bénéfiques ou préjudiciables qu'un jet donnant un critique.

Stoya s'est laissée entraîner dans un deal qui a mal tourné. Elle s'apprête à balancer un coup de pied à son adversaire avec sa compétence de Combat non-armé à 65. Elle fait 34 aux dés (ce qui donne une MR de 34) et son adversaire tire un 21 (c'est aussi une réussite, mais sa MR est inférieure à celle de Stoya qui, de ce fait, l'emporte). Elle a battu son adversaire et obtenu une MR de 30+, réalisant ainsi une réussite exceptionnelle, ce qui signifie qu'elle infligera à son adversaire des dommages supplémentaires.

EXEMPLE

TESTS OPPOSÉS

Les tests opposés entrent en jeu lorsqu'un personnage entreprend une action en opposition directe à celle d'un autre. Sans tenir compte de celui qui initie l'action, les deux joueurs font alors un test l'un contre l'autre, le résultat déterminant le vainqueur. Chaque personnage impliqué lance 1d100 contre une difficulté égale au score de la compétence utilisée, normalement affectée par les modificateurs. Si un seul réussit (avec un résultat aux dés inférieur ou égal à sa difficulté), il l'emporte. Si les deux réussissent, celui qui obtient la meilleure MR l'emporte. Si les deux échouent ou réussissent avec le même résultat aux dés, c'est une impasse : ils poursuivent leur confrontation jusqu'à ce que l'un d'eux tente une action différente, plie devant l'autre ou relance le test opposé.

Notez que les réussites critiques l'emportent sur les meilleures MR lors des tests opposés – si les deux personnages réussissent leur jet, l'un faisant par exemple 54 pendant que l'autre obtient un 44, le second ayant tiré un critique avec son 44 gagne cette confrontation.

Les modificateurs doivent être soigneusement appliqués dans les tests opposés. Certains affecteront les deux participants de manière équivalente et s'appliqueront donc aux tests de chacun. Et si un bonus donne un avantage à l'un des joueurs, alors il ne devra être appliqué qu'au bénéfice du personnage qu'il favorise. Il ne devra en aucun cas être appliqué comme malus à son opposant.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Zhou a été engagé par la République Jovienne pour infiltrer son ancienne bande de pirates. Même s'il a été ré-enveloppé dans un nouveau corps, il s'inquiète de la possibilité que Wen, un de ses anciens partenaires, le reconnaisse à sa manière d'être, ce qui n'est pas impossible considérant qu'ils ont vécu et baroudé ensemble pendant des années, partageant les épreuves des raids comme des bordels. Après que Zhou a passé un moment en compagnie de Wen, le MJ effectue secrètement un test opposé entre la compétence d'Imposture de Zhou, à 57, et la compétence Kinésique de Wen, à 34. Le MJ décide d'accorder un bonus de +20 à Wen qui était très proche de cet ancien ami et qui le recherche toujours, impatient de le faire payer et de régler l'ancien différend qui les a séparés. Le seuil de difficulté de Wen passe maintenant à 54.

Le MJ lance les dés pour les deux personnages. Zhou fait 45, Wen fait 39. Les deux réussissent mais Zhou obtient le plus haut score : il parvient à tromper Wen. Le MJ en conclut que même si Wen trouve à Zhou quelque chose de familier, il ne parvient pas pour autant à mettre le doigt dessus.

TESTS OPPOSÉS ET MR/ME

Dans certains cas, il peut être important de considérer la MR/ME dans un test opposé, comme on le fait avec les tests de résolution. Dans ce cas, on obtient toujours la MR en notant le résultat obtenu aux dés et la ME en calculant l'écart entre le résultat du jet et le seuil de difficulté. Le calcul ne se fait jamais en comparant les résultats aux dés des personnages opposés.

TESTS OPPOSÉS VARIABLES

Parfois, les règles font appel à un *test opposé variable*, lequel donne plus de liberté pour interpréter les conséquences possibles d'une action qu'un simple test opposé. Si les personnages réussissent tous deux leur test opposé variable, les répercussions sont plus subtiles que d'habitude, aucun personnage ne prenant le dessus sur l'autre. Les conséquences exactes à appliquer suite à un test opposé variable seront toujours détaillées avec sa description.

Jaqui doit pirater un réseau local pour récupérer un enregistrement vidéo. Ce réseau étant activement défendu par une IA, un test opposé variable s'impose entre la compétence d'Infosec de Jaqui, à 48, et celle de l'IA, à 25. Jaqui fait 48 avec ses dés – c'est une réussite – mais l'IA fait 14 – ce qui est également une réussite. Dans ces circonstances, Jaqui parvient à pirater le réseau mais l'IA, consciente de sa tentative d'infiltration, enclenche des contre-mesures actives contre elle.

TEMPS ET ACTIONS

Le MJ est habituellement responsable de la gestion du temps et de l'allure à laquelle les événements s'enchaînent. Mais il est parfois nécessaire de savoir avec précision qui agit et quand, et plus spécifiquement lorsque l'ordre dans lequel agissent les protagonistes est important. Dans ces circonstances, le temps de jeu d'*Eclipse Phase* se divise en intervalles que l'on nomme des *tours d'action*.

TOURS D'ACTION

Chaque tour d'action (aussi appelé *round*) dure 3 secondes, ce qui signifie qu'une minute se compose de 20 rounds. L'ordre d'action des personnages lors d'un round dépend du score d'Initiative de chacun (cf. *Initiative*, p. 121). Chaque round est lui-même divisé en *phases d'action*. La caractéristique Rapidité des personnages (cf. p. 121) détermine le nombre d'actions que ceux-ci peuvent effectuer en un round, c'est-à-dire le nombre de phases d'action qu'ils pourront jouer.

TYPES D'ACTION

Il existe quatre types d'actions que vous pouvez effectuer en 1 round quand vient votre tour d'agir : les actions automatiques, rapides, complexes et longues.

ACTIONS AUTOMATIQUES (AA)

Elles sont toujours accessibles et ne demandent aucun effort, l'unique condition étant que vous soyez conscient.

Exemple : perception de base, certaines passes psi.

ACTIONS RAPIDES (AR)

Actions simples, faciles à réaliser, elles peuvent être accomplies en même temps que d'autres actions. Le MJ détermine combien d'actions rapides vous pouvez accomplir en 1 round.

Exemple : parler, basculer un cran de sûreté, activer un implant, se relever.

ACTIONS COMPLEXES (AC)

Elles demandent une concentration soutenue ou des efforts. Votre score de Rapidité (cf. p. 121) détermine le nombre d'actions complexes que vous pouvez accomplir par round.

Exemple : attaquer, tirer, faire des acrobaties, désamorcer une bombe, procéder à une observation détaillée.

ACTIONS LONGUES (AL)

Elles demandent plus d'un round. Les actions longues nécessitent un laps de temps, un *décal*, généralement indiqué dans la description de l'action ou dans le cas contraire, déterminé par le MJ. Ce décal indique le temps nécessaire à l'accomplissement de la tâche, temps qui peut être réduit de 10% par tranche de 10 points de MR sur le test (cf. *Marge de Réussite/d'Échec*, p. 118). En cas d'échec sur un test d'action longue, un temps minimum est nécessaire avant que le PJ réalise qu'il a échoué ; ce laps de temps équivaut à 10% du décal initialement requis pour chaque tranche de 10 points de ME.

Pour les actions longues dont le décal est d'une journée ou plus, partez du principe que le personnage doit y consacrer 8h/jour. En cas d'heures supplémentaires, vous réduirez le décal de travail prévu en conséquence. Bien entendu, un personnage engagé dans une action longue peut interrompre son travail pour s'attaquer à autre chose, puis y revenir et reprendre là où il s'était arrêté, à moins que le MJ n'ait décrété que l'action entreprise nécessitait une attention parfaitement continue.

De la même manière qu'il est possible de prendre son temps (cf. p. 117), vous pouvez décider d'*accélérer les choses* pour réduire le temps nécessaire à la réalisation de votre action longue, vous infligeant alors un malus. Si vous en décidez ainsi, il vous faut le déclarer avant de lancer les dés. Chaque diminution de 10% du temps de travail prévu occasionne un malus de -10 (jusqu'à un maximum de 60% de réduction du décal et de -60 de malus au test).



DÉFINIR VOTRE PERSONNAGE

Afin d'évaluer et quantifier ce à quoi votre personnage peine ou excelle – et ce pour quoi il est inutile voire dangereux –, *Eclipse Phase* dispose de différents facteurs de mesure : caractéristiques, compétences, aspects et morphes. Chacun de ces éléments se reporte sur la *feuille de personnage* (cf. p. 399).

CONCEPT

Le concept de votre personnage définit qui vous êtes dans l'univers d'*Eclipse Phase*. Vous ne serez pas un plébéien lambda menant une vie ordinaire ennuyeuse et monotone, vous participerez activement à construire l'avenir post-apocalyptique de la transhumanité, vous vous laisserez entraîner dans des intrigues, ferez face à de terribles dangers et à d'innombrables horreurs, et vous vous battrez pour votre survie. Comme ces personnages qui peuplent les histoires d'aventures, les pièces de théâtre ou les récits d'horreurs, vous serez de ceux à qui arrivent des choses intéressantes – ou qui les provoquent. Votre personnage a donc besoin d'une personnalité à part, d'une identité en propre. À la limite, vous devriez pouvoir résumer le concept de votre personnage en une phrase, comme par exemple « c'est un archéologue renégat dans un morphe néoténique avec un sale caractère et très colérique » ou « c'est un animal social en quête de frissons et dangereusement obsédé par les théories conspirationnistes et les mystères ». Si cela peut vous aider, vous pouvez bien sûr vous inspirer de personnages de films ou de livres et les réarranger à votre goût.

Il existe deux facteurs essentiels qui influenceront probablement beaucoup le concept de votre personnage : son *historique* et sa *faction*. Votre historique révélera les conditions dans lesquelles votre personnage aura été élevé, votre faction désignera le dernier groupe d'après-Chute auquel il aura accordé sa sympathie et son allégeance. Ces deux éléments jouent un rôle capital dans la création des personnages (cf. p. 130).

MOTIVATIONS

Le choc des idéologies et des mèmes est une des composantes centrales d'*Eclipse Phase*. Ainsi, chaque personnage part avec trois *motivations* – des mèmes personnels qui influencent les intérêts et objectifs du personnage. Ces mèmes peuvent tout à fait être abstraits, comme les idéologies auxquelles votre personnage adhère ou qu'il soutient – par exemple l'anarchisme social, le jihad islamique ou le bio-conservatisme. Mais ils peuvent aussi être aussi concrets que des objectifs spécifiques que le personnage cherche à atteindre, qu'il s'agisse de lever le voile sur le caractère corrompu d'une hypercorp en particulier, de faire fortune pour son seul profit ou de se battre pour les droits des surévolués. Il est également possible de forger une motivation par opposition à quelque chose de défini comme l'anticapitalisme, le refus d'accorder le statut de citoyen aux cosses ou la volonté de ne pas finir en prison. Ces idées servent surtout de moteur au personnage et expliquent sa manière d'agir. N'hésitez pas à reporter vos motivations sur votre feuille de personnage, sous la forme d'une petite phrase ou d'un simple mot, et à préciser le caractère positif ou négatif de votre position à l'aide d'un + (pour) ou d'un – (contre). Les joueurs devraient se sentir libres de développer leurs propres motivations en coopération avec le MJ. Vous trouverez quelques exemples p. 138.

En termes de jeu, les motivations sont utilisées pour définir le caractère du personnage et influencent ses actions à des fins de roleplay. Elles permettent aussi de recharger ses points d'Audace (p. 122) et de gagner des points d'XP pour développer son personnage (p. 152).

Les objectifs du personnage, établis avec les motivations choisies, peuvent être à court ou à long terme et peuvent être amenés à changer au fil du temps. Les objectifs à court terme sont plus facilement réalisables en terme de temps et constituent des intérêts passagers : une fois atteints, ils cèderont sans doute la place à de nouveaux buts. Mais même ainsi, ils devraient constituer des objectifs que le personnage ne pourra atteindre qu'au terme de plusieurs semaines, voire de plusieurs mois, et non au bout d'une simple session de jeu. Le MJ pourra évidemment imbriquer les objectifs poursuivis par les personnages dans la trame de ses histoires. Voici quelques exemples d'objectifs à court terme : conduire l'analyse complète d'un artefact extra-terrestre, parachever un projet de recherche ou vivre une vie de chien surévalué pendant un temps. Les objectifs à long terme peuvent se faire l'écho de croyances profondément ancrées ou refléter des projets dont la réalisation implique des efforts considérables et un énorme investissement de temps (jusqu'à une vie entière). En voici quelques exemples : retrouver la sauvegarde perdue d'un parent disparu lors de la Chute, renverser un régime autocratique ou établir un premier contact avec une civilisation extra-terrestre. De manière à faciliter la distribution des points d'Audace et des points d'XP, il est plus simple de découper les objectifs à long terme en plusieurs sous-parties. Par exemple, un personnage cherchant à retrouver le meurtrier de ses parents, assassinés alors qu'il n'était encore qu'un enfant, pourrait être considéré comme atteignant son but chaque fois qu'il découvre une preuve le rapprochant de la vérité.

EGO VERSUS MORPHE

Le décor d'*Eclipse Phase* nécessite d'établir une distinction entre l'*ego* du personnage (son moi, sa personnalité, les aspects inhérents à son identité et se perpétuant au-delà du corps) et son *morphe* (sa forme physique, parfois virtuelle, et toujours éphémère). Votre morphe peut mourir mais votre ego continuera de vivre, transplanté au sein d'un nouveau morphe, tant qu'aurait été prises les mesures de sauvegarde nécessaires. Les morphes sont sacrificiables, mais pas les egos qui représentent la ligne de vie de l'esprit et de la personnalité de vos personnages et assurent la permanence et la certitude de leur existence. Cette permanence et cette continuité peuvent être interrompues par une mort inattendue (tout repose alors sur le caractère plus ou moins récent de votre dernière sauvegarde), mais l'ego demeure la représentation de la quasi-intégralité de votre état mental et de vos expériences.

Certains aspects de votre personnage – plus particulièrement ses compétences, ainsi que ses caractéristiques et spécificités – font partie de son ego : vous les conservez donc tout au long de votre développement. D'autres caractéristiques et spécificités, en revanche, dépendent du morphe (cela sera alors précisé) et changeront quand votre ego changera de corps. Le changement de morphe peut aussi affecter quelques compétences et caractéristiques, comme la description du morphe l'indiquera.

Il est important que vous gardiez les caractéristiques de votre ego et de votre morphe en ordre, surtout quand vous mettez votre fiche de personnage à jour.

CARACTÉRISTIQUES DE L'EGO

Initiative
Lucidité
Seuil de Trauma
Seuil d'Aliénation
Audace

CARACTÉRISTIQUES DU MORPHE

Rapidité
Endurance
Seuil de Blessure
Seuil de Mort
Bonus de Dommages

CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE

Les statistiques associées aux personnages comprennent plusieurs caractéristiques particulièrement importantes en jeu : Initiative, Rapidité, Endurance, Seuil de Blessure, Lucidité, Seuil de Trauma, Audace, et Bonus de Dommages. Certaines de ces caractéristiques sont inhérentes à l'ego de votre personnage quand d'autres seront influencées, voire déterminées, par votre morphe.

INITIATIVE (INT)

Votre caractéristique d'Initiative détermine votre tour d'action (c'est-à-dire le moment où vous agissez) par rapport aux autres personnages lors d'un round (cf. *Initiative*, p. 188). Votre score d'Initiative est égal à vos aptitudes Intuition + Réflexes (cf. *Aptitudes*, p. 122) divisées par 5 (arrondi au supérieur) : $(INT + RÉF)/5$. Certains implants et d'autres facteurs peuvent modifier ce score.

L'Intuition de Lazaro est de 15, son score de Réflexes est de 20. Son Initiative sera donc de 7 ($15 + 20 = 35$; $35/5 = 7$).

RAPIDITÉ (RAP)

Votre score de Rapidité détermine le nombre de fois où vous pourrez agir (profiter d'une phase d'action) durant un round (cf. *Initiative*, p. 188). Les personnages débutent tous avec un score de 1 en Rapidité, ce qui signifie qu'ils peuvent agir une fois par round. Certains implants et d'autres avantages peuvent augmenter ce nombre jusqu'à un maximum de 4.

ENDURANCE (END)

Il s'agit de la santé physique de votre morphe (de son intégrité structurelle dans le cas de coquilles synthétiques ; de son intégrité système dans le cas d'infomorphes). L'Endurance détermine le nombre de dommages que votre morphe peut encaisser avant que vous ne vous retrouviez paralysé ou tué (cf. *Santé physique*, p. 206).

Le score d'Endurance n'est pas limité, mais pour les humains de base (non-modifiés), il est généralement compris entre 20 et 60. Votre morphe détermine votre caractéristique d'Endurance.

SEUIL DE BLESSURE (SB)

Lorsque votre personnage encaisse des dommages physiques, son Seuil de Blessure permet de savoir s'il écope d'une blessure ou non (cf. *Santé physique*, p. 206). Plus votre Seuil de Blessure est élevé, plus vous êtes résistant face aux blessures graves.

Le Seuil de Blessure se calcule en divisant l'Endurance par 5 (arrondi au supérieur).

SEUIL DE MORT (SM)

Le Seuil de Mort détermine le nombre total de dommages que votre morphe peut encaisser avant d'être tué ou détruit au-delà de toute réparation. Le Seuil de Mort est égal à $END \times 1,5$ pour les biomorphes, à $END \times 2$ pour les synthomorphes.

EXEMPLE

Tyska est enveloppé dans un morphe épaisseur ordinaire avec un score d'Endurance de 30, ce qui situe son Seuil de Blessure à 6 (30/5) et son Seuil de Mort à 45 ($30 \times 1,5$). Si Tyska avait un implant lui donnant un bonus de +10 en Endurance, montant ainsi son score à 40, son Seuil de Blessure passerait à 8 (40/5) et son Seuil de Mort à 60 ($40 \times 1,5$).

LUCIDITÉ (LUC)

C'est une caractéristique similaire à l'Endurance, à ceci près qu'elle évalue votre santé mentale et votre état d'esprit, et non plus votre bien-être physique. Le score de Lucidité détermine quel niveau de Stress (cad de dommages mentaux) vous pouvez encaisser avant de perdre vos moyens ou de devenir fou (cf. *Santé mentale*, p. 209).

La Lucidité est potentiellement illimitée mais se situe généralement entre 20 et 60 pour les humains de base non-modifiés. Elle se calcule avec l'aptitude Volonté $\times 2$.

SEUIL DE TRAUMA (ST)

Votre Seuil de Trauma marque votre résilience et vous permet de savoir si vous subissez un trauma (une blessure mentale) lorsque vous avez à encaisser du stress (cf. *Santé mentale*, p. 209). Plus votre Seuil de Trauma est élevé, mieux vous résistez aux expériences susceptibles de vous pousser à l'instabilité mentale ou à d'autres troubles psychiatriques.

Le Seuil de Trauma se calcule en divisant le score de Lucidité par 5 (arrondi au supérieur).

SEUIL D'ALIÉNATION (SA)

Le Seuil d'Aliénation détermine le nombre total de points de stress que votre esprit peut encaisser avant que vous ne deveniez complètement fou et perdiez définitivement la raison. Le Seuil d'Aliénation est égal à Lucidité $\times 2$.

EXEMPLE

La Volonté de Cole est de 16. Sa caractéristique de Lucidité est donc de 32 (16×2), son Seuil de Trauma est de 7 (32/5, arrondi au supérieur) et son Seuil d'Aliénation de 64 (32×2).

AUDACE

L'Audace correspond au talent inné dont dispose le personnage pour faire face aux défis et surmonter les obstacles avec une ferveur passionnée. Plus que de la simple chance, l'Audace est votre capacité à flirter avec les limites et à faire ce qu'il faut, envers et contre tout. Certaines personnes considèrent l'Audace comme le trait évolutionnaire qui a poussé l'homme à trouver des outils, à développer son cerveau et à faire face au lendemain, laissant les autres mammifères dans la poussière. Quand le ciel vous tombe sur la tête, que la mort est imminente et que personne ne peut vous aider, l'Audace est ce qui vous permet de vous en sortir.

La caractéristique d'Audace varie entre 1 et 10 et son niveau est établi à la création du personnage (même s'il

est possible de l'augmenter par la suite). En termes de jeu, l'Audace est utilisée pour mettre toutes les chances de votre côté. Les personnages démarrent chaque session de jeu avec un nombre de points d'Audace égal à leur caractéristique d'Audace. Ces points peuvent être dépensés avec les effets suivants :

- Ignorer tous les malus s'appliquant à un test. Vous devez dépenser votre point d'Audace *avant* de lancer les dés. Les bonus à appliquer au test ne sont pas affectés.
- Intervertir les dés sur un jet au d100. Par exemple, si vous faites 83 à votre jet de dés, vous pouvez choisir de changer ce résultat en 38.
- Améliorer une réussite pour en faire une réussite critique, comme si vous aviez fait un jet double. Vous devez néanmoins réussir votre action avant de dépenser votre point d'Audace.
- Ignorer un échec critique. Celui-ci devient alors un simple échec.
- Agir le premier lors d'une phase d'action (cf. p. 189).

Vous ne pouvez dépenser qu'un seul point d'Audace par jet de dés. Votre réserve de points d'Audace fluctuera en cours de jeu, à mesure que vous les dépenserez et les regagnerez.

Regagner de l'Audace : à la discrétion du MJ, les points d'audace peuvent être ramenés au niveau de la caractéristique d'Audace du personnage à partir du moment où il se repose pour une durée suffisamment longue. Les points d'audace peuvent aussi être regagnés si le personnage atteint l'un de ses objectifs, tel que défini par ses motivations (cf. p. 120). Le MJ détermine alors combien de points sont regagnés en fonction de l'objectif atteint.

Audrey doit faire un test difficile de Pilotage : Vaisseau spatial. Sa compétence est à 61, mais elle est gênée par de nombreux malus (-30) et si elle échoue, elle va au-devant de gros ennuis. Avant d'effectuer son test, elle pourrait dépenser un point d'Audace pour ignorer les modificateurs, mais elle décide de tenter sa chance contre un seuil de difficulté de 31. Pas de chance, elle tire 82 aux dés. Elle peut heureusement dépenser un point d'Audace pour intervertir ses dés et changer son résultat en un 28 – une réussite !

EXEMPLE

BONUS DE DOMMAGES

Votre Bonus de dommages manifeste le peps (ce petit plus qui fait plaisir) que vous ajoutez à vos attaques de corps à corps, de mêlée et au lancer des armes de jet. Le Bonus de Dommages se calcule en divisant votre aptitude Somatique (voir page suivante) par 10, arrondi à l'inférieur.

COMPÉTENCES DU PERSONNAGE

Les compétences représentent les talents que vous possédez. Elles se répartissent en deux catégories : vos *aptitudes* (capacités innées que chacun possède) et vos *compétences apprises* (capacités et connaissances acquises au fil du temps). Les scores de compétences fixent la difficulté des tests et donc des jets de dés (cf. *Effectuer un test*, p. 115).

APTITUDES

Ce sont les compétences de base que chaque personnage possède par défaut. Elles sont le fondement de vos compétences apprises. Les aptitudes sont achetées à la création de votre

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

personnage et leur score varie de 1 à 30, 10 étant la moyenne pour un humain de base non-modifié. Elles représentent les capacités innées et talents divers que vous avez naturellement développés depuis votre naissance et que vous conservez même quand vous changez de morphe – quoique certains morphes puissent en modifier le score.

Toute compétence apprise est rattachée à une aptitude. Si vous ne possédez pas la compétence nécessaire pour un test, vous pouvez vous rabattre par défaut sur l'aptitude liée (cf. *Tests par défaut*, p. 116).

Eclipse Phase reconnaît sept aptitudes :

- **Cognition (COG)** est l'aptitude correspondant à la résolution de problèmes/énigmes, à l'analyse logique et aux facultés de compréhension. Elle inclut la mémoire et les souvenirs.
- **Coordination (COO)** est la faculté d'organiser les actions des différentes parties d'un morphe pour réaliser des mouvements fluides et accomplir avec succès des actions physiques. Cela inclut la dextérité manuelle, le contrôle moteur, la souplesse, la vivacité et l'équilibre.
- **Intuition (INT)** marque la capacité à suivre ses instincts, à faire confiance à ses tripes et à évaluer sur le vif. Elle comprend conscience physique, intelligence et ruse.
- **Réflexes (RÉF)** représente la capacité à agir rapidement. Elle englobe le temps de réaction, le niveau de réponse instinctive et l'habileté à réfléchir vite.
- **Astuce (AST)** représente les facultés d'adaptabilité mentale, l'intuition sociale et les facilités à interagir avec autrui. Elle inclut la conscience sociale et les talents de manipulation.
- **Somatique (SOM)** permet de pousser les morphes au meilleur de leurs capacités physiques, ce qui inclut l'usage fondamental de la force propre au morphe, de son endurance, le maintien des positions et le mouvement.
- **Volonté (VOL)** représente le sang-froid et la capacité du personnage à suivre sa propre voie.

COMPÉTENCES APPRISES

Les compétences soumises à l'apprentissage regroupent une large panoplie de spécialités et de savoirs, de l'entraînement au combat à la négociation en passant par l'astrophysique (pour une liste complète des compétences, cf. p. 176). Les scores des compétences apprises varient entre 1 et 99, 50 représentant un niveau moyen d'expertise. Chaque compétence apprise est liée à une aptitude particulière. Quand vous achetez une compétence apprise (à la création du personnage ou en le développant en cours de jeu), elle démarre au même niveau que l'aptitude à laquelle elle est rattachée. À partir de là, il vous sera possible de l'augmenter. Si une aptitude est augmentée ou modifiée, toutes les compétences liées le seront en conséquence.

En fonction de votre historique et de votre faction, vous bénéficierez peut-être de quelques compétences de départ offertes dès la création de votre personnage. Comme les aptitudes, les compétences apprises accompagnent le personnage lorsqu'il change de morphe. Cependant, certains morphes, implants et autres facteurs peuvent parfois en modifier les scores. Si, lors d'un test spécifique, vous ne possédez pas la compétence requise, vous pouvez en général vous rabattre sur l'aptitude qui lui est ordinairement associée pour effectuer votre jet de dés (cf. *Tests par défaut*, p. 116).

SPÉCIALISATIONS

Les spécialisations représentent des domaines particuliers, spécifiques et/ou précis au sein d'une compétence. Un personnage qui apprend une spécialisation va bien au-delà des principes de base de la compétence en question, il s'entraîne pour exceller dans un aspect particulier des domaines qu'elle recouvre. Lorsque l'on fait appel à elle, une spécialisation ajoute un bonus de +10 au jet de compétence (si l'usage de cette spécialisation en particulier est approprié).

Elles peuvent être choisies à la création du personnage ou au cours de son développement dès lors que la compétence liée possède un score minimum de 30. Il n'est possible d'acheter qu'une seule spécialisation par compétence. Les spécialisations possibles sont indiquées dans la description des différentes compétences (cf. *Compétences*, p. 170).

Toljek possède la compétence Escamotage à 63 avec une spécialisation Pickpocket. Quand il utilise sa compétence d'Escamotage pour faire les poches ou voler quelque chose à quelqu'un, son seuil de difficulté est de 73. Mais pour toute autre utilisation de la compétence, la difficulté standard de 63 s'applique.

EXEMPLE

ASPECTS DU PERSONNAGE

Les aspects incluent un grand éventail de qualités et de particularités aidant à définir votre personnage. Certains aspects sont positifs dans la mesure où ils allouent au personnage des bonus pour certaines caractéristiques, compétences ou tests, ou leur donnent l'avantage dans certaines situations. D'autres, en revanche, sont négatifs : ils altèrent vos capacités ou créent à l'occasion des pépins qui viendront entraver vos projets. Certains aspects s'appliquent à votre ego et vous les conservez d'un corps à l'autre. D'autres ne s'appliquent qu'à votre morphe.

Les aspects peuvent être achetés à la création du personnage. Les aspects positifs coûtent des points de personnalisation (PP) pendant que les aspects négatifs vous en rapportent : vous pourrez alors les dépenser à d'autres fins (cf. *Aspects*, p. 145). Vous ne pouvez dépenser qu'un maximum de 50 points de personnalisation, tout comme vous ne pouvez en gagner qu'un maximum de 50 via les aspects négatifs. De manière exceptionnelle, et uniquement avec l'accord du MJ, des aspects pourront être achetés, rachetés ou infligés en cours de jeu (cf. p. 153).

MORPHE DU PERSONNAGE

Dans *Eclipse Phase*, votre corps est jetable. S'il tombe malade, vieillit ou se retrouve trop lourdement endommagé, vous avez la possibilité de numériser votre conscience et de la télécharger dans un nouveau corps. Le processus coûte cher et n'est pas simple du tout, mais il vous garantit l'immortalité aussi longtemps que vous penserez à bien vous sauvegarder et ne sombrerez pas dans la folie. Le terme de *morphe* est utilisé pour parler de toutes les formes physiques que votre esprit peut habiter, que ce soit une enveloppe clonée à croissance artificielle, une coquille robot-synthétique, une cosse biologique et charnelle, ou même la forme purement électronique d'un logiciel, ce qu'on appelle un infomorphe.

Vous achetez votre morphe de départ à la création du personnage (cf. p. 130). Ce sera très probablement le morphe avec lequel vous êtes né (à supposer que vous êtes né) mais il se peut également que ce soit un morphe dans lequel vous vous serez transféré.

Sans même parler de votre apparence physique, votre morphe a un impact énorme sur vos caractéristiques : il détermine certaines statistiques physiques telles que votre Endurance et votre Seuil de Blessure, et il peut aussi influencer sur votre Initiative et votre Rapidité. Les morphes modifient également parfois certaines aptitudes et compétences. Certains sont pré-équipés d'aspects et d'implants spécifiques, en fonction de la manière dont ils ont été élaborés, et vous pouvez toujours vous « customiser » davantage en ajoutant des implants si vous le souhaitez (cf. *Implants*, p. 126). Tous ces éléments seront reportés dans les différentes descriptions de morphes (cf. p. 139).

Si, en cours de jeu, vous voulez changer de morphe, il vous faudra d'abord songer à vous sauvegarder (Cf. *Sauvegardes et uploads*, p.268). Effectuer des sauvegardes régulières de son égo est une excellente habitude, essentielle au cas où vous viendriez à mourir prématurément. Et retenez qu'acquérir un nouveau morphe n'est pas toujours simple, surtout si vous désirez quelque chose de spécifique. Le processus complet est détaillé dans *Morphose*, p. 270.

MAXIMUM D'APTITUDE

Chaque morphe possède un score maximum d'aptitude, parfois modifié par les aspects du personnage. Ce maximum représente le plus haut niveau auquel vous pouvez utiliser cette aptitude, ce qui sous-entend que certains morphes sont intrinsèquement limités. Quand une des aptitudes du personnage (en comptant tous les bonus du morphe) excède le score maximum d'aptitude du morphe occupé, il doit alors employer cette valeur limite, le maximum d'aptitude indiqué pour le morphe, tant qu'il occupera ce corps particulier. Ceci affecte également les compétences liées à cette aptitude, qui doivent alors être modifiées en conséquence.

Certains implants, équipements, aspects psi et d'autres facteurs peuvent modifier les aptitudes naturelles du personnage.

Ces valeurs, ainsi augmentées, peuvent dépasser les maxima d'aptitude tels qu'ils sont définis par le morphe puisque ces augmentations correspondent à l'intervention de facteurs extérieurs qui augmentent les capacités du morphe. Mais aucune aptitude, qu'elle soit augmentée ou non, ne pourra jamais excéder un score de 40. Les capacités innées du personnage peuvent lui permettre d'atteindre ce niveau d'excellence, mais passé ce stade, c'est aux scores de compétences de prendre le relais.

Eva possède une aptitude de Cognition à 25. Par contre, elle est contrainte de se ré-envelopper dans un morphe basique dont le maximum d'aptitude est de 20. Tant qu'elle sera dans ce corps, sa Cognition ne sera que de 20, ce qui affectera également toutes ses compétences liées à la Cognition, lesquelles seront toutes réduites de 5.

EXEMPLE

CE QU'UTILISENT LES PERSONNAGES

Dans le décor de technologie avancée d'*Eclipse Phase*, les personnages n'ont pas à compter que sur leur intelligence et leur morphe pour se débrouiller. Ils peuvent profiter de leurs crédits et de leur réputation pour acquérir implants et équipement, et peuvent faire appel à leurs réseaux sociaux pour récupérer des informations. Certains personnages disposent même de la capacité d'employer des facultés mentales exceptionnelles désignées sous le terme de pouvoirs psi.

IDENTITÉ

En ces temps d'informatique et de surveillance omniprésentes, la confidentialité est un concept révolu – qui vous êtes et ce que vous faites sont des infos facilement accessibles en ligne. Les personnages d'*Eclipse Phase* sont



SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

pourtant souvent engagés dans des activités secrètes ou plus qu'illégales : le meilleur moyen de tenir les blogueurs, médias, paparazzis et la loi à distance est donc de recourir activement aux fausses identités. Si Firewall fournit souvent des couvertures à ses sentinelles, il ne fait pas de mal de garder quelques persona en réserve au cas où il vous faudrait mettre les voiles dans la précipitation. Heureusement, le vaste patchwork d'allégeances des habitats cités-états et des stations de factions signifie que les identités ne sont pas très difficiles à falsifier, et la capacité de passer d'un morphe à l'autre facilite d'autant la manœuvre. Parallèlement, quiconque possède une copie de votre empreinte biométrique ou génétique n'aura aucun mal à vous pister et à retrouver toutes traces et indices laissés sur votre chemin (pour en savoir plus sur l'Identité, cf. p. 279).

RÉSEAUX SOCIAUX

Ils englobent les personnes que vous connaissez et les groupes sociaux avec lesquels vous êtes en contact. L'entretien de ces liens – contacts, amis et connaissances – ne repose pas uniquement sur des interactions physiques mais aussi en grande partie sur la Toile. Les logiciels sociaux permettent de suivre facilement (et à la minute près !) les actes, centres d'intérêt et déplacements de toutes les personnes que vous connaissez. En termes de jeu, les différents réseaux sociaux vous seront très utiles. Votre liste d'amis est une ressource essentielle – une réserve d'individus que vous pouvez sonder en quête d'idées, pousser pour de l'info, écouter pour avoir les dernières rumeurs, à qui vous pouvez acheter et revendre de l'équipement, et dans laquelle vous trouverez des conseils d'experts et même des services. Les réseaux sociaux abritent également les projets en ligne de leurs différents membres, qu'il s'agisse d'un site regroupant les chansons d'un groupe, d'un espace d'archives personnelles stockant des médias en mémoire, de blogs par dizaines passant en revue les meilleurs endroits pour trouver du matériel électronique bon marché, ou de plateformes de stockage pour les différents travaux de recherche et d'études sur lesquels vous avez œuvré ou que vous avez jugé intéressants.

Les réseaux sociaux des personnages sont assez nébuleux et ne cessent de se redéfinir, mais ils sont simples à utiliser. Il suffit de faire appel à la compétence Réseau (domaine) pour en profiter (cf. p. 184). L'utilisation exacte de cette compétence est développée dans *Réputation et réseaux sociaux*, p. 286.

CRÉDIT

La Chute a dévasté l'économie globale et les anciens systèmes monétaires. Dans les années de reconstruction qui ont suivi, hypercorps et gouvernements ont inauguré un nouveau système de monnaie électronique, le *Crédit*. Particulièrement soutenu par les gros partis capitalistes, et utilisé contre biens et services comme pour les transactions financières, le Crédit est surtout manipulé informatiquement bien qu'il existe communément des jetons et puces de crédit certifiés et appréciés pour l'anonymat qu'ils procurent. Des billets sont aussi en circulation dans certains habitats.

Votre personnage se verra attribuer un certain nombre de Crédits au moment de sa création, en fonction de son historique et de la faction que vous choisirez. Vous pourrez également gagner des Crédits en cours de jeu en utilisant les bonnes vieilles méthodes : essentiellement gagner sa vie et voler.

RÉPUTATION

Le capitalisme n'est plus l'unique philosophie économique du coin. Le développement des assembleurs moléculaires (les nano-usines) a permis l'avènement de systèmes économiques basés sur les principes d'abondance et de gratuité, une situation dont profitent largement les factions anarchistes et autres. Quand le premier venu peut fabriquer ce qu'il désire, les concepts de propriété et de richesse n'ont plus lieu d'être. L'apparition de modèles fondés sur le don fonctionnel ou le communisme, parmi d'autres systèmes économiques alternatifs, signifie que tout un chacun peut acquérir tous les biens et services qu'il souhaite grâce aux systèmes de libre-échange, de réciprocité ou de troc, dès lors qu'il fait partie des membres actifs de ce système et jouit du respect de ses pairs. Autre conséquence : l'art, la créativité, l'innovation et toutes les autres formes d'expression culturelle profitent d'une valeur et d'une considération bien plus élevées qu'au sein des économies capitalistes.

Dans les systèmes économiques alternatifs, souvent, l'argent ne signifie plus rien. Seule compte la *réputation*. Votre score de réputation indique votre capital social, la manière dont vous estiment vos pairs. La réputation peut être augmentée par l'influence positive, la contribution directe et l'aide que vous apportez aux groupes ou individus ; elle peut être réduite par un comportement asocial. Dans les habitats anarchistes, vos chances d'obtenir ce que vous cherchez dépendent uniquement de la manière dont les autres vous perçoivent.

On peut aisément mesurer votre réputation via les réseaux sociaux. Vos actions sont récompensées ou punies par ceux avec lesquels vous interagissez, lesquels peuvent affecter votre score par des retours positifs ou négatifs. Toutes les factions se servent de ces réseaux. La réputation peut donc aussi affecter vos relations sociales dans les systèmes économiques capitalistes. Les principaux réseaux de réputations sont les suivants :

- **@-liste** : représenté par les anarchistes avec un A dans un cercle. Utilisé par les anarchistes, Barsoomiens, Extropiens, écumeurs et Titaniens. Noté @-rép.
- **CivicNet** : utilisé par la République Jovienne, l'Alliance Lunaire de Lagrange, la Constellation de l'Étoile du Matin, le Consortium Planétaire et de nombreux hypercorps. Noté c-rép.
- **VaguÉco** : utilisé par les nano-écologistes, les Conservateurs et les Revendicaterres. Noté e-Rép.
- **Fame** : le réseau pour « voir-et-être-vu ». Utilisé par les mondains, les artistes, les célébrités et les médias. Noté f-Rép.
- **Guanxi** : utilisé par les triades et de nombreuses entités criminelles. Noté g-rép.
- **L'Œil** : utilisé par Firewall. Noté i-rép.
- **RRA** : les Réseaux de Recherche Associés. Utilisés par les argonautes, les technologistes, les scientifiques et les chercheurs. Noté r-rép.

Le niveau de réputation s'échelonne de 0 à 99. En fonction de son historique et de sa faction, votre personnage débutera avec des scores de réputation dans un ou plusieurs réseaux. Ces scores pourront être augmentés dès la création du personnage en dépensant des points de personnalisation. En cours de jeu, vos scores de réputation fluctueront



uniquement en réponse aux actions de votre personnage. Pour plus d'informations, cf. *Réputation et Réseaux sociaux*, p. 286.

Notez que chaque score de réputation est attaché à une identité spécifique.

ÉQUIPEMENT

Il comprend tout le matériel que votre personnage possède et garde sur lui, des armes et armures aux vêtements et appareils électroniques. Vous pouvez acheter votre matériel à la création du personnage (cf. p. 137), avec des points de personnalisation, et en cours de jeu, en vous servant de votre Crédit ou de votre réputation. Certains objets soumis à réglementation, interdits, illégaux ou simplement difficiles à trouver vous demanderont des efforts particuliers si vous voulez vous les procurer (cf. *Acquérir de l'équipement*, p. 296). Et si vous avez accès à un assembleur moléculaire, sachez que vous serez en mesure de créer votre propre équipement, à la seule condition d'en posséder les schémas techniques complets (cf. *Nanofabrication*, p. 284). Pour la liste complète des options d'équipement, cf. chapitre *Équipement*, p. 294.

Même au sein des systèmes économiques capitalistes restants, les prix varient énormément. Pour l'illustrer, tout l'équipement a été classé dans différentes catégories de coûts, chacune d'entre elles correspondant à une fourchette de prix : ainsi, le MJ pourra plus facilement fixer le prix de chaque objet en fonction des circonstances. Ces catégories établissent également un prix moyen qui servira au moment de la création des personnages et à chaque fois que le MJ cherchera à simplifier les coûts (cf. *Table des Coûts d'équipement*, p. 137).

IMPLANTS

Les implants incluent toutes les améliorations cybernétiques, bioniques, génotechnologiques et nanoware disponibles pour votre morphe (ou les augmentations mécaniques dans le cas des coquilles synthétiques). Ils peuvent vous donner accès à des capacités spéciales ou modifier vos caractéristiques, vos compétences et vos aspects. Certains morphes sont déjà pré-équipés d'implants, comme cela est précisé dans leur description (cf. p. 139). Vous pouvez également demander un morphe équipé d'implants spécifiques (cf. *Acquérir un morphe*, p. 277). Dans le cas où vous voudriez améliorer le morphe que vous occupez, sachez qu'il vous sera possible de recourir à la chirurgie ou à d'autres traitements pour faire installer les augmentations souhaitées (cf. *Cuves de soins*, p. 327). Pour une liste complète des implants/améliorations disponibles, cf. p. 300-312, *Équipement*.

PSI

Les pouvoirs psi sont un ensemble de capacités mentales rares, des anomalies résultant de l'infection par l'un des curieux nanovirus libérés au cours de la Chute. Si l'étendue des capacités psi n'est pas encore bien délimitée et comprise, on sait qu'elles offrent certains avantages – et imposent certains désavantages – à leurs porteurs. L'aspect Psi (cf. p. 147) est nécessaire pour qu'un personnage puisse utiliser ces capacités que l'on appelle couramment des *passes*. Les utilisateurs psi sont nommés *asynchrones*. Pour une explication complète du phénomène psi et pour des détails sur différentes passes connues, cf. *Piratage mental*, p. 216.

RÈGLES RÉSUMÉES

Tout ce qu'il vous faut savoir sur les règles est résumé ici (en une seule page !).

EFFECTUER UN TEST (P. 115)

- Lancez un d100 (deux dés à dix faces dont vous lisez le résultat comme un pourcentage, de 00 à 99).
- Le seuil de difficulté est fixé par le score de la compétence utilisée (parfois par le score de l'aptitude à laquelle elle se rattache).
- Le seuil de difficulté peut être affecté, positivement ou négativement, par des modificateurs.
- 00 est toujours une réussite.
- 99 est toujours un échec.
- Une Marge de Réussite de 30+ correspond à une réussite exceptionnelle.
- Une Marge d'Échec de 30+ correspond à un échec cuisant.
- Un double aux dés (00, 11, 22, 33, etc.) indique une réussite ou un échec critique.

TEST DE RÉOLUTION (P. 117)

- Pour réussir un test, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal au seuil de difficulté avec un d100.

TEST OPPOSÉ (P. 118)

- Chaque personnage impliqué lance un d100 contre un seuil de difficulté (score de compétence +/- les modificateurs).
- Celui qui réussit son test, avec le résultat le plus élevé aux dés, l'emporte. Si les deux personnages échouent ou réussissent avec le même résultat, c'est une impasse.

TEST DE RÉOLUTION SIMPLE (P. 118)

- Les tests de résolution simples réussissent automatiquement.
- La réussite ou l'échec au jet de dés indique simplement s'il s'agit d'une réussite brillante ou modeste.

TEST PAR DÉFAUT (P. 116)

- Si vous ne possédez pas la compétence requise pour un test, vous pouvez vous rabattre par défaut sur l'aptitude liée à cette compétence.

MODIFICATEURS (P. 115)

- Ils affectent toujours le seuil de difficulté (le score de la compétence), jamais le résultat du jet de dés.
- Les modificateurs (positifs ou négatifs) sont répartis selon trois niveaux de difficulté :
 - mineure (+/-10)
 - modérée (+/-20)
 - majeure (+/-30)
- Les modificateurs ne peuvent excéder un maximum de +/-60.

TRAVAIL D'ÉQUIPE (P. 116)

- Un personnage est désigné comme l'acteur principal et réalise le test.
- Chaque joueur apportant son aide lui offre un bonus de +10 (maximum : +30).

PRENDRE SON TEMPS (P. 117)

- Un personnage peut décider de prendre plus de temps que strictement nécessaire pour accomplir une action.
- Pour les actions complexes, chaque minute supplémentaire consacrée à la tâche offre un bonus de +10.
- Pour les actions longues, le temps de base nécessaire à la réalisation de l'action doit être augmenté de 50% à chaque fois pour obtenir un bonus de +10.

APTITUDES (P. 122)

- Les scores d'aptitudes s'échelonnent de 1 à 30, avec une moyenne de 15.
- Les différentes aptitudes sont : Cognition, Coordination, Intuition, Réflexes, Astuce, Somatique et Volonté.

COMPÉTENCES APPRISES (P. 123)

- Le score des compétences s'échelonne de 1 à 99, avec une moyenne de 50.
- Chaque compétence est liée à une aptitude et basée sur son score.
- Morphes, équipement, drogues, etc. peuvent octroyer des bonus et malus à certaines compétences.

SPÉCIALISATIONS (P. 123)

- Les spécialisations apportent un bonus de +10 aux tests réalisés pour leur domaine de compétence particulier.
- Vous n'avez droit qu'à une spécialisation par compétence.

TOURS D'ACTION (P. 119)

- Un tour d'action dure 3 secondes (un round).
- L'ordre d'action des personnages est déterminé par leur score d'Initiative.
- Les actions automatiques peuvent être effectuées n'importe quand.
- Vous pouvez effectuer autant d'actions rapides que vous le souhaitez en un round (au minimum 3) : le MJ peut toutefois vous limiter.
- Votre score de Rapidité détermine le nombre d'actions complexes que vous pouvez effectuer en un round.

ACTIONS LONGUES (P. 119)

- Les actions longues sont toutes les actions dont la réalisation requiert plus d'un round.
- Chaque action longue possède un délai de réalisation (de 2 rounds à 2 ans).
- Ce délai peut être réduit de 10% par tranche de 10 points de MR.
- Si vous échouez, il vous faudra passer un temps minimum égal à 10% du délai requis par tranche de 10 points de ME avant de réaliser que c'est un échec.

CRÉATION ET ÉVOLUTION

AVANT DE COMMENCER . . .

Sachez que nombre de concepts évoqués dans ce chapitre sont décrits dans le chapitre précédent. À moins qu'il se trouve quelqu'un pour vous aider à créer votre personnage, vous devriez commencer par lire le **Chapitre 4 : Mécanique du jeu** ou vous préparer à faire de nombreux allers-retours entre ces pages lorsque vous procéderez à la création de votre premier personnage.

PAR ÉTAPES

Cette vue d'ensemble de la création de personnage devrait vous servir de guide lorsque vous vous lancerez dans le processus de création. ■ p. 130

Historique : choisissez ou créez votre historique – d'abord les origines, la destination viendra plus tard ! ■ p. 131

Factions : le groupe auquel vous êtes affilié et auquel vous vous identifiez. ■ p. 132

Motivations : choisissez trois mêmes, idéologies ou objectifs qui serviront de moteur à votre personnage et le pousseront vers l'avant. ■ p. 137

Exemples : quelques exemples de personnages pré-tirés, construits de A à Z. ■ p. 135 et 137

DES PERSONNAGES

5



ASPECTS

La liste complète des traits positifs et négatifs que vous pourrez attacher à l'ego ou au morphe de votre personnage. ■ p. 145

MORPHES

Sélectionnez votre corps parmi les 29 modèles biologiques et synthétiques proposés. Ils incluent les transhumains modifiés, les cosses, les surévolués, les coquilles robotisées et même la forme virtuelle des infomorphes. ■ p. 139

ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

À mesure que votre personnage remplira ses objectifs, il gagnera des points d'XP à dépenser pour augmenter ses compétences, ses aptitudes et autres caractéristiques. ■ p. 152

La première étape du jeu *Eclipse Phase* consiste à définir votre personnage. Si vous découvrez tout juste le jeu et son décor, le meilleur moyen de vous plonger dedans est tout simplement de choisir un des personnages fournis à titre d'exemple p. 154-169. Si, en revanche, vous êtes déjà un vétéran du JDR ou souhaitez simplement mieux contrôler la direction que va prendre votre personnage, vous avez toujours la possibilité de le construire intégralement et de vous aider des exemples fournis comme point de départ. Ce chapitre vous servira de guide tout au long du processus de création de votre personnage, de son concept général à sa personnalité en passant par le détail de ses statistiques.

CRÉATION DE PERSONNAGE

On compte deux parties essentielles dans la création des PJ. La première s'attache aux données numériques et aux attributs qui déterminent ce pour quoi le personnage est doué ou non (et ce qu'il est capable, ou non, d'accomplir) : elle répond aux mécaniques du jeu. Mais ces caractéristiques ne se résument pas à de simples données statistiques – elles témoignent des capacités et centres d'intérêt de votre personnage et, de ce fait, reflètent son historique, son éducation, sa formation et son expérience. Au cours du processus de création, vous aurez la possibilité d'attribuer des points à ces caractéristiques, de les ajuster et de jongler avec comme vous l'entendez. Si vous avez déjà une idée de votre personnage, alors vous pourrez l'illustrer en optimisant ces statistiques en conséquence. Vous pouvez aussi procéder différemment et jouer avec ces statistiques jusqu'à obtenir un personnage satisfaisant, puis inventer un historique à partir des chiffres posés.

La seconde partie consiste à définir la personnalité de son PJ. Qu'est-ce qui en fait une personne à part entière ? Le motive ? Le gonfle ? Retient son attention ? Quels aspects de sa personnalité en font un bon ami, un camarade ou un amoureux attrayant – ou tout simplement un personnage intéressant à jouer ? Quels sont ses défauts et ses excentricités ? Ces questions sont importantes à poser dans la mesure où les réponses vont aideront à répartir vos points entre les différentes caractéristiques, aptitudes et aspects.

La création des personnages se fait par étape et, dans *Eclipse Phase*, contrairement à certains jeux, elle ne se fait pas au hasard – vous avez le contrôle total de la création de chacune des facettes de votre personnage. Mais il vous faudra procéder par ordre. L'intégralité du processus est détaillée dans le Guide par étape de création de personnage.

CONCEPT DE PERSONNAGE

Commencer par choisir le type de personnage que vous avez envie de jouer est en général un bon moyen de se lancer. Choisissez un archétype qui correspond à votre idée de personnage et débutez avec cette base. Voulez-vous incarner un explorateur ? Quelqu'un de sournois comme un espion ou un voleur ? Quelqu'un de cérébral, par exemple un scientifique ? Un criminel endurci ou un ancien flic ? Ou peut-être préférez-vous tenir le rôle d'un agitateur démagogique ? Vous pouvez aussi partir d'une personnalité type et lui choisir ensuite une profession en accord. Si vous voulez jouer un papillon social qui

GUIDE PAR ÉTAPE DE CRÉATION DE PERSONNAGE

1. Déterminez le concept de votre personnage (p. 130).
2. Choisissez un historique (p. 131).
3. Choisissez une faction (p. 132).
4. Dépensez vos points gratuits (p. 134).
 - a/ 105 points d'aptitude.
 - b/ 1 point d'Audace.
 - c/ 5.000 crédits.
 - d/ 50 points de réputation.
 - e/ Langue natale.
5. Dépensez vos points de personnalisation (p. 135).
 - a/ 1.000 PP à dépenser :
 - 15 PP = 1 point d'Audace.
 - 10 PP = 1 point d'aptitude.
 - 5 PP = 1 passe psi.
 - 5 PP = 1 spécialisation.
 - 2 PP = 1 point de compétence (de 61 à 80).
 - 1 PP = 1 point de compétence (jusqu'à 60).
 - 1 PP = 1.000 crédits.
 - 1 PP = 10 points de réputation.
 - b/ Minimum à investir dans les compétences actives : 400 PP.
 - c/ Minimum à investir dans les compétences de connaissances : 300 PP.
 - d/ Choisissez votre morphe de départ (p. 136 et 139).
 - e/ Choisissez vos aspects (p. 136 et 145).
6. Achetez votre équipement (p. 137).
7. Choisissez vos motivations (p. 137).
8. Calculez les caractéristiques restantes (p. 138).
9. Détaillez votre personnage (p. 138).

excelle dans l'art de la manipulation, alors vous pouvez opter pour une personnalité des médias, un blogueur ou un mondain fêtard. À moins que vous ne préfériez incarner un laissé-pour-compte se débattant avec des problèmes de drogues ? Auquel cas, un ancien mercenaire ou un hypercapitaliste déchu ayant perdu sa fortune et sa famille durant la Chute pourraient vous convenir. Et que diriez-vous d'un personnage hautement dynamique vivant sa vie comme s'il allait mourir demain et curieux de tout ? Dans ce cas, un adepte du freerun ou un gatecrasheur professionnel pourraient être ce qu'il vous faut.

N'hésitez pas à discuter de leurs personnages avec les autres joueurs, vous pourrez ainsi créer un personnage complémentaire – qui, dans l'idéal, apportera au groupe des compétences que personne ne possède et/ou répondra à un besoin. Pourquoi créer un chercheur-archéologue si le groupe en compte déjà un et, surtout, s'il manque un spécialiste du combat ou un asynchrone ? D'un autre côté, si votre équipe est partie pour conduire une expédition archéologique en territoire extra-terrestre, disposer de plusieurs chercheurs aux domaines d'expertise distincts ne sera pas un mal.

Une fois votre concept de base déterminé, donnez-lui un peu d'épaisseur. Si vous avez débuté avec un concept en quelques mots, comme « xénosociologue », poussez l'expérience vers un résumé en une phrase. Précisez par exemple qu'il s'agit d'« un linguiste amateur ouvert d'esprit, spécialiste

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

en xénosociologie passionné par les cultures extra-terrestres, collectionneur des objets kitsch des Courtiers, qui fait preuve d'une tolérance exceptionnelle face au « facteur beurk » et dont les meilleurs amis sont souvent des surévolués ou des IA ». Cela vous donnera plus de matière et de détails pour décider des forces et faiblesses de votre personnage.

CHOISIR UN HISTORIQUE

La première étape de création du personnage consiste à lui choisir un historique. Est-il né sur Terre, avant la Chute ? A-t-il été élevé dans un habitat, en communauté ? A-t-il commencé sa vie en tant qu'IA désincarnée ?

Vous pourrez choisir votre historique dans la liste fournie ci-dessous. Soyez attentif : chaque historique porte son lot de compétences, d'aspects, de limitations et autres caractéristiques de départ. N'oubliez pas que votre historique définit d'où vous venez, non où vous en êtes. Il témoigne de votre passé et c'est votre faction qui indiquera votre présent et votre position actuelle. Quant à votre avenir, à vous de l'écrire au cours des parties.

Les historiques présentés ci-dessous couvrent une grande partie de la transhumanité mais ne peuvent prendre en compte toutes les possibilités existantes. Avec l'accord de votre MJ, vous pourrez développer un historique bien à vous et n'apparaissant pas sur cette liste en ne gardant que les grandes lignes pour respecter un certain équilibre.

COLONS LUNAIRES

Vous avez passé votre enfance dans une des cités-dômes exigües ou dans les stations souterraines de la Lune, le satellite de la Terre. Vous étiez aux premières loges lors de la Chute de la Terre.

Avantages : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10 ; +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine de votre choix] ou Profession : [domaine de votre choix], compétence Réseau : Hypercorps +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : basiques, épisseurs.

ÉCUMEURS-NÉS

Vous avez grandi à bord d'une barge d'écumeurs, menant la vie chaotique des nomades.

Avantages : +10 à une compétence au choix parmi Persuasion ou Subterfuge, compétence Fouille +10, compétence Réseau : Autonomistes +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous, plus particulièrement les folivores.

ÉGARÉS

Vous êtes un témoignage vivant de l'une des plus infâmes débâcles transhumaines d'après-Chute. Membre de la « Génération Perdue », vous avez connu une enfance accélérée par croissance artificielle et avez survécu, à votre façon, là où nombre des vôtres sont morts, sont devenus fous ou ont été persécutés (cf. *Les Égarés*, p. 233). Votre historique fait de vous un être stigmatisé par la société, mais votre fardeau s'accompagne de certains avantages.

Avantages : +20 à deux compétences Connaissance de votre choix, aspect Psi (niveau 1).

Désavantages : aspect Désordre mental (choisissez-en deux, dont celui que vous acquérez avec l'aspect Psi), aspect Stigmatisation sociale (Égaré), vous devez commencer avec un morphe futura.

Morphes courants : futuras.

HYPER-ÉLITES

Vous avez le privilège d'avoir grandi comme membre de la classe supérieure d'immortels qui dirige de nombreux habitats et hypercorps du système intérieur. Vous avez été choyé dans un monde de richesse et de pouvoir dont la multitude ne peut que rêver.

Avantages : compétence Protocole +10, +10.000 crédits, compétence Réseau : Hypercorps +20.

Désavantages : vous ne pouvez pas commencer avec un basique, un épisseur, une cosse, un surévolué ou un morphe synthétique.

Morphes courants : exaltés, sylphes.

INFOLIFES

Vous êtes venu au monde en tant que conscience numérique – une intelligence artificielle générale (IAG). Votre existence même est illégale dans certains habitats (héritage de tous ceux qui ont imputé la Chute aux IA endémiques). Contrairement aux IA germes responsables de la Chute, vos capacités d'auto-évolution sont limitées même si vous jouissez d'une totale autonomie.

Avantages : compétence Interface +30, les compétences Informatique (Infosec, Interface, Programmation, Recherche) achetées avec des PP sont à moitié prix.

Désavantages : aspect Ingénu, aspect Stigmatisation sociale (IAG), vous ne pouvez pas acheter d'aspects psi, le coût des compétences sociales achetées avec des PP est doublé.

Morphes courants : infomorphes, morphes synthétiques.

ISOLÉS

Vous avez été élevé comme membre d'un groupe d'exilés volontaires en bordure du système. Que vous ayez été élevé au sein d'un groupe religieux, d'un culte, d'une expérimentation sociale, d'une cellule anti-technologie ou d'un groupe désirant simplement vivre loin du monde, vous avez passé la plus grande partie de votre jeunesse et de votre existence (si ce n'est la totalité) complètement isolé des autres factions.

Avantages : +20 à deux compétences de votre choix.

Désavantages : -10 à la réputation de départ.

Morphes courants : tous.

MARAUDEURS

Vous avez été élevé dans un groupe social qui n'a cessé de se déplacer à travers le système solaire (exemple : des libre-échangistes, des pirates, des exploitants d'astéroïdes, des charognards ou des travailleurs itinérants). Vous êtes habitué à sillonner l'espace d'habitats en stations.

Avantages : compétence Navigation +10, compétence Pilotage : Vaisseaux spatiaux +20, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +10.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous, plus particulièrement les folivores et les hibernoïdes.

MARTIENS

Vous avez été élevé dans l'une des stations que l'on trouve sur et autour de Mars, désormais la planète la plus peuplée du système. Votre ville natale a peut-être survécu à la Chute.

Avantages : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10 ; +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine de votre choix] ou Profession : [domaine de votre choix] ; compétence Réseau : Hypercorps +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : basiques, épisseurs et oxydés.

PREMIERS COLONS DE L'ESPACE

Vous-même ou vos parents faisiez partie des premières « générations » de colons/travailleurs envoyés loin de la Terre en quête d'un carré d'espace à revendiquer. Vous êtes donc habitué aux espaces confinés des vaisseaux spatiaux et rompu à la vie à bord des stations et des habitats les plus anciens. En tant que « 0-1 G » (gravité zéro et première génération), vous n'avez jamais appartenu aux élites. Les individus ayant votre type de parcours ont souvent une formation spécialisée de technicien, que ce soit en tant qu'ouvrier du vide ou technicien d'habitat.

Avantages : compétence Pilotage : Vaisseaux spatiaux ou compétence Chute Libre +10 ; +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine de votre choix] ou Profession : [domaine de votre choix] ; compétence Réseau : [domaine de votre choix] +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous. L'utilisation de morphes exotiques est courante.

RÉINSTANCIÉS

Vous êtes né sur Terre et y avez grandi, mais vous n'avez pas survécu à la Chute. Tout ce que vous savez, c'est que votre corps y est mort mais que vos sauvegardes ont été transmises par-delà la Terre et que vous faites partie des quelques chanceux qui ont été réinstanciés dans un nouveau morphe. Il se peut que vous ayez passé plusieurs années stocké en mémoire morte, coincé dans un simulespace ou comme esclave infomorphe.

Avantages : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +10, +2 points d'audace.

Désavantages : aspect Mémoire éditée, 0 crédit de départ (vous pouvez cependant en acheter avec des PP).

Morphes courants : châssis, infomorphes, synthétiques.

RESCAPÉS DE LA CHUTE

Vous êtes né sur Terre, où vous avez grandi, pour être évacué au moment de la Chute et de ses horreurs, laissant derrière vous votre ancienne vie (et éventuellement vos amis, votre famille et vos proches). Vous avez eu la chance de survivre avec un corps intact et poursuivez votre propre chemin à travers le système.

Avantages : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +10, 1 point d'Audace.

Désavantages : 2.500 crédits de départ seulement (vous pouvez toujours en acheter davantage avec des PP).

Morphes courants : basiques, épisseurs.

SURÉVOLUÉS

Vous n'êtes même pas humain. Vous êtes né en tant qu'animal surévolué : chimpanzé, gorille, orang-outang, perroquet, corbeaux ou pieuvre.

Avantages : compétence Esquive +10, compétence Perception +10, +20 à deux compétences Connaissances de votre choix.

Désavantages : vous devez choisir un morphe surévolué pour commencer.

Morphes courants : néo-aviens, néo-hominidés, octomorphes.

CHOISIR UNE FACTION

Une fois votre historique défini, vous pourrez choisir la première faction à laquelle appartiendra votre personnage. Elle représente en principe le groupe qui contrôle l'habitat ou la station où vous vivez et auquel votre personnage prête allégeance (bien que ce ne soit pas forcément le cas). Vous

pouvez aussi décider d'incarner un dissident vivant parmi les siens mais s'opposant à certains (voire à l'ensemble) des mêmes fondamentaux de sa faction et, peut-être même, militant pour le changement. Quoi que vous décidiez, votre faction définira la place que votre personnage occupe dans la lutte entre les différentes idéologies d'après-Chute.

Vous devez choisir votre faction parmi celles qui sont listées ci-dessous. De la même manière que votre historique, votre faction vous apportera certaines compétences, certains aspects, certaines limitations et d'autres caractéristiques.

Cette liste de factions présente les plus importantes par leur nombre et les plus influentes de la transhumanité, mais il en existe d'autres. Avec l'accord de votre MJ, vous avez la possibilité de générer votre propre faction.

ANARCHISTES

Vous vous opposez à toute forme de hiérarchie et favorisez les organisations sociales bâties sur un modèle horizontal et la démocratie directe pour les prises de décision. Pour vous, le pouvoir est source de corruption et chacun devrait avoir son mot à dire sur les décisions affectant la vie de la communauté. Aux yeux des partisans de la politique primitive et restrictive de la Junte Jovienne et du système intérieur, cela fait de vous un voyou irresponsable dans le meilleur des cas, et au pire un terroriste. Mais pour vous, ce jugement ne peut être qu'une blague, au mieux une mascarade, venant de gouvernements qui gardent leurs populations sous contrôle par l'oppression économique et la menace de violences.

Avantages : +10 à une compétence au choix, compétence Réseau : Autonomistes +30.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

ARGONAUTES

Vous faites partie d'un mouvement scientifique techno-progressiste qui cherche à résoudre les injustices et inégalités du monde transhumain via la technologie. Vous soutenez l'idée d'un accès universel à la technologie et aux services de santé, défendez les modèles de production open source, la liberté morphologique et la démocratisation des systèmes. Vous vous évertuez à éviter tout factionnalisme et toute forme de politique inégalitaire, voyant la fragmentation de la transhumanité comme une entrave à sa survie.

Avantages : +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine de votre choix] ou Profession : [domaine de votre choix] ; compétence Réseau : Scientifiques +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

BARSOOMIENS

Les fins fonds de la brousse martienne sont votre territoire. Vous êtes un « redneck », un Martien de la classe populaire des régions rurales, souvent en conflit avec la politique et les objectifs des dômes hypercorps et de la Ligue Tharsis.

Avantages : compétence Parkour +10, +10 à une compétence de votre choix, compétence Réseau : Autonomistes +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : châssis, basiques, oxydés, épisseurs, synthétiques.

CRIMINELS

Vous êtes engagés dans le monde clandestin de la criminalité. Vous travaillez peut-être pour l'une des principales factions

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

criminelles du système solaire – les Triades, le Cartel de Nuit, La Cellule DI, Nine Lives, la Pax Familiae – ou pour une organisation plus petite, un opérateur local possédant de gros intérêts dans un habitat spécifique. Vous êtes peut-être un membre condamné à faire vos preuves, une recrue hésitante ou un indépendant en quête de votre prochain boulot.

Avantages : compétence Intimidation +10, compétence Réseau : Criminels +30.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

ÉCUMEURS

Voici l'avenir dont on a tous rêvé et dont vous allez pouvoir profiter un max. Un changement de paradigme a eu lieu et, alors que tout le monde cherche encore à se mettre à la page, votre faction a déjà embrassé cette nouvelle révolution et s'en réjouit. Il n'existe plus ni besoin, ni mort, ni limite à ce que vous pouvez être. Les écumeurs se sont plongés à corps perdu dans ce nouveau mode de vie et se transforment comme ils l'entendent, osent de nouvelles expériences et repoussent les frontières autant que possible... emmerdant quiconque n'approuve pas leur façon de faire.

Avantages : compétence Chute libre +10, +10 à une compétence de votre choix, compétence Réseau : Autonomistes +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

EXTROPIENS

Vous êtes un partisan anarchiste du marché libre et de la propriété privée. Vous vous opposez au système de gouvernements et tendez à favoriser la mise en place d'un système où la sécurité et les considérations légales seraient gérées par des compétiteurs privés. Que vous vous considériez comme un anarcho-capitaliste ou un mutualiste (une différence que seuls les Extropiens comprennent), vous êtes à mi-chemin entre les hypercorps et les autonomistes, traitant avec tout ce petit monde sans qu'aucun ne vous fasse confiance.

Avantages : compétence Persuasion +10, compétence Réseau : Autonomistes +20, compétence Réseau : Hypercorps +10.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

HYPERCORPS

Vous venez d'un habitat contrôlé par les hypercorps. Que vous soyez un entrepreneur hypercapitaliste, un mondain hédoniste ou un modeste ouvrier du vide, vous acceptez que certaines libertés soient sacrifiées au nom de la sécurité et de la liberté.

Avantages : compétence Protocole +10, compétence Réseau : Hypercorps +20, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +10.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : exaltés, olympiens, épisseurs, sylphes.

JOVIENS

Votre faction est connue pour son régime autoritaire, ses idéologies conservatrices et ses tendances militaristes. Là d'où vous venez, on considère que l'accès à la technologie ne peut être laissé aux mains de n'importe qui et que les *humains* doivent être protégés d'eux-mêmes. Pour assurer sa survie, l'*humanité* doit être capable de se défendre et comprendre que toute croissance sans contrôle ni surveillance représente une menace.



Avantages : +10 à une compétence Arme de votre choix, compétence Esquive +10, compétence Réseau : Hypercorps +20.
Désavantages : vous devez commencer avec un basique ou un épisseur, vous n'avez droit à aucun nanoware ou équipement de nanotechnologie avancée de départ.
Morphes courants : basiques, épisseurs.

LUNAIRES

Vous venez de la Lune, la première colonie spatiale hors-Terre. Aujourd'hui surpeuplée et en déclin, la Lune est un des rares endroits où les gens se raccrochent encore aux vieilles identités ethniques et nationales de la Terre. Votre habitat dispose aussi d'une vue sur notre planète d'origine, un constant rappel poussant beaucoup de « Lunaires » vers les rangs des Revendicaterres qui déplorent l'interdiction de retourner vers la Terre donnée par les hypercorps. Ceux-ci soutiennent leur droit à revenir sur Terre et à la terraformer afin de lui rendre sa viabilité comme foyer de vie.

Avantages : +10 à une Langue : [au choix], compétence Réseau : Hypercorps +20, compétence Réseau : Écologistes +10.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : châssis, exaltés, basiques, épisseurs, synthétiques.

MARGELLANS

Vous-même ou votre faction êtes réticents à traiter avec le reste de la transhumanité et à vous mêler des différents événements du reste du système. Votre groupe en particulier a sans doute cherché à s'isoler volontairement afin de poursuivre ses propres intérêts ou s'est vu condamné à l'exil en raison de ses croyances mal acceptées. Ou peut-être êtes-vous tout simplement un solitaire préférant l'immensité et le vide de l'espace à l'idée de nouer des liens avec les autres. Vous pourriez aussi incarner un cultiste religieux, un primitiviste, un utopiste ou tout autre personnage n'affichant aucun intérêt pour la transhumanité.

Avantages : compétence Pilotage : Vaisseaux spatiaux +10, +10 à une compétence de votre choix, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

MERCURIENS

Votre faction n'a aucune envie de compromettre sa véritable nature pour apparaître plus « humaine ». Vous pouvez incarner une IAG qui ne compte pas forcément entrecroiser sa destinée à celle de la transhumanité ou un surévolué cherchant à protéger et promouvoir la vie non-humaine (ou tout du moins celle de son espèce). Vous pouvez même incarner un infomorphe ou un post-humain si éloigné des intérêts et des valeurs de la transhumanité qu'il se considère désormais comme prenant part à la création d'une toute nouvelle forme de vie.

Avantages : +10 à deux compétences de votre choix, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

MONDAINS

Vous faites partie des célébrités du système intérieur, ces cliques sociales envahies par les médias et qui font et défont les modes, dictent les mœurs du monde, et bâtissent ou détruisent les vies des autres au fil des rumeurs, insinuations et accords de dessous de table. Vous êtes à la fois une icône et

un disciple fervent. La culture n'est pas simplement votre vie, elle est aussi votre arme.

Avantages : compétence Persuasion +10, compétence Protocole +10, compétence Réseau : Médias +20.

Désavantages : vous ne pouvez pas démarrer avec un basique, un surévolué, une cosse ou un morphe synthétique.

Morphes courants : exaltés, olympiens, sylphes.

TITANIENS

Vous êtes membre de la cyberdémocratie socialiste du Commonwealth Titanien. Contrairement aux autres groupes autonomistes, par leurs efforts conjoints, les Titaniens ont permis de mettre en place plusieurs énormes projets d'infrastructure, approuvés par la Pluralité Titanienne et conduits par des micro-corporations possédées par l'état.

Avantages : +10 à une compétence au choix parmi Technique ou Théorie, compétence Réseau : Autonomistes +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : tous.

ULTIMISTES

Votre faction a conscience du potentiel que recèle l'avenir de la transhumanité et considère le reste des transhumains comme des faibles et des hédonistes. La transhumanité est destinée à évoluer, et il est temps de la repenser au meilleur de ses capacités.

Avantages : +10 à deux compétences de votre choix, compétence Réseau : [domaine de votre choix] +20.

Désavantages : vous ne pouvez pas commencer avec un basique, un épisseur, un surévolué ou une cosse.

Morphes courants : exaltés, remakes.

VÉNUSIENS

Vous êtes un partisan de la Confédération des aérostats Vénusiens de l'Étoile du Matin, maudissant l'influence grandissante du Consortium Planétaire et des autres puissances conservatrices retranchées dans le système intérieur. Vous considérez l'ascension de votre faction comme une chance de réformer la vieille garde politique du système intérieur.

Avantages : compétence Pilotage : Engins aériens +10, +10 à une compétence de votre choix, compétence Réseau : Hypercorps +20.

Désavantages : aucun.

Morphes courants : châssis, exaltés, mentats, épisseurs, sylphes, synthétiques.

DÉPENSER LES POINTS GRATUITS

Chaque personnage reçoit au départ le même nombre de points gratuits pour développer des éléments comme la réputation ou les aptitudes. Ces points gratuits ne sont qu'une amorce à la création du personnage, alors ne vous inquiétez pas si vous ne pouvez pas monter certains de vos scores aussi haut que vous l'espérez. Lors de la prochaine étape de création, vous obtiendrez des points supplémentaires pour personnaliser votre personnage (cf. *Dépenser les Points de Personnalisation*, p. 135).

APTITUDES DE DÉPART

Vous recevez 105 points gratuits à répartir entre vos 7 aptitudes : Cognition, Coordination, Intuition, Réflexes, Astuce, Somatique et Volonté (cf. *Aptitudes*, p. 122). Comme cela correspond à un score moyen de 15 par aptitude, il peut être tout aussi simple de leur attribuer 15 points chacune et de réajuster

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Tai se crée un personnage. Elle décide de créer une récupératrice/charognard ayant commencé en tant que colon lunaire mais qui appartient maintenant aux margellans. Son historique et sa faction lui donnent un bonus de +20 à sa compétence Réseau : Autonomistes, de +20 à sa compétence Réseau : Hypercorps, de +10 à sa compétence Pilotage : Vaisseaux spatiaux et de +10 à sa compétence Pilotage : Véhicules terrestres. Elle bénéficie également d'un bonus de +10 à deux autres compétences (Théorie, Profession ou Technique) qu'elle choisira plus tard.

Tai commence avec 105 points à répartir dans ses aptitudes (elle pourrait donc décider d'investir 15 points dans chacune). Imaginant son personnage comme quelqu'un d'impulsif et d'antisocial, elle baisse ses scores d'Astuce et de Volonté à 10. Elle

voudrait également jouer quelqu'un de futé et de rapide : elle investit donc les 10 points récupérés précédemment dans ses aptitudes Cognition et Réflexes, les montant toutes deux à 20. Ses aptitudes sont donc définies comme suit :

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
20	15	15	20	10	15	10

Toujours avec ses points gratuits, elle se note 1 point d'Audace et prend la compétence Langue natale (Chinois) à 85.

Après s'être noté 5.000 crédits, Tai répartit équitablement ses points de réputation entre ses réseaux @-rép et c-rép, accordant à chacun un score de 25.

Cet exemple se poursuit p. 137 → → →

ensuite les scores selon vos attentes, en diminuant certains et en augmentant les autres. Chaque aptitude doit avoir un score minimum de 5 (à moins de prendre l'aspect Faiblesse, cf. p. 150), et aucune ne peut être augmentée au-delà de 30 (à moins de prendre l'aspect Aptitude exceptionnelle, cf. p. 145). Notez que certains morphes (les basiques et les épisseurs, par exemple) peuvent aussi limiter le score maximum de certaines aptitudes (cf. *Maximum d'aptitude*, p. 124).

Pour plus de simplicité, il est recommandé de conserver des multiples de 5 pour les scores d'aptitudes, mais ce n'est pas une obligation.

LANGUE NATALE

Chaque personnage reçoit gratuitement la compétence Langue natale au score de 70 + INT. Elle peut être augmentée avec des PP (voir ci-dessous).

POINT D'AUDACE DE DÉPART

Chaque personnage démarre avec 1 point dans la caractéristique Audace (cf. *Audace*, p. 122).

CRÉDIT

Chaque personnage reçoit 5.000 crédits avec lesquels il peut acheter de l'équipement dès la création, à moins que son historique en fasse un rescapé de la Chute ou un réinstancié (auquel cas il recevra respectivement 2.500 crédits ou 0 crédits). Cf. *Acheter de l'équipement*, p. 137, pour plus de détails.

RÉPUTATION

Votre personnage n'est pas un complet débutant. Vous recevez 50 points de réputation à répartir entre les différents réseaux de votre choix (cf. *Réputation et réseaux sociaux*, p. 286).

DÉPENSER LES POINTS DE PERSONNALISATION

Maintenant que vous avez posé les bases de votre personnage, vous pouvez dépenser vos points de personnalisation (PP) pour le peaufiner. Chacun reçoit 1.000 PP à dépenser pour augmenter ses aptitudes, acheter des compétences, augmenter le score d'Audace, acheter davantage de crédits, améliorer sa réputation ou choisir des aspects positifs (c'est-à-dire des avantages). Vous pouvez aussi décider de prendre des aspects négatifs (des désavantages) qui vous rapporteront des PP supplémentaires. Le processus de développement devrait vous permettre d'affiner votre personnage et de le spécialiser comme vous le désirez.

Si le MJ cherche à établir un niveau de jeu différent, il a toujours la possibilité d'ajuster le nombre de PP accordés. Si son scénario prévoit de débiter avec des personnages plus

jeunes et moins expérimentés, il peut décider de réduire le nombre de PP à 800, ou même à 700. Inversement, s'il préfère que ses joueurs commencent en tant que vétérans agueris, il peut augmenter ce nombre à 1100, voire à 1200.

Toutes les améliorations ne se valent pas – les aptitudes sont, par exemple, bien plus utiles et importantes que les compétences individuelles. Ces différences sont illustrées par la manière dont se dépensent les PP, avec un coût en PP variable en fonction du type d'augmentation.

POINTS DE PERSONNALISATION

15 PP = 1 point d'Audace

10 PP = 1 point d'aptitude

5 PP = 1 passe psi

5 PP = 1 spécialisation

2 PP = 1 point de compétence (de 61 à 80)

1 PP = 1 point de compétence (jusqu'à 60)

1 PP = 1.000 crédits

1 PP = 10 points de réputation

Les coûts des aspects et des morphes seront précisés dans leurs descriptions respectives

PERSONNALISER SES APTITUDES

Augmenter un score d'aptitude coûte assez cher puisque chaque point vous demandera 10 PP. Comme précisé plus haut, aucune aptitude ne peut être augmentée au-delà de 30. Et souvenez-vous que votre morphe peut aussi vous offrir certains bonus d'aptitude.

AUGMENTER L'AUDACE

L'Audace peut être augmentée à raison de 15 PP pour 1 point. Le score d'Audace est limité à 10.

COMPÉTENCES

Chaque personnage doit acheter un minimum de 400 PP de compétences actives et de 300 PP de compétences de Connaissance (cf. *Compétences*, p. 170). 1 point de compétence coûte 1 PP. N'oubliez pas que le score de départ des compétences apprises est égal au score de l'aptitude à laquelle elles sont rattachées. Si, par exemple, vous voulez augmenter une compétence à 30 et que l'aptitude qui lui correspond est à 10, il ne vous faudra dépenser que 20 PP. Avant d'augmenter vos scores de compétence, pensez à leur appliquer les bonus que vous rapportent



vosre historique et votre faction. Pour plus de simplicité, nous vous recommandons d'acheter vos points de compétence par multiples de 5, mais ce n'est pas une obligation.

Augmenter une compétence au-delà de 60 coûte cher : à partir de là, chaque point vous coûtera le double. Augmenter à 70 une compétence dépendant d'une aptitude à 20 vous coûterait 60 PP : 40 PP pour la monter de 20 à 60 ; puis 20 PP de plus pour la faire progresser de 60 à 70.

Aucune compétence apprise ne peut être augmentée au-delà de 80 à la création du personnage (à moins de posséder l'aspect Expert, p. 146).

Si les compétences de Connaissance sont regroupées en 5 compétences, il s'agit de compétence de domaine (p. 172), appelant à chaque fois une précision quant au champ d'études concerné : vous pouvez les prendre plusieurs fois, en choisissant à chaque fois un champ d'études différent.

Vous trouverez la liste complète des compétences p. 176.

SPÉCIALISATIONS

Vous pouvez acheter des spécialisations (cf. p. 173) à raison de 5 PP par spécialisation. Il vous est possible d'en acheter aussi bien pour les compétences actives que pour les compétences de Connaissance. Vous ne pouvez prendre qu'une seule spécialisation par compétence et devez posséder la compétence à un score minimum de 30.

ACHETER PLUS DE CRÉDITS

Si vous voulez débiter avec plus de crédits pour acheter votre équipement, vous pouvez échanger vos PP à cette fin à raison de 1.000 crédits par PP dépensé. Cf. *Acheter de l'équipement*, p. 137, pour plus de détails sur l'achat d'équipement. Vous pouvez dépenser un maximum de 100 PP pour acheter des crédits.

AUGMENTER SA RÉPUTATION

Si vous voulez que votre personnage parte avec un gros capital social, vous pouvez augmenter vos scores de réputation en achetant 10 points de réputation par PP. Aucun score de réputation ne peut être augmenté au-delà de 80, et vous ne pouvez dépenser qu'un maximum de 35 PP pour acheter des points de réputation.

MORPHE DE DÉPART

Votre morphe de départ est certainement la chose la plus importante à acheter avec vos PP, qu'il s'agisse de votre forme corporelle originale (celle avec laquelle vous êtes venu au

monde) ou juste de votre enveloppe du moment.

Vous trouverez la liste des morphes disponibles p. 139.

Notez que tous les bonus d'aptitude ou de compétence offerts par votre morphe ne s'appliquent qu'après la dépense de tous vos PP. En d'autres termes, ces bonus n'affectent pas le prix que vous coûtent les aptitudes et les compétences au moment de la création. Même avec les bonus de morphes, aucune aptitude ne devrait être élevée au-delà de 40.

ACHETER DES ASPECTS

Les aspects constituent des traits spécifiques à votre personnage qui peuvent l'avantager comme le mettre en difficulté.

Les avantages fournissent des bonus dans certaines situations et chacun possède un coût défini en PP. Vous ne pouvez dépenser plus de 50 PP en avantages.

Les aspects négatifs constituent des désavantages mais peuvent aussi vous rapporter des PP supplémentaires à dépenser pour améliorer votre personnage. Vous ne pouvez obtenir plus de 50 PP en choisissant des aspects négatifs, ni plus de 25 PP d'aspects négatifs liés à votre morphe.

Les aspects positifs sont listés p. 145, les négatifs p. 148. Notez que les aspects obtenus via votre historique ou votre faction ne vous coûtent rien et ne vous rapportent pas de PP supplémentaires.

Les aspects précisés comme des aspects de morphe ne s'appliquent qu'au morphe, pas à l'ego. Quand vous changez de morphe, ces aspects sont perdus (et sont parfois remplacés par d'autres). Vous pouvez acheter des aspects de morphe comme n'importe quel autre aspect au cours de la création du personnage (sans tenir compte du nombre de morphes que vous achetez).

PASSES PSI

Les personnages qui achètent l'aspect Psi (p. 147) peuvent dépenser des PP pour acheter des passes psi (cf. *Passes Psi-Chi*, p. 223). Ce sont des capacités psi particulières que le personnage maîtrise. Le coût d'une passe psi est de 5 PP. Vous ne pouvez pas acheter plus de 5 passes psi-chi, ni plus de 5 passes psi-gamma, lors de la création du personnage.

Notez que les bonus d'aptitude ou de compétence que rapportent les passes sont traités comme des modifications : ils ne s'appliquent qu'une fois que vous avez dépensé tous vos PP et n'affectent pas le coût des aptitudes ou des compétences achetées à la création.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Tai a maintenant 1.000 points de personnalisation à dépenser. Elle veut être chanceuse et commence donc par dépenser 60 PP (4 × 15) pour monter son Audace de 1 à 5. Elle décide également que son personnage sera doué pour repérer les choses et augmente donc son INT de 15 à 20 pour un coût de 50 PP (5 × 10). À cet instant, elle a dépensé 110 PP.

Elle doit utiliser au moins 400 points pour les compétences actives, alors elle s'y attaque. Sachant que ces compétences sont basées sur des aptitudes et qu'elles sont plus chères au-delà de 60 points : elle décide de dépenser un maximum de 40 PP pour chaque compétence qu'elle choisira (son plus haut score d'aptitude étant à 20). Elle choisit les compétences qu'elle veut, répartit ses points et les ajoute aux scores des aptitudes impliquées.

Elle commence d'abord par noter le nombre de points qu'elle va dépenser pour chacune de ses compétences ainsi que leur score total (comptant le score de l'aptitude liée) entre parenthèses.

Armes à rayon (COO) 30 (45), Chute Libre (RÉF) 40 (60), Démolition (COG) 40 (60), Escalade (SOM) 30 (45), Esquive (RÉF) 30 (50), Fouille (INT) 40 (60), Infiltration (COO) 30 (45), Interface (COG) 20 (40), Matériel : Aérospatial (COG) 40 (60), Navigation (INT) 40 (60), Parkour (SOM) 30 (45), Perception (INT) 40 (60), Persuasion (AST) 20 (30), et Recherches (COG) 20 (40).

L'ensemble lui coûte 450 PP : à présent, elle a donc dépensé 560 PP.

Maintenant, elle s'attaque à ses 300 points de compétences de Connaissance :

Art : Sculpture (INT) 40 (60), Intérêt : Complots (COG) 30 (50), Intérêt : Stations Margellanes (COG) 40 (60), Langue : Anglais (INT) 40 (60), Profession : Commerce de charognards (COG) 40 (60), Profession : Estimation (COG) 40 (60), Théorie : Astrophysique (COG) 40 (60), Théorie : Histoire de la Chute (COG) 40 (60), Théorie : Ingénierie (COG) 40 (60).

L'ensemble lui coûte 350 PP supplémentaires, montant son total de points dépensés à 910.

En comptant les compétences dont lui font bénéficier son historique et sa faction, elle possède de surcroît Pilotage : Vaisseaux spatiaux (RÉF) 30 (50), Pilotage : Véhicules terrestres (RÉF) 30 (50), Réseau : Autonomistes (AST) 30 et Réseau : Hypercorps (AST) 30. Elle décide d'ajouter son bonus libre de +10 à sa compétence Esquive (la montant ainsi à 60) et applique son autre +10 à la compétence Théorie : Économie (COG) 30.

Avec ses 90 PP restants, Tai passe à sa réputation. Elle aimerait avoir un bon réseau de relations et augmente donc ses deux scores de réputation à 30 chacun pour 6PP. Elle décrète également avoir besoin d'une certaine crédibilité face aux criminels et s'achète un score de g-rép à 40 pour 4 PP de plus. Il lui reste 80 PP.

Tai a besoin d'un corps et opte pour un Folivore qui lui paraît bien adapté au style de vie nomade de sa baroudeuse de l'espace margellane : ce corps lui coûte 40 PP supplémentaires. Il ne lui en reste plus que 40 à dépenser.

Jetant un nouveau coup d'œil à ses compétences, elle décide de monter Pilotage : Vaisseaux spatiaux de 50 à 65. Il lui faut 10 PP pour la monter à 60 et 10 PP pour la passer de 60 à 65 pour un total de 20 PP. Elle voudrait également monter son score de Fouille de 60 à 70, pour 20 PP. Elle achève donc de dépenser ses points.

Pourtant, en parcourant les aspects, Tai en vient à se dire que Conscience de l'environnement immédiat serait un bon choix pour son profil de charognard. L'aspect coûtant 10 PP, il lui faudra prendre un aspect négatif pour compenser : elle choisit donc Dommage neural (synesthésie) – une condition héritée d'un nanovirus dévastateur libéré au cours de la Chute.

Tai a maintenant réparti et dépensé tous ses points.

EXEMPLE

EXEMPLE

ACHETER DE L'ÉQUIPEMENT

Qu'importe la faction dont vous êtes issu, il vous faut utiliser des crédits pour acheter votre équipement de base à la création de votre personnage. Vous trouverez une liste complète des différents équipements et de leur prix dans le chapitre *Équipement*, p. 294. N'hésitez pas à vous servir des coûts moyens de chaque catégorie quand vous calculez le prix de l'équipement.

Chaque personnage débute avec une pièce d'équipement gratuite : une muse standard (p. 331). C'est une IA, une compagne numérique, que le personnage possède depuis son enfance. En outre, chaque personnage commence avec un mois d'assurance sauvegarde (p. 330) gratuit.

Il n'y a aucune limite autre que celles qu'impose le MJ quant à l'équipement que le personnage peut acheter ou non à la création. Il est important que joueurs et MJ gardent bien en tête les historiques et les factions des personnages puisque certains équipements sont soumis à réglementation

dans certains habitats quand ils ne sont pas complètement illégaux : vous devez donc être capable d'expliquer pourquoi et comment tel personnage, issu de tel endroit, peut posséder tel équipement. Sans cela, le MJ sera en droit de ne pas vous l'accorder. N'oubliez pas non plus de prendre en compte les origines du personnage. Un personnage issu de l'autoritaire République Jovienne pourrait avoir du mal à expliquer pourquoi il est en possession d'une corne d'abondance illégale, mais si le jeu se déroule à bord d'une barge d'écumeurs où tout est disponible et où l'on trouve n'importe quoi, alors ces explications seront bien plus faciles à fournir.

La seule exception concernant l'achat d'équipement avec des crédits concerne les morphes supplémentaires. Vous pouvez acheter d'autres morphes lors de la création de votre personnage, mais vous ne pouvez le faire qu'en utilisant vos PP. Il vous faudra également définir le morphe dans lequel votre personnage est enveloppé. Les autres vous coûteront une commission de service supplémentaire à la banque de corps (p. 331).

Notez que tous les bonus d'aptitude ou de compétence fournis par l'équipement sont traités comme des modifications : ils ne s'appliquent qu'une fois que vous avez dépensé tous vos PP et n'affectent pas le coût des aptitudes ou compétences achetées lors de la création du personnage.

CHOISIR SES MOTIVATIONS

L'étape suivante consiste à choisir à votre personnage trois motivations personnelles (cf. *Motivations*, p. 120). Ce sont des mêmes qui se présentent sous forme d'idéologies ou d'objectifs que poursuit votre personnage. Ils

COÛTS D'ÉQUIPEMENT

CATÉGORIE	ÉCHELLE DE VALEURS (CRÉDITS)	PRIX MOYEN (CRÉDITS)
Modique	1-99	50
Bas	100-499	250
Moyen	500-1499	1000
Élevé	1500-9999	5000
Très élevé	10000+	20000



peuvent être très spécifiques, comme « faire tomber le chef local des triades », ou très généraux et étendus, comme par exemple « promouvoir l'hyper-capitalisme ». Par ailleurs, ils peuvent être à court comme à long terme. Vous trouverez quelques exemples de motivations dans la Table d'exemples de motivations (ci-contre). Au moment de choisir vos motivations, n'hésitez pas à en discuter avec votre MJ, elles pourront servir à faire avancer les aventures créées par le MJ et pourront même servir de base à la construction de scénarios spécifiques. Il vous sera toujours possible de changer de motivations en cours de route (cf. *Changer de motivation*, p. 152). Celles-ci vous aideront à recharger vos points d'Audace (p. 122) et à gagner plus de point d'XP en cours de jeu (p. 384).

Songez aussi à les reporter sur votre fiche de personnage en un mot ou en une courte phrase que vous accompagnerez d'un + ou d'un - marquant votre soutien ou votre opposition au principe choisi. Exemple : « +Gloire » signifierait que votre personnage cherche à devenir une personnalité célèbre des médias tandis que « -Revendiquer la Terre » signifierait que vous vous opposez à l'idée de retourner sur Terre.

TOUCHES FINALES

Maintenant que vous avez créé votre personnage, il ne vous reste plus qu'à en peaufiner les détails.

CARACTÉRISTIQUES RESTANTES

Quelques dernières caractéristiques restent à calculer et à ajouter à votre fiche de personnage :

- **Lucidité** (p. 122) est égal à votre VOL \times 2.
- **Seuil de Trauma** (p. 122) est égal à votre LUC/5 (arrondi au supérieur).
- **Seuil d'Aliénation** (p. 122) est égal à votre LUC \times 2.
- **Initiative** (p. 121) est égal à votre (RÉF+INT)/5.
- **Bonus de Dommages** (p. 122), pour les attaques de corps à corps, est égal à votre SOM/10 (arrondi à l'inférieur).
- **Seuil de Mort** (p. 122) est égal à votre END \times 1,5 (pour les biomorphes, arrondi au supérieur) ou END \times 2 (pour les synthomorphes).
- **Rapidité** (p. 121) est égal à 1 (3 pour les synthomorphes) plus les modificateurs associés à d'éventuels implants.

EXEMPLES DE MOTIVATIONS

Anarchisme
Bio-conservatisme
Carrière personnelle
Contact extra-terrestre
Développement personnel
Droits des IA/infomorphes/cosses/surévolués
Éducation
Esclavage des IA/infomorphes/cosses/surévolués
Exploration
Expression artistique
Fascisme
Gloire
Hédonisme
Hyper-capitalisme
Immortalité
Libération martienne
Libertarisme
Liberté morphologique
Nano-écologie
Open source
Philanthropie
Préservatinnisme
Religion
Recherche
Revendication de la Terre
Richesse
Socialisme
Souveraineté vénusienne
Techno-progressisme
Vengeance

DÉTAILLER SON PERSONNAGE

La dernière étape de création du personnage vous amène à le détailler et consiste à définir son apparence et sa personnalité. L'historique est un bon point de départ puisqu'il indique d'où vient votre personnage, mais il est également possible de l'étoffer : Comment a-t-il vécu son enfance ? Conserve-t-il des liens ou des attaches avec cette période de son passé ? Comment a-t-il rejoint sa faction actuelle depuis cette

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

origine ? Soutient-il complètement les objectifs de sa faction ou s'y oppose-t-il ? Comment le personnage perçoit-il les autres factions ?

Après cela, jetez un coup d'œil à vos compétences et aux autres éléments importants : eux aussi racontent une histoire. Comment avez-vous acquis ces compétences ? Pourquoi ? Comment avez-vous développé vos scores de réputation (et comment se fait-il que certains soient si bas) ? Comment vous êtes-vous lié aux différents groupes représentés par vos compétences Réseau ? Qu'est-ce que vos aspects révèlent de vous ? Comment avez-vous obtenu votre morphe actuel ? S'agit-il de votre corps d'origine ? Si ce n'est pas le cas, qu'est-il arrivé à votre premier corps ?

En tenant compte du facteur essentiel que sont les motivations, toutes ces questions vous aideront à construire une image plus précise de votre personnage. Évidemment, il n'est pas nécessaire de tout savoir à son sujet – quelques zones d'ombres ne feront pas grand mal et vous pourrez toujours compléter les blancs plus tard. Faites le point sur les différents éléments que vous avez mis à jour jusqu'à présent : cela vous aidera à mieux présenter votre personnage comme un individu unique et à part entière plutôt que comme un simple simulacre sans épaisseur.

Enfin, accordez-vous un moment pour relever les caractéristiques et traits de personnalité spécifiques de votre personnage : ainsi, il vous sera plus facile de le présenter à vos compagnons de jeu. Il peut s'agir d'une façon de parler, d'un caractère très marqué, de phrases fétiches, d'une allure ou d'un style vestimentaire unique, d'un tic de comportement, de manière agaçante ou de tout autre élément de cet ordre et facile à repérer. Ce genre d'idiosyncrasies donne aux autres joueurs un élément distinctif auquel se raccrocher et fournit à peu de frais de belles opportunités d'interprétation.

MORPHES DE DÉPART

Chaque morphe possède un coût en PP. Il détermine aussi les caractéristiques d'Endurance et de Seuil de Blessure du personnage, et peut modifier l'Initiative, la Rapidité ainsi que d'autres aptitudes et compétences. Les descriptions incluent également le coût de chaque morphe en crédits, ce mode d'acquisition n'intervient cependant que pour les achats de morphe en cours de jeu.

Bonus modulables d'aptitude : certains morphes apportent des bonus d'aptitude que le joueur peut décider d'appliquer à l'aptitude de son choix. Cela signifie simplement que tous les morphes ne sont pas créés sur le même modèle. Ces bonus d'aptitude universels doivent être attribués à des aptitudes différentes de celles que le morphe augmente déjà. Une fois ces bonus spéciaux attribués, ils sont permanents pour le morphe impliqué (ce qui signifie que si un autre personnage devait se ré-envelopper dans le morphe en question, les bonus resteraient les mêmes).

BIOMORPHES

Les biomorphes sont des enveloppes intégralement biologiques (généralement équipées d'implants), mises au monde naturellement ou par un exo-utérus, et à croissance naturelle ou légèrement accélérée.

BASIQUES

Ce sont des humains de base non-modifiés nés avec tous leurs défauts naturels, leurs maladies héréditaires et autres

mutations génétiques que l'évolution se plaît à intégrer à l'homme. Les basiques sont de plus en plus rares – la majorité est morte avec les restes de l'humanité lors de la Chute. Les nouveaux enfants sont pour la plupart des épisseurs – au moins soumis à la réparation et au filtrage génétiques – sauf dans les habitats où les basiques sont traités comme des citoyens de seconde zone et des travailleurs asservis.

Implants : aucun.

Maximum d'aptitude : 20.

Endurance : 30.

Seuil de Blessure : 6.

Désavantages : aucun (aspect commun Tare génétique).

Coût PP : 0.

Coût crédits : élevé.

ÉPISSEURS

Les épisseurs sont des humains ayant bénéficié de corrections et réparations génétiques. Leur génome a été nettoyé de toute maladie héréditaire et leur apparence et santé ont été optimisées sans que soit apportées de modifications ou d'améliorations conséquentes. La transhumanité est en majorité composée d'épisseurs.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.

Maximum d'aptitude : 25.

Endurance : 30.

Seuil de Blessure : 6.

Avantages : +5 à une aptitude au choix.

Coût PP : 10.

Coût crédits : élevé.

EXALTÉS

Les exaltés sont des humains génétiquement améliorés conçus de manière à ce que certains traits spécifiques soient mis en valeur. Leur code génétique a été manipulé pour les rendre plus intelligents, plus sains et plus séduisants. Leur métabolisme modifié les prédispose à rester athlétiques et en bonne santé pour toute la durée de leur longue vie.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 35.

Seuil de Blessure : 7.

Avantages : COG +5, +5 à trois autres aptitudes de votre choix.

Coût PP : 30.

Coût crédits : très élevé.

FOLIVORES

Les folivores sont des humains génétiquement adaptés aux environnements à microgravité et à l'apesanteur. Ils ont des jambes bien plus souples que la moyenne et peuvent s'agripper aussi bien avec leurs mains qu'avec leurs pieds.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, coussinets adhésifs, réserve d'oxygène, pieds préhensiles.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 35.

Seuil de Blessure : 7.

Avantages : aspect Félin (niveau 1), COO +5, SOM +5, +5 à une aptitude de votre choix.

Coût PP : 40.

Coût crédits : très élevé.

FURIES

Les furies sont des morphes de combat. Ces versions améliorées de l'humain transgénique présentent des caractéristiques génétiques qui en font des morphes taillés pour l'endurance, la force et les réflexes, ainsi que des modifications comportementales visant à développer leur agressivité et leur ruse. Pour compenser leurs tendances à l'indiscipline et aux schémas comportementaux machistes, les furies sont pourvues d'une séquence génétique valorisant l'esprit de meute et la coopération, et ce sont très souvent des morphes de sexe féminin.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, armure biotissée (légère), pile corticale, vision améliorée, poussée synaptique (niveau 1), filtres toxémiques.

Maximum d'aptitude : 30.

Modificateur de Rapidité : +1 (Poussée synaptique).

Endurance : 50.

Seuil de Blessure : 10.

Avantages : COO +5, RÉF +5, SOM +10, +5 à une aptitude de votre choix.

Coût PP : 75.

Coût crédits : très élevé (minimum 40.000).

FUTURAS

Variante des exaltés, le morphe futuras a été spécialement pensé pour la « Génération Perdue ». Taillés sur mesure pour la croissance accélérée et ajustés pour favoriser des qualités telles que la confiance, l'indépendance et l'adaptabilité, les futuras étaient censés aider la transhumanité à reprendre pied. Malheureusement, le programme se révéla un désastre et la production de la gamme fut abandonnée, même s'il existe encore quelques modèles. Ceux-ci sont souvent considérés avec un certain dégoût quand on ne les voit pas comme des objets de collections ou des curiosités assez exotiques.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, mémoire eidétique, amortisseurs émotionnels.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 35.

Seuil de Blessure : 7.

Avantages : COG +5, AST +5, VOL +10, +5 à une autre aptitude de votre choix.

Coût PP : 40.

Coût crédits : très élevé (exceptionnellement rare, 50.000+).

HIBERNOÏDES

Les hibernoïdes sont des humains transgéniques dont le métabolisme et les cycles circadiens ont été profondément altérés. Le temps de sommeil dont ils ont besoin a été réduit à une heure ou deux par jour en moyenne. Les hibernoïdes ont aussi la capacité de déclencher une forme d'hibernation volontaire, pouvant placer leur métabolisme et leur besoin d'oxygène en veille effective. Ils font d'excellents candidats pour les voyages spatiaux longue-durée ainsi que d'excellents techniciens d'habitats. Ces morphes sont également très sollicités par les assistants personnels et les hyper-capitalistes menant leur vie sans répit.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, régulation circadienne, pile corticale, hibernation.

Maximum d'aptitude : 25.

Endurance : 35.

Seuil de Blessure : 7.

Avantages : INT +5, +5 à une aptitude de votre choix.

Coût PP : 25.

Coût crédits : très élevé.

MENTATS

Les mentats ont été génétiquement modifiés pour accroître leurs capacités cognitives (et en particulier leurs facultés d'apprentissage), leur créativité, leur attention et leur mémoire. Selon certaines rumeurs, il existerait des mentats super-améliorés dont l'intelligence est poussée de façon plus extrême encore. Mais le piratage cérébral est une opération excessivement difficile à réaliser et les nombreuses tentatives de reconfiguration des facultés mentales n'ont abouti qu'à des dysfonctionnements, déséquilibres mentaux et cas de démence.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, mémoire eidétique, hyper-linguiste, implant mathématique.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 35.

Seuil de Blessure : 7.

Avantages : COG +10, INT +5, VOL +5, +5 à une aptitude de votre choix.

Coût PP : 40.

Coût crédits : très élevé.

NÉOTÉNIQUES

Les néoténiques sont des transhumains modifiés afin de conserver une apparence d'enfant. Ils sont plus petits, plus agiles, plus curieux et consomment moins que les adultes, ce qui en fait des morphes idéaux pour la vie en habitat et sur les vaisseaux spatiaux. Certaines personnes estiment que les enveloppes néoténiques sont répugnantes, particulièrement dans l'usage qu'en font certains médias et quand ces morphes sont employés par l'industrie du sexe.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, peau de caméléon, pile corticale.

Maximum d'aptitude : 20 (SOM), 30 (toutes les autres).

Endurance : 30.

Seuil de Blessure : 6.

Avantages : COO +5, INT +5, RÉF +5, +5 à une aptitude de votre choix ; les néoténiques comptent comme de petites cibles (malus de -10 pour les toucher en combat).

Désavantage : aspect Stigmatisation sociale (Néoténique).

Coût PP : 25.

Coût crédits : très élevé.

NÉO-AVIENS

Les néo-aviens regroupent les corbeaux, les corneilles et les perroquets gris évolués disposant d'une intelligence équivalente à celle de l'homme. Ils sont bien plus grands que leurs cousins non-évolués (ils peuvent atteindre la taille d'un enfant), avec une tête plus large en raison de leur plus gros cerveau. Leurs ailes ont été soumises à de nombreuses modifications transgéniques pour leur permettre de conserver un minimum la capacité de voler dans les environnements à gravité normale (1g). Ils se voient ainsi affublés d'une physionomie plus proche de celle de la chauve-souris et peuvent plus facilement replier leurs ailes. Ils sont également dotés de doigts primitifs leur permettant de manipuler des outils de base. Leurs orteils s'articulent plus facilement et sont maintenant pourvus de pouces opposables. Les néo-aviens sont bien adaptés aux environnements à microgravité et sont très demandés pour leur petite taille et leurs besoins réduits en ressources.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.

Maximum d'aptitude : 25 (20 SOM).

Endurance : 20.

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Seuil de Blessure : 4.

Avantages : attaques de griffes/bec (1d10 VD, utiliser la compétence Combat non-armé), Vol, INT +5, RÉF +10, +5 à une autre aptitude de votre choix.

Coût PP : 25.

Coût crédits : très élevé.

NÉO-HOMINIDÉS

Les néo-hominidés regroupent les chimpanzés, les gorilles et les orangs-outangs surévolus. Tous sont dotés d'une intelligence améliorée et sont bipèdes.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, pieds préhensiles.

Maximum d'aptitude : 25.

Endurance : 30.

Seuil de Blessure : 6.

Avantages : COO +5, INT +5, SOM +5, +5 à une autre aptitude de votre choix, compétence Escalade +10.

Coût PP : 25.

Coût crédits : très élevé.

OCTOMORPHES

Ces pieuvres surévolues se sont révélées être des enveloppes très utiles dans les environnements à gravité zéro. Elles conservent leurs huit bras, leurs chromatophores et donc leur faculté à changer de couleur de peau comme les caméléons, leurs poches d'encre et un bec acéré. Elles ont également une boîte crânienne plus développée et une durée de vie étendue, peuvent respirer à l'air libre comme sous l'eau et n'ont pas de squelette, ce qui leur permet de se glisser dans les zones les plus étroites. Dans les environnements à gravité zéro, les octomorphes se servent généralement de leurs ventouses pour se déplacer en rampant ou expulsent de l'air pour se propulser. Dans les environnements à faible gravité, il est fréquent de les voir marcher sur deux bras. Leur vue améliorée leur permet de voir en couleur et les fait bénéficier d'un champ de vision à 360°. Ils sont également capables de régler la rotation de leurs yeux pour conserver leurs pupilles en fente à la verticale. Enfin, ils communiquent grâce à un système de cordes vocales transgéniques.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, peau de caméléon.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 30.

Seuil de Blessure : 6.

Avantages : 8 bras, attaque de bec (1d10 VD, utiliser la compétence Combat non-armé), aspect Félin (niveau 2), vision à 360°, compétence Natation +30, compétence Escalade +10, COO +5, INT +5, +5 à une autre aptitude de votre choix.

Coût PP : 50.

Coût crédits : très élevé (minimum 30.000+).

OLYMPIENS

Les olympiens sont des humains dont les améliorations ont porté sur les facultés athlétiques comme l'endurance, la coordination œil-main et les fonctions cardio-vasculaires. On trouve beaucoup d'olympiens parmi les athlètes, les danseurs, les adeptes du freerun et les soldats.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 40.

Seuil de Blessure : 8.

Avantages : COO +5, RÉF +5, SOM +10, +5 à une autre aptitude de votre choix.

Coût PP : 40.

Coût crédits : très élevé.

OKYDÉS

Adaptés pour survivre avec un équipement minimum au sein des environnements martiens en attente de terraformation, ces morphes transgéniques disposent, entre autres améliorations, d'une peau calorifugée qui favorise la thermorégulation et d'un système respiratoire modifié permettant une moindre consommation d'oxygène et le filtrage du dioxyde de carbone.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, respiration améliorée, régulation thermique.

Maximum d'aptitude : 25.

Endurance : 35.

Seuil de Blessure : 7.

Avantages : SOM +5, +5 à une aptitude de votre choix.

Coût PP : 25.

Coût crédits : très élevé.

REMAKES

Les remakes sont des versions complètement repensées et améliorées de l'être humain : une version 2.0 en quelque sorte. Leur système cardio-vasculaire est plus résistant, leur appareil digestif a été aseptisé et restructuré pour en éliminer tous les défauts. Ils ont en outre été optimisés pour être en bonne santé, intelligents et pour profiter d'une meilleure espérance de vie grâce à de nombreuses modifications transgéniques. Les remakes sont très appréciés au sein des factions ultimistes. Ils ressemblent à des humains mais présentent toutefois des éléments distinctifs évidents parfois étranges et inquiétants : ils sont plus grands, ont moins de cheveux, un crâne sensiblement plus développé, de grands yeux, un plus petit nez, de plus petites dents et des doigts allongés.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, régulation circadienne, pureté métabolique, pile corticale, mémoire eidétique, respiration améliorée, régulation thermique, filtres toxémiques.

Maximum d'aptitude : 40.

Endurance : 40.

Seuil de Blessure : 8.

Avantages : COG +10, AST +5, SOM +10, +5 à deux autres aptitudes de votre choix.

Désavantage : aspect Inquiétante étrangeté.

Coût PP : 60.

Coût crédits : très élevé (minimum 40.000+).

SPECTRES

Les spectres sont en partie conçus pour les opérations de combat, mais surtout pour la furtivité et l'infiltration. Leur profil génétique met l'accent sur la rapidité, l'agilité et les réflexes, et leur esprit a été modifié pour favoriser la patience et la résolution de problèmes.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, peau de caméléon, pile corticale, stimulation surrénale, vision améliorée, coussinets adhésifs.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 45.

Seuil de Blessure : 9.

Avantages : COO +10, RÉF +5, SOM +5, VOL +5, +5 à une aptitude de votre choix.

Coût PP : 70.

Coût crédits : très élevé (minimum 40.000).



SYLPHES

Les morphes sylphes sont taillés sur mesure pour les icônes des médias, les mondains de l'élite, les stars LEX, les mannequins et les narcissiques. Leur séquence génétique est spécialement conçue pour en faire des morphes d'une grande beauté. Des traits elfiques et éthérés, ainsi qu'un corps agile et mince, en constituent souvent les bases. Leur métabolisme a également été purifié afin d'éliminer toutes odeurs corporelles désagréables et leurs phéromones ont été ajustées pour être universellement attractives.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pureté métabolique, pile corticale, phéromones améliorées.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 35.

Seuil de Blessure : 7.

Avantages : aspect Beauté saisissante (niveau 1), COO +5, AST +10, +5 à une autre aptitude de votre choix.

Coût PP : 40.

Coût crédits : très élevé.

COSSES

Les cosses (le terme est issu du « peuple cosse ») sont des corps biologiques cultivés dans des cuves, avec un cerveau extrêmement sous-développé que complètent un ordinateur implanté et des systèmes cybernétiques. Bien que généralement dirigées par des IA, les cosses ne sont pas socialement appréciées dans certaines stations, sont réduites en esclavage dans d'autres, et leur existence est même illégale dans quelques zones. La croissance accélérée des cosses et le fait que les différentes parties qui les composent soient cultivées séparément pour être ensuite assemblées, font que leur conception biologique est assortie de limites et de raccourcis. Ceux-ci sont compensés au moyen des implants et par des mesures d'entretien régulières. Les cosses ne sont pas pourvues d'organes reproducteurs. Dans de nombreux habitats, leur statut légal est un sujet brûlant et hautement controversé.

Sauf indication contraire, les cosses sont à considérer comme des *biomorphes* pour les questions de règles.

COSSES DE PLAISIR

Les cosses de plaisir sont exactement ce qu'elles semblent – de faux humains conçus uniquement à des fins de divertissement intime. Les cosses de plaisir possèdent des faisceaux de nerfs supplémentaires situés dans les zones érogènes, disposent d'un contrôle moteur très subtil sur certains groupes musculaires, ont des phéromones améliorées, un métabolisme purifié et la particularité génétique de ronronner. Naturellement, elles sont créées pour être belles et charismatiques, mais elles profitent également d'autres améliorations. Les cosses de plaisir sont capables de changer de sexe à volonté, jonglant entre les genres masculin, féminin, intersexué (ou hermaphrodite) et neutre.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pureté métabolique, pile corticale, cyber-cerveau, phéromones améliorées, augmentation mnémonique, lien marionnette, intersexué.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 30.

Seuil de Blessure : 6.

Avantages : INT +5, AST +5, +5 à une aptitude de votre choix.

Coût PP : 20.

Coût crédits : élevé.

COSSES OUVRIÈRES

Mi-humain exalté, mi-machine, ces cosses de base sont parfaitement impossibles à différencier des humains. Les cosses ouvrières sont souvent employées pour les tâches subalternes où l'interaction avec les humains est inévitable.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pureté métabolique, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique, lien marionnette.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 35.

Seuil de Blessure : 7.

Avantages : SOM +10, +5 à une aptitude de votre choix.

Désavantage : aspect Stigmatisation sociale (Cosse).

Coût PP : 20.

Coût crédits : élevé.

NOVACRABES

Les novacrabes sont des cosses bio-générées à partir du crabe de cocotier et du crabe-araignée puis élevées à une taille supérieure, jusqu'à atteindre la taille humaine. Ils sont parfaits pour les travaux en zone dangereuse, comme ouvriers du vide, agents de police et gardes du corps du fait de leurs très longues jambes (deux mètres), de leurs énormes pinces et de leur armure chitineuse. Ils gèrent bien l'escalade comme la microgravité et peuvent résister à un large éventail de pressions atmosphériques, du vide de l'espace aux profondeurs sous-marines, tout en supportant bien les brusques changements de pressions. Les novacrabes ont des yeux à facettes (avec une résolution d'image équivalente à celle des humains), des branchies, des cordes vocales transgéniques, et leur cinquième paire de membres est équipée de doigts leur permettant d'effectuer d'adroites manipulations.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, armure carapace, pile corticale, cyber-cerveau, respiration améliorée, branchies, augmentation mnémonique, réserves d'oxygène, lien marionnette, régulation thermique, étanchéité au vide.

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 40.

Seuil de Blessure : 8.

Avantages : 10 pattes, armure carapace (11/11), attaques pinces (2d10 VD), SOM +5, +5 à deux autres aptitudes de votre choix.

Coût PP : 60.

Coût crédits : très élevé (minimum 30.000+).

MORPHES SYNTHÉTIQUES

Les morphes synthétiques sont complètement artificiels/robotisés. Ils étaient en général dirigés par une IA ou contrôlés à distance mais la pénurie de biomorphes après la Chute a conduit beaucoup d'infiltrés à se ré-envelopper dans des coquilles robotisées, moins chères, plus rapides à produire et plus largement disponibles. Les synthomorphes demeurent toutefois considérés avec mépris dans de nombreux habitats, comme un choix d'enveloppe auquel seuls les plus pauvres et les plus désespérés acceptent de recourir. Cela dit, les morphes synthétiques possèdent leurs propres avantages et on les emploie souvent pour les tâches subalternes, le gros œuvre, la construction d'habitats et les services de sécurité.

Tous les synthomorphes présentent les avantages suivants :

- **Absence de fonctions biologiques :** les synthomorphes n'ont pas besoin de s'embarrasser de frivolités comme respirer, déféquer, vieillir, dormir et autres aspects mineurs mais essentiels de la vie biologique.
- **Endurance environnementale :** les synthomorphes sont bâtis pour résister à toute une gamme d'environnements différents, de la poussière de Mars aux océans d'Europe en passant par le vide spatial. Seules les températures et les pressions atmosphériques les plus extrêmes les affectent. Traitez cet avantage comme les aspects Régulation thermique (p. 303) et Étanchéité au vide (p. 302).
- **Filtre analgésique :** les synthomorphes ont la capacité de filtrer leurs récepteurs de douleur de manière à ne pas être handicapés par les blessures ou les dommages physiques. Ceci leur permet d'ignorer le malus de -10 qu'impose une blessure (cf. *Effets des blessures*, p. 208) mais ils subissent en contrepartie un malus de -30 à tous leurs tests de Perception basés sur le sens du toucher et ne remarqueront même pas leurs propres blessures, à moins de réussir un test de Perception (incluant les modificateurs).
- **Immunité aux armes à impulsions :** les synthomorphes n'ont pas de système nerveux et leurs nerfs électroniques optiques sont soigneusement protégés contre les interférences électromagnétiques. Les attaques à impulsion ne pourront que perturber leurs radiocommunications sans fil le temps de l'attaque.
- **Résistance :** les coquilles synthétiques sont construites pour durer – une caractéristique qu'illustrent leur Endurance plus importante et des niveaux d'armure intégrée. Leur composition fait aussi que leurs frappes physiques infligent plus de dommages : rajoutez un bonus de +2 VD aux attaques à mains nues des coquilles de taille humaine et plus grande.

ARACHNOÏDES

Les coquilles robotisées arachnoïdes font un mètre de long et se scindent en deux parties, avec une tête plus petite, comme les araignées ou les termites. Elles ont quatre paires de membres rétractables de 1,5 m de long qu'elles sont capables de faire

tourner autour de l'axe de leur corps, et intègrent des systèmes pneumatiques leur permettant d'avancer par petits bonds. Les griffes de manipulation, terminant chacun de leurs membres, peuvent être remplacées par de mini-roues extensibles leur permettant de patiner et de se déplacer à grande vitesse. Elles possèdent également une paire de pattes antérieures plus petites, située près de la tête, qui leur permet de manipuler les outils avec plus de précision. Dans les environnements à gravité zéro, les arachnoïdes peuvent rétracter leurs membres pour manœuvrer à l'aide de propulseurs à poussée vectorielle.

Améliorations : prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, vision augmentée, membres supplémentaires (10 membres), lidar, augmentation mnémotechnique, membres pneumatiques, radar.

Système de mobilité : Marcheur (4/24), Poussée vectorielle (8/40), Roues (8/40).

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 40.

Seuil de Blessure : 8.

Avantages : COO +5, SOM +10, armure (8/8).

Coût PP : 45.

Coût crédits : très élevé (40.000+).

CHÂSSIS

Les châssis sont des coquilles robotisées produites en masse et très bon marché destinées à fournir un choix de morphose abordable pour les millions d'infiltrés que la Chute a engendré. Bien qu'il existe différents modèles de robots châssis, ils sont considérés dans leur ensemble comme des enveloppes inférieures et de mauvaise qualité. La plupart des châssis sont vaguement anthropomorphes : ils présentent une structure corporelle assez fine, sont un peu plus petits que l'humain moyen et souffrent de fréquents dysfonctionnements.

Améliorations : prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémotechnique.

Système de mobilité (Valeur de déplacement) : Marcheur (4/16).

Maximum d'aptitude : 20.

Endurance : 20.

Seuil de Blessure : 4.

Avantages : armure (4/4).

Désavantage : -5 à une aptitude de votre choix, aspect Dysfonctionnel, aspect Stigmatisation sociale (Masses métalliques).

Coût PP : 5.

Coût crédits : moyen.

FAUCHEURS

Le faucheur est un morphe de combat communément utilisé à la place des soldats biomorphes et généralement télécontrôlé ou dirigé par une IA autonome. Le cœur des faucheurs prend la forme d'un disque blindé capable de tourner pour n'exposer qu'une très faible surface (le tranchant) à ses ennemis. Les faucheurs utilisent des tuyères à poussée vectorielle pour les manœuvres en microgravité et tirent aussi avantage de leur moteur ionique pour parcourir rapidement de longues distances. Ils ont quatre jambes/bras qui leur servent pour les manipulations, ainsi que quatre montures d'arme repliées à l'intérieur de leur structure. La coquille du faucheur est constituée de matériaux intelligents lui permettant de déployer ses membres et ses armes dans n'importe quelle direction et même d'en modifier la forme et d'en régler la longueur. Dans les environnements soumis à la gravité, les faucheurs se déplacent en marchant ou en sautant sur

deux de leurs membres ou avec les quatre. Ils sont tristement célèbres en raison de leur emploi pour de nombreux LEx de guerre. Dans la plupart des habitats, occuper un faucheur vous vaudra d'être considéré avec suspicion, voire de vous faire arrêter.

Améliorations : vision à 360°, prises jack, antireflet, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, cyber-griffes, membres supplémentaires (4), armure de combat lourde, système magnétique, augmentation mnémorique, membres pneumatiques, lien marionnette, radar, stimulateur de réflexes, ajustement de forme, amélioration structurelle, émetteur térahertz, arme intégrée (articulée, 4).

Système de mobilité : Marcheur (4/20), Sauterelle (4/20), Ionique (12/40), Poussée vectorielle (4/20).

Maximum d'aptitude : 40.

Modificateur de vitesse : +1 (stimulateur de réflexes).

Endurance : 50 (60 avec l'amélioration structurelle).

Seuil de Blessure : 10 (12 avec l'amélioration structurelle).

Avantages : 4 membres, COO +5, RÉF +10 (+20 avec le stimulateur de réflexes), SOM +10, armure 16/16.

Coût PP : 100.

Coût crédits : très élevé (minimum 50.000+).

FLEXIBOTS

Conçus pour être multifonctions, les flexibots peuvent transformer leur coquille et l'adapter à différentes situations et à différentes tâches. Leur structure principale est composée d'une demi-douzaine de modules emboîtés et adaptables, capables de s'auto-transformer pour prendre des formes diverses : marcheurs multi-jambistes, tentacules, aéroglisseurs et beaucoup d'autres. Chaque module possède ses propres unités de capteurs et ses propres doigts fractals ramifiés façon « bush robot » (chacun pouvant se diviser en doigts plus petits, jusqu'à l'échelle micrométrique pour les manipulations d'extrême précision). L'ordinateur de contrôle du flexibot est également réparti entre les différents modules. Individuellement, un flexibot fait la taille d'un gros chien mais de multiples flexibots peuvent s'entre-assembler pour accomplir de plus grosses opérations et entreprendre de lourdes tâches telles que la démolition, l'excavation, la production industrielle, l'assemblage robotique, etc.

Améliorations : prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, doigts fractals, augmentation mnémorique, conception modulaire, vision nanoscopique, adaptation de forme.

Système de mobilité : Marcheur (4/16), Glisseur (8/40).

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 25.

Seuil de Blessure : 5.

Avantages : armure (4/4), petite taille.

Coût PP : 20.

Coût crédits : très élevé (minimum 30.000+).

LIBELLULES

Le morphe robotisé libellule prend la forme d'une coquille souple d'un mètre de long dotée d'ailes multiples et de pattes antérieures permettant la manipulation. Capables de voler en gravité terrestre quasiment sans un bruit grâce à leurs turbo-réacteurs, les robots libellules se débrouillent encore mieux en microgravité.

Améliorations : prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémorique.

Système de mobilité : Ailes (8/32).

Maximum d'aptitude : 30 (20 SOM).

Endurance : 25.

Seuil de Blessure : 5.

Avantages : Vol, RÉF +5, armure (2/2), petite taille.

Coût PP : 20.

Coût crédits : élevé.

NUÉENOÏDE

La nuéenoïde n'est pas une coquille unique à proprement parler mais se compose plutôt d'un essaim de centaines de micro-drones robotisés de la taille d'un insecte. Chaque « insecte » pris individuellement est capable de ramper, de rouler ou de sauter sur plusieurs mètres, comme il peut se servir de pales de nanocoptères pour des déplacements aériens. L'ordinateur de contrôle et les systèmes de capteurs de la nuée alimentent tout l'essaim. Un essaim peut s'« assembler » pour former une seule grosse masse approchant de la taille d'un enfant. Même sous cette forme, elle demeure cependant incapable d'effectuer des tâches physiques comme saisir un objet, le soulever ou le garder en main. Chacun des insectes composant la nuée peut toutefois se connecter et interagir avec les systèmes et interfaces électroniques.

Améliorations : prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémorique, structure en essaim.

Système de mobilité : Marcheur (2/8), Sauterelle (4/20), Rotor (4/32).

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 30.

Seuil de Blessure : 6.

Avantages : cf. *Structure en essaim* (p. 310).

Désavantages : cf. *Structure en essaim* (p. 310).

Coût PP : 25.

Coût crédits : très élevé.

SERPENTOÏDES

Les robots serptoïdes sont des coquilles synthétiques présentant la forme d'un serpent métallique de deux mètres de long pourvu de deux bras rétractables lui permettant de manipuler des outils. Les robots serpents peuvent se lover, se tordre et s'enrouler sur eux-mêmes pour former une boule ou un anneau. Ils se déplacent en rampant, en ondulant, en se faisant rouler ou en se propulsant à la force de leurs bras. Leur tête abrite un système de capteurs et un ordinateur de contrôle.

Améliorations : prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, vision améliorée, augmentation mnémorique.

Système de mobilité : Anguis (4/16 ; 8/32 en roulant).

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 45.

Seuil de Blessure : 9.

Avantages : COO +5, SOM +5, +5 à une autre aptitude de votre choix, armure 8/8.

Coût PP : 40.

Coût crédits : très élevé.

SYNTHÉTIQUES

Les synthétiques sont des coquilles robotisées anthropomorphes (androïdes et gynoides). Ils sont généralement employés pour effectuer les basses besognes pour lesquelles les cosses ne sont pas conseillées. Moins chers que de nombreux autres morphes, ils sont surtout utilisés par ceux qui

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

ont besoin d'un morphe abordable dans un délai rapide, ou comme solution provisoire (entre deux morphoses). En dépit de leur apparence humanoïde, les synthétiques sont facilement reconnaissables comme étant des morphes non-biologiques, à moins d'être pourvus de l'option Masque synthétique (p. 310).

Améliorations : prises jack, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, augmentation mnémonique.

Système de mobilité : Marcheur (4/20).

Maximum d'aptitude : 30.

Endurance : 40.

Seuil de Blessure : 8.

Avantages : SOM +5, +5 à une autre aptitude de votre choix, armure (6/6).

Désavantage : aspect Stigmatisation sociale (Masses métalliques), aspect Inquiétante étrangeté.

Coût PP : 30.

Coût crédits : élevé.

INFOMORPHES

Les infomorphes sont de pures formes numériques – ils ne possèdent pas de corps physique. Il arrive parfois qu'un tiers les transporte avec lui au sein d'un module ghost (p. 306), à la place de sa muse ou en complément. Vous trouverez toutes les règles relatives aux infomorphes (p. 265).

Améliorations : augmentation mnémonique.

Maximum d'aptitude : 40.

Modificateur de vitesse : +2.

Désavantages : pas de forme physique.

Coût PP : 0.

Coût crédits : 0.

ASPECTS

Sauf mention contraire, les aspects listés ci-dessous sont des aspects d'ego.

ASPECTS POSITIFS

Les aspects positifs apportent des bonus à votre personnage dans certaines situations.

ADAPTABILITÉ

Coût : 10 (niveau 1) ou 20 (niveau 2) PP.

Pour vous, la morphose est un jeu d'enfant. Vous vous adaptez aux nouveaux morphes bien plus rapidement que les autres et bénéficiez d'un bonus de +10 par niveau à vos tests d'Intégration et d'Aliénation (p. 271).

ALLIÉS

Coût : 30 PP.

Vous faites partie ou entretenez des relations avec un groupe d'influence auquel vous pouvez occasionnellement demander de l'aide. Il peut tout aussi bien s'agir de votre vieille bande de gatecrasheurs que de vos anciens collègues du labo de recherche, du cartel du crime auquel vous appartenez ou d'une clique de l'élite sociale. Joueurs et MJ devraient se mettre d'accord sur la nature de cette relation et définir dans quelle mesure le personnage est en droit de faire appel à ce groupe en cas de besoin. Il appartient au MJ de s'assurer que ses joueurs n'abusent pas de ces alliés en les contactant, par exemple, plus d'une fois par session de jeu. Les liens que votre personnage entretient avec ce groupe fonctionnent selon le principe de réciprocité – le groupe attendra de vous

que vous accomplissiez à votre tour certaines tâches pour lui (cela peut servir de base pour des scénarios).

AMBIDEXTRE

Coût : 10 PP.

Vous pouvez utiliser et manipuler les choses aussi bien de la main droite que de la main gauche (vous ne souffrez pas du malus de main non-directrice, comme précisé p. 202). Si vous avez des membres préhensiles particuliers (pieds, queue, tentacules, etc.), vous avez la possibilité d'appliquer cet aspect à l'un d'eux plutôt qu'à votre main. Vous pouvez prendre cet aspect plusieurs fois pour plusieurs membres.

APTITUDE EXCEPTIONNELLE (ASPECT DE MORPHE OU D'EGO)

Coût : 20 PP.

Si c'est un aspect d'ego, vous pouvez augmenter le maximum d'une aptitude de 30 à 40 (p. 122). Si c'est un aspect de morphe, vous pouvez augmenter le maximum d'aptitude autorisé par le morphe de 10 (p. 124) pour une seule aptitude au choix (le maximum devient 30 pour les basiques, 35 pour les épisseurs, 40 pour tous les autres). Notez que cet aspect ne fait qu'augmenter le maximum : en aucun cas il ne vous accorde 10 points de plus dans l'aptitude. Vous ne pouvez prendre cet aspect qu'une seule fois par ego ou par morphe.

BEAUTÉ SAISISANTE (ASPECT DE MORPHE)

Coût : 10 (niveau 1) ou 20 (niveau 2) PP.

À une époque où il est facile de sculpter son corps, la beauté est un élément à la fois commun et bon marché. Votre morphe se caractérise cependant par une beauté physique saisissante et inhabituelle, à la fois élégante et fascinante – même les plus sublimes célébrités, aux traits les plus fins, s'en rendent compte. Lorsque vous devez effectuer des tests de compétences sociales dont le résultat pourrait être affecté par votre beauté, vous bénéficiez d'un bonus de +10 (au niveau 1) ou de +20 (au niveau 2). Ce bonus est inefficace contre les xénomorphes et ceux qui ont un historique d'infolife ou de surévolué. Cet aspect n'est disponible que pour les biomorphes.

Les morphes surévolués peuvent aussi acheter cet aspect, à moitié prix, mais il n'est efficace que face aux personnages ayant un passé de surévolué au sein de la même espèce (donc les néo-aviens, ou les néo-hominidés, etc.).

Le seul inconvénient de cet aspect est que l'on vous remarque aisément et que l'on se souvient de vous avec facilité.

BON ÉLÈVE

Coût : 10 PP.

Vous améliorez vos compétences et pouvez en apprendre de nouvelles en moitié moins de temps qu'il n'en faut normalement (cf. *Améliorer ses compétences*, p. 152).

BON SENS

Coût : 10 PP.

Vous possédez un sens inné du jugement que les distractions (et autres facteurs) ne sauraient obscurcir en aucune manière. Une fois par session, vous pouvez demander au MJ quelles décisions ou directions prendre. Le MJ devra alors vous conseiller du mieux qu'il peut en s'appuyant sur ce que sait votre personnage. De plus, si vous êtes sur le point de prendre une décision catastrophique ou de faire une erreur monumentale, le MJ pourra se servir de cet aspect pour vous avertir que vous vous apprêtez à faire une bourde d'ampleur cosmique.

CAMÉLÉON PSI (ASPECT DE MORPHE OU D'EGO)

Coût : 10 PP.

Vous êtes doué d'une résistance mentale naturelle à la perception psi. Quiconque tente de vous localiser ou de vous détecter avec une passe psi souffre d'un malus de -10 à son test.

COMME À LA MAISON

Coût : 10 PP.

Vous pouvez sélectionner un type de morphe (épisieur, néo-hominidé, châssis, etc.) dans lequel vous vous sentirez toujours bien. Quand vous vous ré-enveloppez dans ce type de morphe, vous vous adaptez systématiquement à votre nouveau corps et n'avez pas besoin d'effectuer de test d'Intégration ou d'Aliénation étant donné que vous ne souffrez pas de malus ou de stress mental.

CORIACE (ASPECT DE MORPHE)

Coût : 10 (niveau 1), 20 (niveau 2) ou 30 (niveau 3) PP.

Votre morphe est plus résistant que les autres de son type et peut encaisser beaucoup plus de mauvais traitements physiques. Augmentez votre Endurance de +5 par niveau (+5 au niveau 1, +10 au niveau 2, +15 au niveau 3). Cet aspect augmente également votre Seuil de Blessure (respectivement de +1, +2 et +3).

COURAGEUX

Coût : 10 PP.

Vous n'êtes pas facile à effrayer et ne flanchez pas devant les menaces, intimidations ou lorsqu'on vous inflige certains torts physiques. Évidemment, cela fait de vous un très mauvais juge pour évaluer les risques encourus, surtout quand il s'agit d'estimer la mise en danger d'autrui. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 à tous vos tests visant à résister à la peur ou à l'intimidation.

DÉFENSE PSI (ASPECT DE MORPHE OU D'EGO)

Coût : 10 (niveau 1) ou 20 (niveau 2) PP.

Votre esprit est naturellement résistant aux attaques mentales. Au niveau 1, vous bénéficiez d'un bonus de +10 à tous vos tests de défense contre les attaques psi. Au niveau 2, vous bénéficiez d'un bonus de +20.

EMPATHIE ANIMALE

Coût : 5 PP.

Vous avez un feeling instinctif avec les animaux non-doués de conscience (quelle qu'en soit l'espèce) et cela vous facilite les interactions et le travail avec eux. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 à vos tests de compétence Contrôle animal et à tous les autres tests visant à influencer un animal ou à interagir avec lui.

EXPERT

Coût : 10 PP.

Vous êtes une légende dans une compétence en particulier. Vous pouvez monter une compétence apprise au-delà de 80, jusqu'à un maximum de 90, dès la création du personnage. Notez bien que cet aspect n'augmente pas le score de la compétence mais son maximum. Vous ne pouvez prendre cet aspect qu'une seule fois.

FÉLIN (ASPECT DE MORPHE)

Coût : 10 (niveau 1) ou 20 (niveau 2) PP.

Votre morphe est particulièrement souple et flexible : vous êtes capable de vous contorsionner avec grâce et de prendre des postures intéressantes. Au niveau 1, vous pouvez fumer avec la

cigarette entre les orteils, faire le grand écart et vous glissez dans de petits espaces exigus. Au niveau 2, vous êtes un maître de l'évasion et de la désarticulation. Chaque niveau vous fait bénéficier d'un bonus de +10 lorsque vous tentez d'échapper à vos liens, de tenir dans des espaces très étroits ou d'effectuer une action demandant de la souplesse et nécessitant de vous contorsionner. Cet aspect n'est disponible que pour les biomorphes.

GUÉRISON RAPIDE (ASPECT DE MORPHE)

Coût : 10 PP.

Votre morphe se remet plus rapidement que la moyenne de ses blessures. Réduisez le temps de guérison normal de moitié, comme indiqué dans la Table des soins, p. 208. Cet aspect n'est disponible que pour les biomorphes.

HYPER-LINGUISTE

Coût : 10 PP.

Vous possédez une compréhension intuitive des structures linguistiques, ce qui vous permet d'apprendre plus facilement de nouvelles langues. Vous n'avez besoin que du tiers du délai et de l'expérience requis pour apprendre une autre langue (cf. *Améliorer ses compétences*, p. 152). Il vous est également possible d'apprendre n'importe quelle langue humaine en seulement une journée à partir du moment où vous vous y exposez complètement. En outre, vous bénéficiez d'un bonus de +10 lorsque vous tentez de comprendre et d'interpréter une langue que vous ne connaissez pas.

IMMUNITÉ NATURELLE (ASPECT DE MORPHE)

Coût : 10 PP.

Votre morphe est naturellement immunisé à une drogue, à une maladie ou à une toxine définie. Lorsque l'on vous injecte le produit chimique, le poison ou le pathogène en question, il ne vous affecte pas. C'est au MJ de décider si cette immunité peut s'appliquer ou non à certains agents. Cet aspect ne fonctionne pas avec les nanodrogues et les nanotoxines. Il n'est disponible que pour les biomorphes.

INFAILLIBLE ATTENTION

Coût : 10 PP.

Vous prêtez toujours une attention au moins partielle (même inconsciemment) à ce qui se passe autour de vous. En termes de jeu, vous ne souffrez pas du malus de distraction à vos tests de Perception visant à remarquer les choses, même quand votre attention est portée ailleurs, ni sur vos tests de Perception Rapide en situation de combat.

INSIGNIFIANT (ASPECT DE MORPHE)

Coût : 10 PP.

À une époque où beauté et airs exotiques sont des lieux communs, votre morphe apparaît comme étant exceptionnellement banal, impossible à distinguer, un peu comme un modèle en série. Vos traits physiques sont si quelconques que les gens auront du mal à vous repérer au milieu d'une foule, à vous décrire ou à se rappeler des détails physiques de votre personne. Quiconque essaye de vous repérer, de vous décrire ou de se souvenir de vous souffre d'un malus de -10 à son test. Ce malus ne s'applique pas pour les recherches psi ou en ligne.

MATHÉMAGICIEN

Coût : 10 PP.

Vous pouvez effectuer toutes sortes de calculs, jusqu'aux mathématiques les plus complexes et avancées, de manière

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



instantanée et avec une grande précision, aussi facilement qu'un humain non-modifié calculerait $2+3$. Vous pouvez calculer les probabilités de façon très précise, établir des corrélations entre des données numériques diverses et accomplir d'autres actions semblables avec tout autant de facilité. Vous bénéficiez d'un bonus de +30 à vos tests impliquant des calculs mathématiques.

MÉCÈNE

Coût : 30 PP.

Vous comptez dans votre vie une personne influente sur laquelle vous pouvez compter pour vous soutenir en cas de besoin. Il peut s'agir d'un membre appartenant à une famille fortunée de l'hyper-élite, d'un chef mafieux de haut rang ou de l'administrateur d'un réseau anarchiste dont la réputation n'est plus à faire. Quand vous ferez appel à lui, ce mécène se chargera de tirer quelques ficelles pour vous, de vous livrer les ressources dont vous avez besoin, de vous présenter aux bonnes personnes et de vous sortir d'affaire en cas d'ennuis. Le joueur et le MJ ne devraient pas hésiter à se concerter pour définir l'identité et la personnalité de ce PNJ, ainsi que sa relation au PJ. Pour ce faire, demandez-vous pourquoi ce mécène soutient le personnage : s'agit-il d'une obligation familiale ? Est-ce un ami d'enfance ? Votre personnage lui a-t-il sauvé la vie autrefois ? Il appartient au MJ de s'assurer que ses joueurs n'abusent pas de cet aspect et ne contactent leur mécène que de manière occasionnelle (dans l'idéal, pas plus d'une fois par session), lorsque le besoin s'en fait réellement sentir. Évidemment, cet aspect ne fonctionne pas toujours selon le bon vouloir du personnage. Si vous en demandez trop, trop souvent, vous pourriez découvrir que ce soutien décline. Il vous faudra également faire le nécessaire pour entretenir cette relation en acceptant, par exemple, de remplir des missions pour votre mécène. Dans les faits, vous ne bénéficiez peut-être de cette relation que parce que votre mécène vous considère comme utile et disponible.

MÉMOIRE EIDÉTIQUE (ASPECT DE MORPHE OU D'EGO)

Coût : 10 PP.

Vous avez une mémoire parfaite, un peu comme un ordinateur. Vous êtes capable de vous rappeler de tout ce que vous avez perçu, même si vous n'avez donné qu'un simple coup d'œil. Cet aspect fonctionne exactement de la même manière que l'implant mémoire eidétique (p. 301).

PREMIÈRE IMPRESSION

Coût : 10 PP.

Vous avez le don d'apparaître charmant ou de faire bonne impression par d'autres moyens lorsque vous interagissez avec quelqu'un pour la première fois. Cette aisance sociale innée vous permet de traiter plus facilement avec de nouveaux contacts et de vous intégrer correctement dans des environnements sociaux nouveaux. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 à vos tests de compétences sociales uniquement lorsque vous interagissez avec un autre personnage pour la première fois.

PSI

Coût : 20 (niveau 1) ou 25 (niveau 2) PP.

Vous avez été infecté par la souche Watts-Macleod du virus Exsurgent, ce qui a altéré votre structure cérébrale, révélant ainsi un potentiel surprenant. Vous êtes désormais en mesure d'améliorer vos fonctions cognitives et de lire et manipuler les esprits biologiques (cf. *Psi*, p. 220). En termes de jeu, cet aspect vous permet d'acheter et d'apprendre des passes psi (p. 223). Au niveau 1, vous ne pouvez utiliser que des passes psi-chi. Au niveau 2, vous pouvez, en plus, utiliser les passes psi-gamma.

Bien que cet aspect ne coûte pas très cher, le MJ devrait prendre garde aux risques d'utilisation abusive. L'infection Watts-Macleod possède un certain nombre d'effets secondaires malheureux : vous les trouverez dans *Inconvénients psi*, p. 220.

SECONDE PEAU

Coût : 15 PP.

Si votre historique ou votre faction impose une restriction particulière quant à votre morphe de départ (les surévolués doivent, par exemple, commencer avec un morphe surévolué), cet aspect vous permet de passer outre cette restriction et d'acheter le morphe de départ de votre choix.

SENS DE L'ORIENTATION

Coût : 5 PP.

D'une certaine manière, vous savez toujours où est le nord, le haut, etc., même lorsque vous avancez en aveugle. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 quand il s'agit de retrouver votre chemin, aussi complexe soit-il. Ce bonus s'applique aussi pour lire des cartes et vous rappeler ou retracer un itinéraire déjà emprunté auparavant.

SENS DU DANGER

Coût : 10 PP.

Vous disposez d'un sixième sens qui vous « prévient » des dangers imminents. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 à vos tests de surprise (p. 206).

SYSTÈME IMMUNITAIRE AMÉLIORÉ (ASPECT DE MORPHE)

Coût : 10 (niveau 1) ou 20 (niveau 2) PP.

Le solide système immunitaire de votre morphe vous rend plus résistant aux maladies, aux drogues et aux toxines – plus qu'avec vos seuls bio-modes standards. Au niveau 1, vous bénéficiez d'un bonus de +10 à tous vos tests visant à résister à une infection et aux effets d'une toxine ou d'une drogue. Au niveau 2, ce bonus passe à +20. Cet aspect n'est disponible que pour les biomorphes.

TOLÉRANCE À LA DOULEUR (ASPECT DE MORPHE OU D'EGO)

Coût : 10 (niveau 1) ou 20 (niveau 2) PP.

Vous avez un seuil élevé de tolérance à la douleur et avez plus de facilités à en ignorer les effets possibles sur vos capacités ou votre concentration. Au niveau 1, vous pouvez ignorer le malus de -10 consécutif à 1 blessure. Au niveau 2, vous pouvez ignorer les malus de -10 de 2 blessures. Cet aspect n'est disponible que pour les biomorphes.

ZOOSÉMIOTIQUE

Coût : 5 PP.

En possédant cet aspect et l'aspect Psi, vous pouvez utiliser vos passes psi sur des espèces animales – non-douées de conscience ou partiellement conscientes d'elles-mêmes – sans subir aucun malus.

ASPECTS NÉGATIFS

Les aspects négatifs handicapent généralement votre personnage et vous infligent des malus dans certaines circonstances.

ABSENCE DE PILE CORTICALE (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 PP.

Contrairement aux autres morphes, le vôtre n'est pas équipé de pile corticale. Cela signifie que si vous veniez à mourir, vous ne pourriez pas vous faire ré-envelopper à partir de la pile corticale mais uniquement à partir d'une sauvegarde standard. Cet aspect n'est accessible qu'aux basiques.

ÂGÉ (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 PP.

Votre morphe est physiquement âgé et n'a bénéficié d'aucun traitement de rajeunissement. Les vieux morphes sont de plus en plus rares, mais certains les utilisent encore dans l'espoir qu'ils leur donneront un air d'ancienneté et une certaine respectabilité. Réduisez le maximum de vos aptitudes de 5 et appliquez un malus de -10 à toutes vos actions physiques.

Cet aspect ne peut être pris que pour les morphes basiques et les épisseurs.

ALLERGIE BÉNIGNE (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 5 PP.

Votre morphe est allergique à un allergène spécifique (poussière, squames, pollen, certains produits chimiques) et souffre d'un léger inconfort (irritation des yeux, éternuements, difficultés respiratoires) en cas d'exposition à celui-ci. Vous souffrez d'un malus de -10 à tous vos tests lorsque

vous êtes exposé à la source de votre allergie. Cet aspect n'est accessible qu'aux biomorphes.

ALLERGIE GRAVE (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 (rare) ou 20 (courante) PP.

Lorsque vous entrez en contact (toucher, inhalation, ingestion) avec un allergène défini, la biochimie de votre morphe est soumise à une sévère réaction allergique (anaphylaxie). Cet allergène peut être un élément courant (poussière, squames, pollen, certains aliments, latex) ou plus rare (certaines drogues, piqûres d'insectes). Le joueur et le MJ devraient se mettre d'accord sur le choix d'un allergène approprié au jeu. Quand vous y êtes exposé, vous êtes pris d'une crise, avez des difficultés à respirer (-30 à toutes vos actions) et devez réussir un test d'END ou subir un choc anaphylactique (et mourir de détresse respiratoire 2d10 minutes plus tard, à moins d'avoir reçu les soins médicaux nécessaires). Cet aspect n'est accessible qu'aux biomorphes.

BLUES DE L'IMMORTEL

Bonus : 10 PP.

Vous avez vécu si longtemps – plus d'un siècle – que la vie vous ennuie et que vous avez du mal à vous motiver. Vous étiez déjà âgé quand les traitements pour l'immortalité sont devenus accessibles. Vous avez survécu à la Chute et vous continuez à vous battre – mais il vous est de plus en plus difficile de vous soucier de ce qui vous entoure, de vous y intéresser, et même de redouter la mort véritable. Vous ne recevez que la moitié des points d'Audace et d'XP normalement accordés pour l'accomplissement d'objectifs personnels.

Les personnages ayant un historique d'infolife ou de surévalué ne peuvent pas acheter cet aspect.

CONDITIONNEMENT COMPORTEMENTAL

Bonus : 5 (niveau 1), 10 (niveau 2) ou 20 (niveau 3) PP.

Vous avez été conditionné par une opération accélérée de psychochirurgie de contrôle comportemental. C'est une procédure courante sur les anciens félons que l'on conditionne ainsi à réagir avec un violent sentiment d'horreur ou de dégoût à certaines idées spécifiques ou à une activité particulière. Cette opération peut toutefois être réalisée pour d'autres motifs et il est possible de s'y soumettre volontairement. Au niveau 1, le comportement choisi est soit *limité*, soit *accentué* ; au niveau 2, le comportement désigné est soit *bloqué*, soit *stimulé* ; au niveau 3, il est soit *effacé*, soit *renforcé* (cf. p. 231 pour plus de détails). Le MJ ne devrait autoriser cet aspect qu'en tant que mesure de limitation comportementale ou pour affecter le personnage de manière négative s'il s'agit d'un comportement stimulé.

CRAINTIF

Bonus : 10 PP.

Vous êtes facilement impressionnable. Vous souffrez d'un malus de -10 quand vous devez résister à la peur ou à l'intimidation.

CRISE IDENTITAIRE

Bonus : 10 PP.

Votre ego éprouve des difficultés à s'adapter à l'apparence d'un nouveau morphe – vous êtes hanté par l'image que vous renvoyait votre corps original et ne parvenez tout simplement pas à vous habituer à vos nouveaux visages. En conséquence, vous avez du mal à vous reconnaître dans un miroir,

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

sur les photos, sur les vidéos-surveillance, etc. Vous oubliez régulièrement de quoi vous avez l'air et ne parvenez pas à intégrer les formes de votre corps. Vous définissant toujours par rapport à votre corps original, vous agissez de manière inappropriée, oubliant par exemple de vous baisser quand vous passez une porte, etc. Il s'agit avant tout d'un aspect d'interprétation, mais le MJ peut aussi décider d'appliquer des malus (souvent un -10) aux tests qui pourraient être affectés par votre incapacité à vous adapter.

DÉPENDANT (ASPECT DE MORPHE OU D'EGO)

Bonus : 5 PP (mineure), 10 PP (moyenne) ou 20 PP (majeure).

La dépendance peut prendre deux formes : mentale (elle affecte alors l'ego) ou physique (elle affecte le morphe). Votre morphe ou vous-même êtes dépendant d'une drogue (p. 317), d'un stimulus (LEx) ou d'une activité (comme l'utilisation de la toile) au point de mettre votre santé mentale ou physique en danger. Il est conseillé aux joueurs et au MJ de se mettre d'accord sur des dépendances appropriées au jeu. Elles se répartissent selon trois niveaux de gravité (mineure, modérée ou majeure) :

Mineure : une addiction mineure peut normalement être gardée sous contrôle – elle ne vous ruinera pas forcément la vie mais vous occasionnera quelques complications. À ce stade, il se peut que n'avez pas conscience ou refusiez d'admettre que vous avez un problème. Au niveau mineur, il vous faut satisfaire votre dépendance au moins une fois par semaine, mais vous pouvez résister plus longtemps sans trop de difficultés. Si vous échouez à vous procurer votre dose hebdomadaire, vous souffrirez en revanche d'un malus de -10 à toutes vos actions tant que vous n'aurez pas eu votre fix.

Moyenne : une dépendance moyenne est une vraie addiction. Vous avez de toute évidence un problème et devez absolument satisfaire votre dépendance au moins une fois par jour. Si vous n'y parvenez pas, vous en payez alors le prix (sautes d'humeur, réactions compulsives, nausées et autres effets secondaires) tant que vous n'aurez pas comblé votre manque. Vous souffrirez d'un malus de -20 à toutes vos actions tant que vous n'aurez pas eu votre fix. De surcroît, ce niveau de dépendance vous inflige un malus d'END de -5 pour les dépendances physiques et un malus de Volonté de -10 à vos tests de stress pour les dépendances mentales.

Majeure : avec une dépendance majeure, c'est votre propre destruction que vous amorcez. Vous devrez faire face au manque toutes les six heures et souffrirez d'un malus d'END permanent de -10 (pour les dépendances physiques) ou d'un malus permanent de Volonté de -20 à vos tests de stress (pour les dépendances mentales). Si vous échouez à vous procurer votre dose régulière, vous subirez un malus de -30 à toutes vos actions tant que vous n'aurez pas satisfait votre besoin. Si votre obsession n'a pas encore complètement ruiné votre vie, ça ne devrait plus tarder.

DOMMAGE NEURAL

Bonus : 10 PP.

Vous avez subi des dommages neurologiques qui sont de ceux que l'on ne peut pas guérir. Cette affliction faisant désormais partie de votre ego, vous la conservez même quand vous changez de corps. Il peut s'agir de dommages héréditaires ; ils peuvent être le résultat d'un morphe mal conçu ou d'un implant défectueux ; ou ils peuvent vous avoir été infligés par un des nanovirus libérés par les Titans durant la Chute, et qui ciblent les systèmes neuraux (p. 383). Le joueur

et le MJ devraient se mettre d'accord sur un trouble spécifique approprié au jeu. Les possibilités sont les suivantes :

- aphasie partielle (trouble de la communication ou de l'utilisation des mots)
- daltonisme
- oreille amusicale (incapacité à faire de la musique ou à la comprendre)
- synesthésie
- logorrhée (nécessité de parler même de manière inutile, usage excessif des mots, diarrhée verbale)
- perte de la reconnaissance faciale
- perte de la perception des profondeurs (double les modificateurs de portée)
- comportement répétitif
- sautes d'humeur
- incapacité à déplacer son attention d'un objet à un autre rapidement

Il appartient au MJ de décider des modificateurs appropriés à appliquer en conséquence du trouble choisi.

DYSFONCTIONNEL (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 PP.

Cet aspect n'est accessible qu'aux morphes synthétiques. Votre morphe est affligé de quelques défauts irréparables. Une fois par session (de préférence à un moment qui portera la dimension dramatique ou hilarante à son maximum), le MJ peut vous demander un test d'AUD × 10 (vous utiliserez votre score d'Audace du moment). En cas d'échec, votre morphe encaissera immédiatement une blessure pour cause de défaillance mécanique, d'anomalie électrique ou autre panne similaire. Vous pouvez réparer ce point de blessure normalement.

EN CAVALE

Bonus : 10 PP.

Vous êtes recherché par les autorités d'un habitat, d'une station ou d'une faction particulière. Vous avez peut-être commis un crime ou froissé quelqu'un de puissant. Lorsque vous traitez avec la faction qui vous recherche, vous le faites à vos risques et périls et vous aurez probablement l'occasion de croiser des chasseurs de prime.

ENNEMI

Bonus : 10 PP.

À un moment de votre passé, vous vous êtes fait un ennemi à vie qui n'en finit pas de vous traquer. Le joueur et le MJ devraient se concerter pour définir les détails à l'origine de cette haine solidement ancrée. Le MJ pourra faire intervenir cet ennemi de manière occasionnelle, en tant que menace, élément de surprise ou obstacle.

FAIBLE RÉSISTANCE À LA DOULEUR (ASPECT DE MORPHE OU D'EGO)

Bonus : 20 PP.

La douleur est votre ennemie. Vous avez un seuil de tolérance à la douleur particulièrement bas et la souffrance vous handicape beaucoup plus que les autres. Pour chaque blessure que vous devez encaisser, vous souffrez d'un malus additionnel de -10 (vous souffrez donc d'un malus de -20 avec 1 blessure, de -40 avec une 2^e blessure, -60 avec une 3^e). Vous souffrez également d'un malus de -30 à tous vos tests impliquant de résister à la douleur. Pris comme aspect de morphe, ce désavantage n'est accessible qu'aux biomorphes.

FAIBLE SYSTÈME IMMUNITAIRE (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 (niveau 1) ou 20 (niveau 2) PP.

Le système immunitaire de votre morphe est très sensible aux maladies, aux drogues et aux toxines. Au niveau 1, vous souffrez d'un malus de -10 à vos tests de résistance aux infections et aux effets des toxines et des drogues. Au niveau 2, ce malus passe à -20. Cet aspect n'est accessible qu'aux biomorphes.

FAIBLESSE

Bonus : 20 PP.

Vous êtes particulièrement faible dans une aptitude en particulier. Vous ne pouvez pas acheter cette aptitude à un score supérieur à 5 et ne pourrez jamais l'augmenter lorsque vous développerez votre personnage. Le maximum de cette aptitude est de 10, qu'importe le morphe que vous occupez.

FRÊLE (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 (niveau 1) ou 20 (niveau 2) PP.

Ce morphe n'est pas aussi résistant que ses semblables. Son Endurance est réduite de 5 par niveau de désavantage. Cela réduit également votre Seuil de Blessure de 1 ou de 2, selon le niveau de l'aspect.

ILLETTRÉ

Bonus : 10 PP.

Vous savez comment parler, mais vous rencontrez des difficultés pour lire et écrire. La nature même de la transhumanité, gouvernée par les entoptiques et obsédée par les icônes, fait toutefois que vous vous accommodez plutôt bien de ce handicap. Réduisez votre compétence Langue de moitié (arrondi à l'inférieur) quand il s'agit de lire ou d'écrire.

INCOMPÉTENT

Bonus : 10 PP.

Vous êtes incapable de maîtriser une compétence active de votre choix, peu importe la formation que vous avez pu recevoir. Vous ne pouvez pas acheter cette compétence à la création du personnage ni en cours de développement. Lorsque vous devez vous rabattre par défaut sur l'aptitude à laquelle elle est rattachée, vous souffrez d'un malus de -10. Vous ne pouvez pas utiliser cet aspect pour la compétence Armes exotiques et vous devez l'appliquer à une compétence qui pourrait être utile à votre personnage.

INGÉNU

Bonus : 10 PP.

Votre historique fait de vous une personne ayant une expérience très limitée du monde réel (physique) – ou qui a passé tellement de temps en simulespace que votre perception et votre compréhension des réalités sont altérées. Vous ne possédez qu'une faible compréhension des propriétés du monde physique, des codes sociaux et autres éléments que les gens ayant eu une enfance standard tiennent pour acquis. Cette absence de sens commun peut, par exemple, entraver votre compréhension du fonctionnement d'un outil ou vous conduire à mal interpréter le langage corporel d'un tiers.

Une fois par session, le MJ peut décider de vous induire en erreur en vous donnant une description trompeuse d'un événement particulier ou de la manière dont se déroule une interaction sociale quelconque. Ces mensonges sont un moyen d'illustrer votre incompréhension d'une situation donnée : c'est aussi l'occasion de vous amuser en vous laissant aller à

interpréter à fond le malentendu même si vous, joueur, êtes conscient de l'erreur de votre personnage.

Cet aspect n'est accessible qu'aux personnages ayant un historique d'infolife ou de réinstancié, mais le MJ peut décider de l'accorder à des personnages dont le passif révèle une immersion intensive dans la réalité virtuelle/les LEX.

INQUIÉTANTE ÉTRANGETÉ (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 PP.

À un certain stade, les traits des humains synthétiques deviennent étrangement réalistes, semblables à ceux d'un véritable humain, tout en restant suffisamment singuliers pour que les traits du visage apparaissent inquiétants, dérangeants, ou même suscitent la répulsion – c'est ce qu'on appelle le phénomène d'« inquiétante étrangeté ». Les morphes dont les traits correspondent à cette description souffrent d'un malus de -10 à tous leurs tests de compétences sociales lorsqu'ils traitent avec des humains. Ce modificateur ne s'applique pas pour les interactions avec les xénomorphes ni avec ceux ayant un historique d'infolife ou de surévolué.

MALCHANCEUX

Bonus : 30 PP.

Par quelque coïncidence cosmique inexplicable, les choses semblent toujours mal se passer autour de vous. Le MJ reçoit un nombre de points d'Audace égal au score de la caractéristique Audace du personnage : ces points se réinitialisent au même rythme que l'Audace du personnage. Mais le MJ est le seul à pouvoir s'en servir puisqu'ils sont à utiliser *contre* le personnage possédant cet aspect. En d'autres termes, le MJ peut utiliser cette mauvaise Audace pour que votre personnage échoue automatiquement, pour intervertir le résultat d'un jet de dés, etc. Pour bien illustrer ce gros nuage noir qui plane au-dessus de votre tête, le MJ peut même utiliser ces points contre vos amis et vos alliés lorsqu'ils font quelque chose qui vous implique de près ou de loin, en prenant garde toutefois à ne pas trop en abuser. Un MJ qui aurait des scrupules à mener la vie dure à ses joueurs ne doit pas oublier que ce sont eux qui ont choisi d'acheter cet aspect.

MAL DE L'ESPACE (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 PP.

Votre morphe a le mal de l'espace. Vous ne vous sentez pas bien en apesanteur et souffrez d'un malus de -10 dans les environnements à microgravité. En outre, quand vous commencez enfin à vous y habituer ou que vous devez supporter des mouvements excessifs en microgravité, vous devez réussir un test de VOL ou être immobilisé par des nausées pendant une heure par tranche de 10 points de ME.

MAUVAIS ÉLÈVE

Bonus : 10 PP.

Il ne vous est pas facile d'apprendre de nouvelles compétences. Vous avez besoin de deux fois plus de temps que la normale pour améliorer vos compétences ou en apprendre de nouvelles (p. 150).

MÉMOIRE ÉDITÉE

Bonus : 10 PP.

À un moment, dans votre passé, certains de vos souvenirs ont été stratégiquement choisis pour être effacés ou ont été perdus d'une manière ou d'une autre. Cela a très bien pu être réalisé intentionnellement pour oublier une expérience honteuse ou

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

pour rompre avec votre passé. Vous pouvez également avoir perdu cette partie de votre mémoire au cours d'une mort inattendue (et sans sauvegarde récente) comme elle a pu être supprimée à votre insu. Quelle que soit la raison, cette partie de vos souvenirs devait contenir quelque chose d'important et il devrait en principe exister quelque part une preuve de ce qui s'est réellement passé ou un PNJ qui connaît toute l'histoire. Cet aspect est un outil que le MJ peut utiliser pour hanter son joueur en faisant resurgir de vieux fantômes du passé.

MIS À L'INDEX

Bonus : 5 ou 20 PP.

D'une manière ou d'une autre, vous avez réussi à vous retrouver sur la liste noire de certains cercles, que vous l'ayez mérité ou non. En termes de jeu, il vous est impossible d'avoir un score de réputation au-dessus de 0 dans un réseau de votre choix. Les gens appartenant à ce réseau vous refuseront leur aide à la fois par peur de représailles mais aussi pour ne pas ruiner leur propre réputation. Cet aspect vous rapportera 20 PP si vous décidez de l'appliquer au réseau de réputation lié à votre faction, 5 PP si vous l'appliquez à un autre réseau.

PARALYSIE AU COMBAT

Bonus : 20 PP.

Vous avez la fâcheuse habitude de vous figer dans les situations de combat ou de stress, un peu comme un petit animal affolé se paralyse sous le coup de la terreur. Chaque fois que la violence explose autour de vous ou que vous êtes surpris, il vous faut effectuer un test de Volonté pour pouvoir agir ou réagir de quelque manière que ce soit. En cas d'échec, vous perdez votre action et restez simplement cloué sur place, incapable de réagir.

PHYSIQUE INGRAT (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 (niveau 1), 20 (niveau 2) ou 30 (niveau 3) PP.

À une époque où la beauté s'achète facilement, votre morphe est remarquablement laid. Et puisque l'on associe de plus en plus le manque de charme à la pauvreté ou à un caractère arriéré voire génétiquement défectueux, les réactions à la laideur peuvent aller du simple dégoût à la véritable horreur. Vous souffrez d'un malus de -10 à vos tests sociaux au niveau 1, de -20 au niveau 2, de -30 au niveau 3.

Seuls les biomorphes peuvent prendre cet aspect. Le modificateur ne s'applique pas aux interactions avec les xénomorphes ni avec ceux ayant un historique d'infolife ou de surévolué. Les morphes surévolués peuvent aussi acheter cet aspect, mais il ne leur rapportera que la moitié du bonus de PP indiqué et ne sera effectif que contre les personnages ayant un historique de surévolué dans la même espèce (néo-aviens, néo-hominidés, etc.).

REJET D'IMPLANT (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 5 (niveau 1) ou 15 (niveau 2) PP.

Votre morphe accepte mal les implants. Au niveau 1, les implants que vous achetez vous coûtent plus cher puisqu'ils requièrent des traitements spéciaux pour prévenir le rejet. Augmentez la catégorie de coût de l'implant d'un niveau. Au niveau 2, votre morphe ne peut plus accepter aucun implant quel qu'il soit.

RÉPUTATION ENTACHÉE

Bonus : 10 (niveau 1), 20 (niveau 2) ou 30 (niveau 3) PP.

À un moment donné dans votre histoire, vous avez fait quelque chose qui a entaché votre réputation, laissant une

belle marque noire sur votre nom. Pour une raison particulière, vous ne pouvez plus vous débarrasser de cette marque qui, quoi que vous fassiez, ne cesse de hanter vos relations. En termes de jeu, vous devez choisir une faction avec laquelle vous ne pourrez plus entrer en contact, que ce soit en tant qu'entité (avec un test de Réseau, par exemple) ou par l'intermédiaire d'un PNJ qui en fait partie (avec des tests de compétences sociales), sans souffrir d'un malus de -10 par niveau de désavantage : ils savent qui vous êtes.

SOUFFRETEUX (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 (niveau 1) ou 20 (niveau 2) PP.

Votre morphe n'est pas optimisé pour être en bonne santé et/ou n'est tout simplement pas en forme. Réduisez votre maximum d'aptitude en Coordination, Réflexes et Somatique de 5 (au niveau 1), de 10 (au niveau 2).

STIGMATISATION SOCIALE (ASPECT DE MORPHE OU D'EGO)

Bonus : 10 PP.

Du fait d'un aspect malheureux de votre historique, vous êtes sujet à la stigmatisation sociale dans certaines situations. Peut-être avez-vous été enveloppé dans un morphe que l'on considère avec répugnance ; peut-être faites-vous partie des rares survivants de la tristement célèbre Génération Perdue ; ou peut-être êtes-vous une IAG évoluant dans une société d'après-Chute hantée par sa terreur des intelligences artificielles. Lors d'interactions sociales avec un interlocuteur ayant conscience de votre nature particulière et vous considérant avec dégoût, peur ou aversion, vous souffrez d'un malus de -10 à -30 (selon la décision du MJ) à vos tests de compétences sociales.

TARE GÉNÉTIQUE (ASPECT DE MORPHE)

Bonus : 10 (niveau 1) ou 20 (niveau 2) PP.

Votre morphe n'a bénéficié d'aucune réparation génétique et souffre d'un trouble ou d'une mutation génétique qui vous handicape. Le joueur et le MJ devraient se mettre d'accord sur une maladie ou un défaut approprié pour le jeu. Les possibilités incluent : maladie cardiaque, diabète, mucoviscidose, drépanocytose, hypertension, hémophilie, daltonisme. Un trouble génétique occasionnant des complications mineures et/ou des problèmes de santé ponctuels vous rapportera 10 PP ; une tare handicapant significativement votre vie quotidienne ou occasionnant des problèmes de santé chroniques vous rapportera 20 PP. Le MJ décidera des effets exacts que ce trouble aura en cours de jeu.

Cet aspect n'est disponible que pour les basiques.

TÊTE-EN-L'AIR

Bonus : 10 PP.

Vous êtes particulièrement distrait et oublieux de tout ce sur quoi vous n'êtes pas immédiatement concentré. Vous souffrez d'un malus de -10 à vos tests de surprises et le malus normalement appliqué en cas de distraction est pour vous de -30 au lieu du -20 habituel (cf. *Perception de base*, p. 190).

TROUBLE MENTAL

Bonus : 10 PP.

Vous avez subi une expérience traumatisante qui vous a marqué. Vous souffrez d'un trouble psychologique que vous pouvez choisir dans la liste p. 211.

TROUBLE MORPHIQUE

Bonus : 10 (niveau 1), 20 (niveau 2) ou 30 (niveau 3) PP.

Il vous est particulièrement difficile de vous adapter à un nouveau morphe. Vous souffrez d'un malus de -10 par niveau à vos tests d'Intégration et d'Aliénation (p. 272).

VERTIGE RV

Bonus : 10 PP.

Lorsque vous vous connectez à la réalité virtuelle, à un LEX ou à un simulespace, vous êtes sujet à d'intenses sensations de vertige et à des nausées. La réalité augmentée n'a pas d'effet sur vous mais la RV vous inflige un malus de -30 à toutes vos actions. Un usage prolongé de la RV (selon décision du MJ) pourrait vraiment vous handicaper si vous venez à échouer à un test de VOL × 2.

VULNÉRABILITÉ PSI (ASPECT DE MORPHE OU D'EGO)

Bonus : 10 PP.

Votre esprit est particulièrement vulnérable aux attaques psi. Vous souffrez d'un malus de -10 quand vous résistez à de telles attaques. S'il est choisi pour un morphe, notez que cet aspect n'est accessible qu'aux biomorphes.

DÉVELOPPEMENT DU PERSONNAGE

Au fur et à mesure que le personnage remplit ses objectifs et gagne de l'expérience, il accumule des points d'XP (cf. *Distribution des points d'XP*, p 384). Les points d'XP permettent d'améliorer les compétences du personnage, ses aptitudes et d'autres caractéristiques ainsi que décrit dans les règles qui suivent. Les coûts en points d'XP pour développer son personnage sont les mêmes que pour les points de personnalisation.

CHANGER DE MOTIVATION

Il est naturel qu'avec le temps votre personnage réalise ses objectifs et que ses intérêts évoluent. Peut-être vous sentirez-vous à un tournant après avoir accompli certains de vos objectifs personnels et réaliserez qu'il est temps de passer à autre chose. Inversement, après avoir échoué à réaliser certains buts, peut-être que vous vous résoudrez à les abandonner. Un nouveau sentiment d'urgence pourrait vous envahir, vous pourriez adopter une nouvelle philosophie de vie, comme vous pourriez perdre vos illusions sur des mêmes et des idées que vous preniez autrefois à cœur.

Un changement de motivation ne coûte aucun point d'XP mais doit se faire de manière réaliste ou en accord avec des événements bouleversants survenus au cours du jeu. Le joueur ne devrait pas être autorisé à changer de motivation sur un simple coup de tête mais uniquement s'il a une bonne raison de le faire. Il est donc important que le joueur et le MJ en discutent et se mettent d'accord sur les changements voulus afin de respecter la voie et le développement suivis par le personnage.

Si toutes les conditions sont réunies pour autoriser un changement, alors le personnage pourra tout simplement abandonner son ancienne motivation et en choisir une nouvelle. On ne peut changer qu'une seule motivation à la fois.

CHANGER DE MORPHE

La morphose – le passage d'un morphe à un autre – se gère comme une action du personnage au sein du jeu, et non avec des points d'XP. Cf. *Morphose*, p. 270.

DÉPENSER LES POINTS D'XP

15 XP = 1 point d'Audace

10 XP = 1 point d'Aptitude

5 XP = 1 passe psi

5 XP = 1 spécialisation

2 XP = 1 point de compétence (61-99)

1 XP = 1 point de compétence (jusqu'à 60)

1 XP = 10 points de réputation

1 XP = 1.000 crédits

AMÉLIORER SES APTITUDES

Vous pouvez augmenter vos aptitudes avec des points d'XP à raison de 10 XP pour 1 point d'aptitude. Augmenter ses aptitudes est un moyen d'illustrer l'évolution du personnage dans ses caractéristiques principales. Cette évolution est permise par l'entraînement, l'apprentissage et l'expérience. Vous ne pouvez augmenter vos aptitudes au-delà de 30 (les bonus de morphe, d'implant, d'aspect et autres sources n'interviennent pas dans ce total).

Augmenter le score d'une aptitude permet d'augmenter en conséquence le score de toutes les compétences qui lui sont rattachées. Si une compétence devait dépasser 60 en étant augmentée de cette manière (c'est-à-dire via une aptitude), la dépense d'1 point d'XP supplémentaire par compétence élevée ainsi au-delà de 60 est nécessaire.

AMÉLIORER SES COMPÉTENCES

Vous pouvez aussi dépenser des points d'XP pour augmenter des compétences que vous possédez déjà ou pour en apprendre de nouvelles. Pour augmenter une compétence que vous possédez déjà, il est nécessaire que vous l'ayez utilisée assez récemment et que vous ayez réussi vos tests, ou que vous vous y exerciez activement en vue de vous améliorer, pourquoi pas avec le soutien d'un professeur. Dans le cas des compétences de Connaissance, cela signifie que vous devez étudier sérieusement. Un point de compétence nécessite, en gros, une semaine d'apprentissage. Votre personnage pourra profiter gratuitement d'un certain nombre d'outils pédagogiques disponibles sur la Toile, bien que certains domaines puissent être restreints ou difficiles d'accès. Vous pouvez appliquer ces méthodes d'apprentissage pendant la partie ou entre deux sessions de jeu. Si le MJ décrète qu'un personnage n'a pas fourni assez d'efforts pour améliorer une compétence, il est alors en droit de lui demander de s'investir davantage dans sa pratique ou son étude.

Augmenter une compétence de 1 point vous coûtera 1 point d'XP, et aucune ne peut être augmentée au-delà de 99. Vous ne pouvez pas non plus augmenter une compétence de plus de 5 points par mois. Quand votre score de compétence aura atteint le niveau d'expertise (60+), son développement sera plus lent : la pratique et l'étude régulières auront également un rendement diminué. À partir de ce stade, 1 point de compétence vous coûtera le double (2 points d'XP = +1 point de compétence). Quand une compétence atteint 80, son développement ralentit encore davantage – vous ne pourrez l'augmenter que d'1 point par mois.

APPRENDRE DE NOUVELLES COMPÉTENCES

Comme indiqué précédemment, apprendre une nouvelle compétence nécessite de la pratique, de l'assiduité et/ou un

SYNOPSIS

BIENVENUE DANS FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

enseignement particulier. Apprendre ne requiert aucun test, à moins que la période d'étude n'ait été entravée ou se soit révélée insuffisante, auquel cas le MJ pourra demander un test de COG $\times 3$ pour savoir si le personnage peut apprendre une nouvelle compétence ou non. Une fois que le personnage aura passé environ une semaine d'apprentissage sur sa nouvelle compétence, il pourra acheter son premier point au prix normal (1 point d'XP). Le score de départ de la compétence est toujours égal au score de l'aptitude liée. Une fois que vous avez acquis une nouvelle compétence, vous pouvez l'augmenter normalement, en suivant les règles de base présentées ci-dessus.

SPÉCIALISATIONS

Vous pouvez acheter des spécialisations pour les compétences que vous possédez, à partir du moment où celles-ci ont un score minimum de 30. Les spécialisations nécessitent une formation d'un mois. Apprendre une spécialisation vous coûtera 5 points d'XP. Vous ne pouvez acheter qu'une seule spécialisation par compétence.

AUGMENTER SON AUDACE

L'Audace peut être augmentée à raison de 15 points d'XP pour 1 point d'Audace. Vous ne pouvez la monter qu'à un score maximum de 10.

GAGNER/PERDRE DES ASPECTS

Il est possible de gagner ou de perdre des aspects en cours de jeu, une décision laissée à l'appréciation du MJ. Toutefois, de tels changements se produisent rarement et ne sont censés survenir qu'en conformité avec le scénario et les événements vécus par les personnages.

En cours de jeu, vous avez aussi la possibilité de vous doter d'aspects positifs ou négatifs en conséquence de vos actions ou d'événements subis. Lorsque vous acquérez un aspect positif de cette manière (que ce soit par choix ou non), vous devez dépenser un nombre de points d'XP égal à son coût en PP pour en bénéficier. Dans le cas où vous n'auriez plus d'XP, il vous faudra alors dépenser vos prochains points gagnés jusqu'à ce le montant de l'aspect soit intégralement réglé. Quand un aspect négatif vous tombe dessus, vous vous retrouvez simplement affublé de ce nouveau désavantage : vous ne gagnez pas de points d'XP supplémentaires en contrepartie.

Il est assez difficile de se débarrasser d'un aspect. Vous pouvez perdre un aspect positif à la suite d'un événement malheureux : il appartient au MJ d'en décider. Cet aspect disparaîtra alors tout simplement et vous ne récupérerez pas les points d'XP investis. Les aspects négatifs peuvent parfois disparaître de la même façon, mais vous ne pouvez généralement vous en débarrasser qu'en mettant toute votre volonté à surmonter votre handicap. Une telle entreprise peut prendre du temps : il faut compter plusieurs semaines, voire plusieurs mois d'efforts, une bonne dose d'interprétation et, éventuellement, quelques tests difficiles. Venir à bout d'un aspect négatif pourrait en fait servir de point de départ à une aventure. Lorsque le MJ aura estimé que votre personnage a fait suffisamment d'efforts, vous pourrez alors vous débarrasser de votre aspect en dépensant un nombre de points d'XP égal à son bonus en PP. Notez quand même qu'il existe certains aspects négatifs dont il n'est pas possible de se débarrasser, quoi que l'on fasse.

AUGMENTER SA RÉPUTATION

La réputation peut être augmentée en interprétant justement son personnage et en effectuant certaines actions en cours de jeu (cf. *Gagner/Perdre de la réputation*, p. 384). Ceux qui préfèrent cependant augmenter leur réputation « en coulisse » peuvent tout simplement dépenser des points d'XP pour faire monter leur(s) score(s). Chaque point d'XP dépensé permet d'augmenter la réputation du personnage de +10 dans un réseau choisi. Vous ne pouvez faire ce genre d'augmentation qu'une fois par mois et pour un seul réseau de réputation.

OBTENIR DES CRÉDITS

Vous pouvez acheter des crédits à raison d'un point d'XP pour 1.000 crédits. Cela correspond à ce que gagne le personnage « en coulisse » ou entre deux sessions en accomplissant des petits boulots, en revendant des biens, etc.

AUGMENTER SON PSI

Les personnages ayant l'aspect Psi (p. 147) peuvent acheter de nouvelles passes (cf. *Passes Psi-Chi*, p. 223) à raison de 5 points d'XP pour une passe. Vous pouvez apprendre des passes psi en étudiant, en vous entraînant et par la pratique brute de votre discipline : l'apprentissage dure environ 1 mois pour une passe. Il est impossible d'apprendre plus d'une passe par mois.



TECHNICIENNE ANARCHISTE

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	20	20	10	15	15	15
Bonus de morphe	5	5	5			5	
Total	20	25	25	10	15	20	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
4	6	30	60	7	35	53	5	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à dispersion	COO	40	5	45
Art : Sculpture	INT	55	-	55
Chute libre	RÉF	60	-	60
Fouille	INT	45	-	45
Infosec	COG	40	5	45
Intérêt : Bières martiennes	COG	45	5	50
Intérêt : Jeux RV	COG	55	5	60
Intérêt : Modèles de robots	COG	45	5	50
Interface	COG	50	5	55
Langue : Mandarin	INT	60	-	60
Langue natale : Anglais	INT	85	-	85
Matériel : Aérospatial	COG	45	5	50
Matériel : Armurerie	COG	55	5	60
Matériel : Électronique	COG	60	5	65
Matériel : Robotique	COG	60	5	65
Perception	INT	55	-	55
Pilotage : Engins aériens	RÉF	45	-	45
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	RÉF	30	-	30
Profession : Systèmes de vaisseau	COG	60	5	65
Profession : Systèmes d'habitats	COG	60	5	65
Programmation (nanofabrication)	COG	60 (70)	5	65 (75)
Réseau : Autonomistes	AST	70	-	70
Réseau : Firewall	AST	35	-	35
Réseau : Scientifiques	AST	35	-	35
Théorie : Ingénierie	COG	60	5	65
Théorie : Nanotechnologie	COG	70	5	75
Théorie : Physique	COG	60	5	65



Historique : **Premiers colons de l'espace**

Faction : **Anarchistes**

Morphe : **Folivore**

Motivations : **+Anarchisme, +Open Source, +Piratage Technologique**

ASPECTS

Ego : Tête-en-l'air ■

Morphe : Félin (niveau 1) ■

RÉPUTATION

@-rép: 60

i-rép: 40

r-rép: 50

ÉQUIPEMENTS

Armure : combinaison de crash

[4/6] ■

Arme principale : Freezer (100 munitions). ■

Crédits de départ : 200 ■

Implants : prises jacks, bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, sens électrique, coussinets adhésifs, réserves d'oxygène, pieds préhensibles, bracelet-outils ■

Autres : 2 automécas, assurance sauvegarde (1 mois), nano-nuée d'Ingénieurs, assembleur numérique (FabLab), nanonuée de Réparateurs, muse, combinaison pressurisée (légère, en tissu intelligent, 5/5) ■

Vous êtes une hacker de la vieille école – de celles qui aiment manipuler des engins technologiques, les démonter, les modifier, les reconstruire et les utiliser à des fins que les concepteurs n'auraient jamais imaginé. Quand vous n'êtes pas trop occupée à construire des sculptures robotisées complètement folles pour l'amour de l'art, vous êtes très demandée pour votre capacité à pouvoir réparer presque n'importe quoi, à améliorer ou reconstruire les choses à partir de rien. Vous

êtes partisane de la technologie open source qui permet à chacun d'utiliser ou de modifier les choses comme il l'entend, et vous soutenez les modèles décentralisés de collaboration entre pairs – rien ne vous gonfle plus que le principe de propriété restreinte de ces technologies auxquelles vous-même ou d'autres ne peuvent toucher. Vous prenez la plupart des problèmes de front, mais êtes si absorbée par vos projets que vous avez tendance à oublier le monde qui vous entoure. ■

« Ne t'inquiète pas, ça marche ; et puis ces trucs roulent tout seuls de toute manière. J'ai annulé la garantie, mais quand c'est chargé avec un dispositif GDN comme ça, c'est foutu dès le départ quoi qu'il en soit. »

XENO-ARCHEOLOGUE ARGONAUTE

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	20	15	20	15	10	15	15
Bonus de morphe	5		5		5	5	
Total	25	15	25	15	15	20	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
3	6	30	60	7	35	53	7 (8)	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à rayon	COO	35	-	35
Art : Architecture	INT	45	5	50
Chute libre	RÉF	25	-	25
Démolition	COG	45	5	50
Escalade	SOM	35	5	40
Esquive	RÉF	45	-	45
Intérêt : Portails de Pandore	COG	55	5	60
Intérêt : Reliques extra-terrestres	COG	45	5	50
Interface	COG	20	5	25
Investigation	INT	65	5	70 (80)
Kinésique	AST	30	5	35
Langue : Anglais	INT	40	5	45
Langue natale : Français	INT	90	5	95
Perception	INT	40	5	45 (55)
Pilotage : Engins aériens	RÉF	35	-	35
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	50	-	50
Profession : Criminalistique	COG	55	5	60
Profession : Fouilles	COG	50	5	55
Profession : Topographie	COG	40	5	45
Protocole	INT	40	5	45
Recherche	COG	55	5	60
Réseau : Autonomistes	AST	30	5	35
Réseau : Firewall	AST	30	5	35
Réseau : Hypercorps	AST	30	5	35
Réseau : Scientifiques	AST	50	5	55
Sensation	INT	60	5	65
Théorie : Astrobiologie	COG	60	5	65
Théorie : Chimie	COG	40	5	45
Théorie : Géologie	COG	55	5	60
Théorie : Ingénierie	COG	50	5	55
Théorie : Physique	COG	50	5	55
Théorie : Xéno-archéologie	COG	70	5	75

Vous êtes persuadé que quelque chose de bizarre se trame dans la galaxie. Malgré l'existence avérée des Courtiers et la preuve qu'ont existé des civilisations extra-terrestres maintenant disparues, comme les Iktomi, les probabilités mathématiques indiquent qu'il devrait y avoir plus de formes de vie que ça dans la galaxie. Mais alors, où sont-elles ? Votre objectif : les trouver. Vous étudiez donc les reliques que ces différentes civilisations ont pu laisser derrière elles sur de nombreuses exoplanètes. À la fois

partisan des théories conspirationnistes, chasseur de trésors et scientifique, vous avez les compétences et la formation requises pour interpréter les preuves et comprendre ces artefacts que des entités inconnues ont pu abandonner. Vous êtes un expert estimé par les groupes de gatecrasheurs, mais vous évitez de vous mettre au service des hypercorps parce que vous croyez, comme tous les argonautes, que quelles que soient les découvertes mises à jour, elles devraient être accessibles à tous. ■



Historique : **Premiers colons de l'espace**

Faction : **Argonautes**

Morphe : **Exalté**

Motivations : **+Exploration, +Recherche (civilisations extra-terrestres), +Techno-progressisme**

ASPECTS

Ego : Ennemi (Rival xéno-archéologue), Trouble mental (Trouble impulsif), Trouble mental (Insomnie), Trouble morphique, Psi (niveau 2). ■

PASSES

Psi-chi : Pressentiment, Quidditas, Reconnaissance des schémas ■

Psi-gamma : Récepteur de conscience, Champ statique, Navigateur de pensées ■

RÉPUTATION

@-rép: 40

c-rép: 40

e-rép: 20

i-rép: 40

r-rép: 60

ÉQUIPEMENTS

Armure : combinaison pressurisée (tissu intelligent standard) [7/7] ■

Arme principale : pistolet étourdissant ■

Crédits de départ : 4.250 ■

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, écholocalisation, médicachines, augmentation mnémonique. ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), nanouée de Nettoyeurs, nanouée de Démonteurs, corde électronique, kit de criminalistique, Clarum (1 dose), assembleur numérique mobile, muse, 1 serviteur, dôme-abri, poussière intelligente, récipients à échantillons, binocles, outil multifonction. ■

« J'ai un mauvais pressentiment... Ces outils sont très semblables à ceux qu'on a découverts dans les ruines du système binaire de cette exoplanète, l'année dernière. »

JOURNALISTE FREELANCE BARSOOMIEN

APTITUDES



	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	10	20	10	20	15	15
Bonus de morphe				5		5	
Total	15	10	20	15	20	20	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
5	6	30	60	8	40	80	6 (7)	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à dispersion	COO	30	-	30
Armes montées	INT	45	-	45
Art : Art vivant	INT	60	-	60
Art : Écriture	INT	50	-	50
Combat non-armé	SOM	45	5	50
Esquive	RÉF	40	5	45
Infiltration	COO	35	-	35
Infosec	COG	40	-	40
Intérêt : Histoire post-Chute	COG	45	-	45
Intérêt : Politique martienne	COG	55	-	55
Intérêt : Rumeurs du système interne	COG	55	-	55
Interface	COG	40	-	40
Intimidation	AST	20	-	20
Investigation	INT	60	-	60
Kinésique	AST	60	-	60
Langue : Anglais	INT	40	-	40
Langue : Hindi	INT	40	-	40
Langue natale : Mandarin	INT	90	-	90
Matériel : Robotique	COG	55	-	55
Parkour	SOM	45	5	50
Perception	INT	50	-	50
Persuasion	AST	50	-	50
Pilotage : Engins aériens	RÉF	50	5	55
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	20	5	25
Profession : Ingénierie sociale	COG	50	-	50
Protocole	AST	40	-	40
Recherche	COG	55	-	55
Réseau : Autonomistes	AST	50	-	50
Réseau : Criminels	AST	40	-	40
Réseau : Hypercorps	AST	50	-	50
Réseau : Médias	AST	60	-	60
Subterfuge	AST	50	-	50
Théorie : Mémétique	COG	55	-	55
Théorie : Psychologie	COG	45	-	45
Théorie : Sciences politiques	COG	35	-	35

Historique : **Martien**
 Faction : **Barsoomiens**
 Morphe : **Synthétique**
 Motivations : -**Censure**, +**Libération de Mars**, +**Sousveillance**

ASPECTS

Ego : Dépendance mineure (Narcoalgorithmes), Conditionnement comportemental (Tendances améliorées pour la furtivité) ■
Morphe : Stigmatisation sociale (Masses métalliques), Inquiétante étrangeté ■

Crédits de départ : 1.450 ■

Améliorations : prises jacks, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, ouïe améliorée, odorat amélioré, vision améliorée, lidar, augmentation mnémonique, radar, émetteur térahertz ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), outils de mission d'infiltration, logiciel de reconnaissance faciale, mouchérons (3), narcoalgorithme Link State, microcams (5), muse, stimulateur radio, spray de réparation, frisbot, pucerons (2), poussière intelligente, logiciel de pistage, exo-moto ■

RÉPUTATION

@-rép: 40
 c-rép: 40
 e-rép: 20
 i-rép: 40
 r-rép: 60

ÉQUIPEMENTS

Armure : coquille synthétique [2/2] ■
Arme principale : Déchiqueteur (100 munitions) ■

Grâce à la Toile, à la possibilité d'enregistrer et d'archiver sa vie, à la technologie des LEx et à la surveillance omniprésente, l'industrie du journalisme a explosé : tout le monde est reporter. Cela dit, ce sont votre travail acharné, vos compétences et votre attitude qui vous ont valu un nom et la reconnaissance. Votre fidélité aux méthodes de la vieille école du journalisme d'investigation et votre détermination à remuer la boue dans laquelle vivent les agents de pouvoir et les trafiquants influents vous ont permis de faire la lumière sur ceux qui tirent les

ficelles dans les coulisses cyber-démocratiques. Vous avez fait du contournement des filtres hypercorps et du lancement de mêmes subversifs un véritable sport. À la fois enquêteur, paparazzi, aventurier et activiste, vous embrassez le style du journalisme gonzo, flirtant avec les frontières du divertissement. Vous préférez les synthétiques parce qu'ils sont d'apparence quelconque et facilitent l'emploi de nombreux drones et espions électroniques, ce qui est nécessaire pour obtenir les vraies infos que vous traquez. ■

« Quoi ? Non, je n'enregistre pas.

Tout ce que vous avez à dire sur le massacre des Hellas restera entre vous et moi. »

GENOHACKER MARGELLAN

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	20	15	15	15	15	10	20
Bonus de morphe	10	5	5				5
Total	30	20	20	15	15	10	25

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
3	8 (10)	40 (50)	80 (100)	7	35	53	6 (7)	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à rayon	COO	45	5	50
Art : Sculpture corporelle	INT	45	5	50
Chute libre	RÉF	55	-	55
Esquive	RÉF	40	-	40
Fouille	INT	50	5	55
Intérêt : Conception de morphe	COG	55	10	65
Intérêt : Drogues du marché noir	COG	40	10	50
Intérêt : Recherche génétique	COG	60	10	70
Interface	COG	20	10	30
Kinésique	AST	40	10	50
Langue : Anglais	INT	40	5	45
Langue natale : Arabe	INT	85	5	90
Matériel : Aérospatial	COG	40	10	50
Médecine : Chirurgie traumatique	COG	50	10	60
Médecine : Nanomédecine	COG	60	10	70
Médecine : Pratique générale	COG	55	10	65
Médecine : Thérapie génique	COG	65	10	75
Perception	INT	45	5	50
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	RÉF	25	-	25
Profession : Soins médicaux	COG	55	10	65
Profession : Technicien de labo	COG	50	10	60
Programmation	COG	60	10	70
Psychochirurgie	INT	55	5	60
Recherche	COG	45	10	55
Réseau : Autonomistes	AST	35	-	35
Réseau : Criminels	AST	45	-	45
Réseau : Scientifiques	AST	55	-	55
Subterfuge	AST	30	-	30
Théorie : Biologie	COG	70	10	80
Théorie : Génétique	COG	70	10	80
Théorie : Nanotechnologie	COG	60	10	70

Certains vous voient un peu comme un savant fou mais c'est tout simplement qu'ils manquent de tolérance morale et d'imagination pour comprendre votre travail. Vous n'êtes pas seulement un scientifique, vous êtes un artiste dévoué à sa cause : définir les formes et les capacités des transhumains alors qu'ils amorcent leur transition vers le statut de post-humain. En raison de votre travail parfois controversé, vous préférez vivre comme un vrai margellan et travailler isolé du monde afin que lois et autorités ne viennent pas

vous entraver. Évidemment, certaines personnes considèrent votre travail comme fascinant et d'une importance capitale, et c'est ainsi que vous avez pu vous forger de solides appuis. En vérité, vous êtes un expert quand il s'agit de concevoir et de manipuler les biomorphes, et vos services sont très prisés quand il s'agit de trouver des explications à des transformations exotiques plutôt inhabituelles. Il arrive bien sûr que vos patrons fassent appel à vos compétences en échange de financements pour vos projets. ■



Historique : **Isolé**
 Faction : **Margellans**
 Morphe : **Mentat**
 Motivations : **+Expression artistique (Conception de morphe), +Liberté morphologique, +Recherche (Néogénétique)**

ASPECTS

Ego : Réputation entachée (Lunaires, niveau 1), Mécène (Gérontocrate), Défense psi. ■

RÉPUTATION

@-rép : 30
c-rép : 20
g-rép : 30
r-rép : 60

EQUIPMENT

Armure : vêtements renforcés [3/4] ■
Arme principale : pistolet étourdissant ■

Crédits de départ : 1.900 ■
Implants : prises jacks, bio-modes standards, implants réseau de base, régulation circadienne, pile corticale, mémoire eidétique, module ghost, hyper-linguiste, mathématique, médicachines, puce multitâche ■
Autres : assurance sauvegarde (1 mois), Dr Bot, Inspiron (5 doses), assembleur numérique, Frequentia (2 doses), 1 ange-gardien, muse, nanobandages ■

« Vivant ! C'est vivant ! Attendez... Non... Bon, c'était vivant. Retenons l'expérience. »

HACKER CRIMINEL

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	20	15	15	10	20	10	15
Bonus de morphe							
Total	20	15	15	10	20	10	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
3	6	30	60	6	30	60	5	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à rayon	COO	40	-	40
Art : Musique électronique	INT	45	-	45
Chute libre	RÉF	30	-	30
Esquive	RÉF	40	-	40
Imposture	AST	45	-	45
Infiltration	COO	60	-	60
Infosec	COG	70	-	70
Intérêt : Économie des triades	COG	45	-	45
Intérêt : Forums de Hackers	COG	55	-	55
Intérêt : Opérations bancaire en ligne	COG	50	-	50
Interface	COG	55	-	55
Intimidation	AST	30	-	30
Kinésique	AST	40	-	40
Langue natale : Russe	INT	85	-	85
Matériel : Électronique	COG	60	-	60
Matériel : Industriel	COG	45	-	45
Matériel : Robotique	COG	55	-	55
Perception	INT	50	-	50
Pilotage : Engins aériens	RÉF	30	-	30
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	20	-	20
Profession : Comptabilité	COG	50	-	50
Profession : Ingénierie sociale	COG	60	-	60
Profession : Opérations de sécurité	COG	55	-	55
Programmation	COG	60	-	60
Recherche	COG	60	-	60
Réseau : Autonomistes	AST	40	-	40
Réseau : Criminels	AST	60	-	60
Réseau : Firewall	AST	40	-	40
Réseau : Hypercorps	AST	40	-	40
Subterfuge	AST	55	-	55
Théorie : Cryptographie	COG	60	-	60
Théorie : Ingénierie	COG	50	-	50
Théorie : Sciences informatiques	COG	60	-	60



Historique : **Réinstancié**
 Faction : **Criminels**
 Morphe : **Nuéenoïde**
 Motivations : **+Gloire, +Subversion de la Technologie, +Recherche de Frissons**

ASPECTS

Ego : Mémoire éditée, En cavale (Constellation de l'Étoile du Matin), Comme à la maison. ■

RÉPUTATION

@-rép: 30
 c-rép: 20
 g-rép: 50
 i-rép: 50

ÉQUIPEMENTS

Armure : aucune [0/0] ■
Arme principale : aucune ■
Crédits de départ : 5.250 ■

Améliorations : prises jacks, implants réseau de base, pile corticale, cyber-cerveau, sens électrique, vision améliorée, lidar, système magnétique, rapidité mentale, augmentation mnémorique, vision nanoscopique, radar, structure en essaim, émetteur térahertz. ■

Autres : automéca, assurance sauvegarde (1 mois), grenade IEM, logiciel Exploit, fausse identité égotique, robot-gardien, nanonuée de Gardiens, nanonuée de Saboteurs, 1 serveur, logiciel Fouine, logiciel Leurre, logiciel Réseau tactique, logiciel de pistage ■

Il n'y a pas un système que vous n'avez pu cracker pour peu que vous disposiez d'un peu de temps. C'est ce qui vous a valu de vous faire enfermer la première fois, mais maintenant qu'on vous a accordé une deuxième chance, vous ne vous laisserez plus avoir. Vous affichez fièrement votre capacité à contourner les défenses et pare-feu de la Toile – rien n'égale le frisson de l'intrusion numérique et de l'accès aux secrets les mieux gardés. De telles

intrusions sont bien sûr illégales, mais vous n'avez jamais laissé la moralité se mettre en travers de votre chemin. En fait, vous vivez plutôt bien en vendant vos talents aux groupes criminels, comme les Triades ou la Cellule DI. Cela dit, vous n'avez jamais intégré l'un d'eux – vous préférez rester en freelance. En réalité, vous vendriez vos services à quasiment n'importe qui – seul le frisson du piratage vous inspire vraiment. ■

« Vous appelez ça « sécurisé » ? Peut-être que ça me résisterait si j'étais un enfant attardé. »

CONTREBANDIER EXTROPIEN

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	20	15	15	15
Bonus de morphe		5	5			5	
Total	15	20	20	20	15	20	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
5	6	30	60	8	40	80	7 (8)	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes cinétiques	COO	50	5	55
Armes montées	INT	40	5	45
Armes tranchantes	SOM	45	5	50
Chute libre	RÉF	30	-	30
Escamotage	COO	35	5	40
Esquive	RÉF	50	-	50
Infiltration	COO	40	5	45
Infosec	COG	35	-	35
Intérêt : Factions criminelles	COG	35	-	35
Intérêt : Lois du système intérieur	COG	55	-	55
Intérêt : Marchés noirs	COG	55	-	55
Kinésique	AST	40	-	40
Langue : Anglais	INT	45	5	50
Langue : Cantonais	INT	40	5	45
Langue natale : Coréen	INT	85	5	90
Matériel : Aérospatial	COG	50	-	50
Navigation	INT	30	5	35
Perception	INT	45	5	50
Persuasion	AST	60	-	60
Pilotage : Engins aériens	RÉF	45	-	45
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	RÉF	60	-	60
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	50	-	50
Profession : Combines de contrebandiers	COG	60	-	60
Profession : Estimation	COG	45	-	45
Profession : Procédures douanières	COG	50	-	50
Réseau : Autonomistes	AST	55	-	55
Réseau : Criminels	AST	55	-	55
Réseau : Hypercorps	AST	35	-	35
Subterfuge	AST	50	-	50
Théorie : Astrophysique	COG	45	-	45
Théorie : Comptabilité	COG	55	-	55
Théorie : Psychologie	COG	40	-	40



Historique : **Réinstancié**

Faction : **Extropiens**

Morphe : **Serpentoïde**

Motivations : **+Libertarisme, +Subversion des autorités, +Richesse**

ASPECTS

Ego : Sens du danger, Mémoire éditée, Dommage neural (Comportement répétitif), En cavale (Joviens) ■

RÉPUTATION

@-rép: 50

c-rép: 30

g-rép: 70

i-rép: 50

ÉQUIPEMENTS

Armure : armure de combat légère [14/12] ■

Arme principale : pistolet mitrailleur SMG (100 cartouches standards) ■

Crédits de départ : 1.400 ■

Améliorations : vision à 360°, prises jacks, antireflet, implants réseau de base, peau caméléon, pile corticale, cyber-cerveau, vision améliorée, coussinets adhésifs, compartiment caché, lidar, armure de combat légère, augmentation mnémonique, système de mobilité : anguis (4/16 ; 8/32 en roulant), radar, émetteur térahertz ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), laser aveuglant, fausse identité égotique, robot-gardien, téléporteur radio miniature, Phlo (1 dose), avion portable, stimulateur radio, spray de réparation, faux-pas (1 application), vêtements intelligents, outil multifonction, vibrolame, puce de bruit blanc ■

En dépit des échecs du capitalisme étatique, vous croyez dur comme fer aux marchés libres – et s'ils ne le sont pas, vous n'avez aucun scrupule à les saper. Vous gagnez votre vie en fournissant les marchés noirs de la République Jovienne et du système intérieur, que cela signifie organiser des blocus, faire de la contrebande ou pirater des schémas de nanofabrication. À une époque

où les machines sont automatisées, vous êtes un sacré bon pilote et pouvez vous tirer de situations épineuses en discutant comme en faisant usage de votre arme. Si beaucoup de gens méprisent les synthomorphes, vous adhérez complètement à la vie post-biologique et à la liberté qu'elle offre quant aux dépendances chimiques et biologiques. ■

« Désolé, hein, mais je cherche le number one. Vous comprenez, n'est-ce pas ? »

TRAFFIQUANTE HYPERCORP

APTITUDES



	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	20	15	15	15	10
Bonus de morphe					5		
Total	15	15	20	15	20	15	10

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
4	4	20	40	6	30	45	7	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à dispersion	COO	35	-	35
Armes à rayon	COO	40	-	40
Combat non-armé	SOM	55	-	55
Escalade	SOM	35	5	40
Esquive	RÉF	45	-	45
Fouille	INT	40	-	40
Infiltration	COO	40	-	40
Infosec	COG	40	-	40
Intérêt : Contrebande	COG	55	-	55
Intérêt : Lois du système intérieur	COG	50	-	50
Intérêt : Marchés noirs	COG	60	-	60
Interface	COG	35	-	35
Kinésique	AST	60	5	65
Langue : Anglais	INT	45	-	45
Langue natale : Portugais	INT	85	-	85
Parkour	SOM	35	-	35
Perception	INT	50	-	50
Persuasion	AST	60	5	65
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	25	-	25
Profession : Courtage d'informations	COG	50	-	50
Profession : Estimation	COG	60	-	60
Profession : Magouilles d'escrocs	COG	55	-	55
Protocole	AST	55	5	60
Réseau : Autonomistes	AST	45	5	50
Réseau : Criminels	AST	60	5	65
Réseau : Hypercorps	AST	60	5	65
Réseau : Médias	AST	45	5	50
Subterfuge	AST	60	5	65
Théorie : Économie	COG	60	-	60
Théorie : Sociologie	COG	55	-	55

Historique : **Rescapée de la Chute**
 Faction : **Hypercorps**
 Morphe : **Épisseur**
 Motivations : **+Carrière personnelle, +Techno-progressisme, +Richesse**

ASPECTS

Ego : Ennemi (Concurrent criminel) ■

RÉPUTATION

@-rép: 20
 c-rép: 70
 e-rép: 20
 f-rép: 30
 g-rép: 50
 i-rép: 10

ÉQUIPEMENTS

Armure : armure biotissée (légère)
 + veste blindée [8/9] ■
 Arme principale : pulseur laser ■
 Crédits de départ : 2.650 ■

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, armure biotissée (légère), pile corticale, anguicel, contrôle endocrinien, vision améliorée, médicachines, nanophages. ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), nanonuée de Nettoyeurs, fausse identité égotique, robot-gardien, muse, nanobandages, nanodétecteurs, grenades à saturation sensorielle, 1 serviteur, Déchiqueteur (100 munitions), combinaison pressurisée (standard), logiciel Réseau tactique ■

Le système intérieur est un bon coin pour vivre, mais il présente son lot d'inégalités. Il faut bien quelqu'un pour s'occuper de fournir les pauvres et les masses métalliques en biens et en services, et vous êtes plus que volontaire pour assumer ce rôle – et faire un peu de profit au passage. Vous servez d'intermédiaire entre les hackers, les contrebandiers et

les cartels du crime d'un côté, et tous ceux qui ont désespérément besoin de tout ce qui est interdit et illégal de l'autre. Vous avez une longueur d'avance sur la loi, incarnant, selon votre conception des choses, un rôle essentiel dans la société malgré toutes les règles et restrictions officielles augmentant vos marges de profit. ■

« Il se peut que je l'aie, mais c'est très dur à se procurer. Combien seriez-vous prêt à y mettre ? »

ESPION JOVIEN

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	15	15	15	15
Bonus de morphe							
Total	15	15	15	15	15	15	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
3	6	30	60	6	30	45	6	1 (2)

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à dispersion	COO	25	-	25
Armes contondantes	SOM	45	-	45
Armes tranchantes	SOM	45	-	45
Chute libre	RÉF	45	-	45
Combat non-armé	SOM	55	-	55
Déguisement	INT	45	-	45
Démolition	COG	45	-	45
Escalade	SOM	55	-	55
Escamotage	COO	45	-	45
Esquive	RÉF	45	-	45
Imposture	AST	45	-	45
Infiltration	COO	60	-	60
Infosec	COG	60	-	60
Intérêt : Groupes autonomistes	COG	55	-	55
Intérêt : Groupes criminels	COG	55	-	55
Intérêt : Politique hypercorp	COG	55	-	55
Kinésique	AST	45	-	45
Langue : Anglais	INT	50	-	50
Langue natale : Espagnol	INT	85	-	85
Parkour	SOM	45	-	45
Perception	INT	55	-	55
Profession : Combines de contrebandiers	COG	45	-	45
Profession : Espionnage	COG	55	-	55
Profession : Systèmes de sécurité	COG	55	-	55
Réseau : Criminels	AST	40	-	40
Réseau : Écologistes	AST	45	-	45
Réseau : Hypercorps	AST	45	-	45
Subterfuge	AST	60	-	60
Théorie : Cryptographie	COG	60	-	60
Théorie : Linguistique	COG	60	-	60



Historique : **Premiers colons de l'espace**

Faction : **Joviens**

Morphe : **Basique**

Motivations : **-Anarchisme, +Bio-conservatisme, -Techno-progressisme**

ASPECTS

Ego : Conditionnement comportemental (Assoiffé de sang, accentué), Trouble morphique (niveau 1) ■

Morphe : Tare génétique (Maladie cardiaque), Physique ingrat (niveau 1) ■

RÉPUTATION

c-rép: 50

e-rép: 30

g-rép: 20

ÉQUIPEMENTS

Armure : armure complète (avec isolation des signatures thermiques) + seconde peau [14/16] ■

Arme principale : pistolet électrique lourd (100 cartouches perforantes) ■

Crédits de départ : 700 ■

Implants : poussée synaptique (niveau 1) ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), 2 fausses identités égotiques, robot-gardien, 10 grenades à fragmentation, cape d'invisibilité, thermite liquide, téléporteur radio miniature, MRDR (1 dose), ocytocine-A (1 dose), stimulateur radio, communicateur IQ portable avec réservoir qubit faible capacité, 3 pucerons, binocles, logiciel de Réseau tactique, lame de guêpe, puce de bruit blanc ■

Vous êtes un soldat dévoué à la cause bio-conservatrice, convaincu que la technologie non-contrôlée conduira la race humaine à sa perte. La République Jovienne vous a entraîné et modifié pour servir ses intérêts, qu'il s'agisse d'infiltrer une hypercorp pour lui dérober ses secrets ou de saboter un habitat autonomiste. En tant que professionnel qualifié au service de la République, vous n'avez aucun

scrupule à utiliser ces technologies que vous souhaitez par ailleurs limiter et bannir, et vous appréciez l'ironie qui vous fait retourner les outils des monstres transhumains contre eux. Vous préférez les morphes basiques et vous mettez un point d'honneur à vous ré-envelopper dans des corps non-modifiés génétiquement, sans pile corticale, mais qui n'en sont pas moins des durs. ■

« Plus si immortel que ça, hein, espèce d'écumeur de foire ! »

CHASSEUSE D'EGO LUNAIRE

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	20	15	10	10	15	20
Bonus de morphe	5		5		5		10
Total	20	20	20	10	15	15	30

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
1	8 (12)	40 (60)	80 (120)	7	35	53	5 (7)	1 (2)

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à rayon	COO	60	-	60
Armes contondantes	SOM	45	-	45
Art : Danse	INT	45	5	50
Art : Peinture	INT	45	5	50
Assaut psi	VOL	40	10	50
Combat non-armé	SOM	55	-	55
Contrôle	VOL	50	10	60
Esquive	RÉF	50	-	50
Infiltration	COO	50	-	50
Infosec	COG	45	5	50
Intérêt : Conspirations	COG	55	5	60
Intérêt : Projets hypercorps	COG	55	5	60
Intérêt : Titans	COG	60	5	65
Intimidation	AST	20	5	25
Investigation	INT	50	5	55
Kinésique	AST	40	5	45
Langue : Hindi	INT	25	5	30
Langue : Japonais	INT	85	5	90
Langue natale : Anglais	INT	85	5	90
Parkour	SOM	55	-	55
Perception	INT	40	5	45
Profession : Chasse d'ego	COG	55	5	60
Profession : Lois du système intérieur	COG	45	5	50
Profession : Procédures de police	COG	55	5	60
Recherche	COG	55	5	60
Réseau : Criminels	AST	30	5	35
Réseau : Écologistes	AST	40	5	45
Réseau : Hypercorps	AST	50	5	55
Sensation	INT	55	5	60
Théorie : Neurologie	COG	55	5	60
Théorie : Psychologie	COG	60	5	65



Historique : Égarée
 Faction : Lunaires
 Morphe : Futura
 Motivations : +Développement personnel, +Autoprotection, +Vengeance

ASPECTS

Ego : Trouble mental (Personnalité borderline), Trouble mental (Obsession compulsive), Trouble mental (SSPT), Psi (niveau 2), Stigmatisation sociale (Égarée). ■

PASSES

Psi-chi : Veille, Contrôle émotionnel, Seuil de douleur élevé, Instinct, Contrôle inconscient ■

Psi-gamma : Scan approfondi, Egoception, Poignard psychique, Brouillage de perception, Inception ■

RÉPUTATION

c-rép: 30
e-rép: 10
g-rép: 10

ÉQUIPEMENTS

Armure : armure complète (légère) [10/10] ■

Arme principale : pistolet Agonizer ■

Crédits de départ : 2.700 ■

Implants : stimulation surrénale, bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, mémoire eidétique, amortisseurs émotionnels, ouïe améliorée, odorat amélioré, vision améliorée ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), neutralisateur, logiciel de reconnaissance faciale, fausse identité égotique, muse, bâton à impulsion, logiciel Fouine, logiciel de Réseau tactique, nanonuée de Marqueurs, logiciel de pistage, luminol (1 dose), toxine Tic (1 dose) ■

Vous avez survécu à l'expérience de croissance accélérée réalisée sur la Génération Perdue – dont vous faites partie – puis à l'effondrement du projet, au scandale et à la chasse aux sorcières qui ont suivi. Vous vous êtes forgé une nouvelle vie et une toute nouvelle identité. Vous consacrez désormais vos talents et vos compétences particulières à la traque d'individus recherchés, en tant que chasseuse de prime. La tâche est difficile puisque vos cibles peuvent non seulement changer de

visage facilement, mais aussi changer de corps, allant parfois jusqu'à modifier leurs souvenirs et leurs manières d'être. Vous dissimulez farouchement votre véritable histoire depuis le début et combattez ceux qui traquent les vôtres. Vous ne vous contentez pas pour autant du statut de victime ou de mercenaire que vous attribuent vos interlocuteurs, vous accumulez lentement des informations sur les responsables du projet Égarés, et vous leur ferez un jour payer tout ce qu'ils vous ont fait. ■

« Bonjour docteur. Vous êtes un homme bien difficile à trouver.
 J'aurais quelques questions à vous poser au sujet de certains enfants. »

INVESTIGATRICE MERCURIENNE

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	20	10	15	15	20	5	20
Bonus de morphe							
Total	20	10	15	15	20	5	20

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
4	8	40	80	-	-	-	6	1 (3)

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes montées	INT	50	-	50
Art : Art numérique	INT	50	-	50
Chute libre	RÉF	30	-	30
Esquive	RÉF	35	-	35
Imposture	AST	45	-	45
Infiltration	COO	50	-	50
Infosec	COG	60	-	60
Intérêt : Groupes criminels	COG	60	-	60
Intérêt : Modes culturelles	COG	45	-	45
Interface	COG	50	-	50
Investigation	INT	60	-	60
Kinésique	AST	50	-	50
Langue natale : Anglais	INT	90	-	90
Perception	INT	45	-	45
Pilotage : Anthropomorphes	RÉF	55	-	55
Pilotage : Engins aériens	RÉF	55	-	55
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	30	-	30
Profession : Criminalistique	COG	60	-	60
Profession : Procédures de police	COG	50	-	50
Profession : Systèmes de sécurité	COG	45	-	45
Programmation	COG	60	-	60
Recherche	COG	60	-	60
Réseau : Criminels	AST	50	-	50
Réseau : Firewall	AST	40	-	40
Réseau : Hypercorps	AST	40	-	40
Subterfuge	AST	40	-	40
Théorie : Anthropologie	COG	60	-	60
Théorie : Physique	COG	50	-	50
Théorie : Sciences informatiques	COG	60	-	60

Historique : **Infolife**
 Faction : **Mercuriens**
 Morphe : **Infomorphe**
 Motivations : **+Droits des IAG, +Développement personnel, +Sousveillance**

ASPECTS

Ego : Ingénu, Stigmatisation sociale (IAG) ■

RÉPUTATION

c-rép: 20
g-rép: 10
i-rép: 20

ÉQUIPEMENTS

Armure : aucune [0/0] ■
Arme principale : aucune ■
Crédits de départ : 250 ■

Autres : logiciel d'illusions RA, assurance sauvegarde (1 mois), outils de mission d'infiltration, 1 affreux, logiciel Exploit, logiciel de reconnaissance faciale, 2 moucheron, robot-gardien, projecteur holographique, narcoalgorithme Nirvana, frisbot, nanonuée de Scouts, 1 serviteur, poussière intelligente, logiciel Fouine, 3 pucerons, Logiciel Leurre, logiciel de Réseau tactique, logiciel de pistage, 5 clips LEx ■

Vous êtes une forme de vie numérique, encodée pour être « aimable » et pour que votre vision du monde se calque sur les modes de pensée transhumains. Vous déplorez les réactions violentes auxquelles font face les IAG et critiquez les tendances humaines de technophobie et de xénophobie qui émergent à nouveau et qui représentent, selon vous, une menace pour la société transhumaine naissante. Vous êtes complètement immergée dans la culture transhumaine et les données qu'elle peut produire, vous complaisant dans toute la richesse qu'elles

peuvent offrir. Vous excellez à filtrer, à classer et à corrélérer ces données en vendant vos services comme investigatrice de la Toile. La majorité de vos enquêtes ne requièrent pas que vous preniez une forme physique puisque vous pouvez récupérer les données issues du monde physique grâce aux capteurs omniprésents où vivent les hommes. Cependant, quand des interactions physiques sont nécessaires, vous pouvez contrôler ou brouiller un bot, monter faire un tour via un module ghost ou, en dernier recours, vous incarner dans une marionnette de chair. ■

« Oh, c'est génial ! Je crois que j'ai trouvé ! Ce qu'est un « quartier chaud » ? Ah, je vois... »

CHAROIGNARD MERCURIEN

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	10	20	15	15	10	20	15
Bonus de morphe	5	5	5				
Total	15	25	20	15	10	20	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
5	6	30	60	6	30	45	6 (7)	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes cinétiques	COO	50	5	55
Armes exotiques : attaque d'encre	COO	35	5	40
Art : Peinture à l'encre	INT	45	5	50
Chute libre	RÉF	45	-	45
Combat non-armé	SOM	50	-	50
Démolition	COG	40	5	45
Escalade	SOM	30	-	30
Escamotage	COO	40	5	45
Fouille	INT	60	5	65
Infiltration	COO	50	5	55
Intérêt : Habitats détruits	COG	55	5	60
Intérêt : Modèles de vaisseaux spatiaux	COG	40	5	45
Intérêt : Terre post-Chute	COG	40	5	45
Interface	COG	30	5	35
Investigation	INT	35	5	40
Langue natale : Japonais	INT	80	5	85
Matériel : Électronique	COG	40	5	45
Matériel : Industriel	COG	40	5	45
Natation	SOM	50	-	50
Perception	INT	45	5	50
Pilotage : Engins aériens	RÉF	35	-	35
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	RÉF	45	-	45
Profession : Estimation	COG	40	5	45
Profession : Missions de récupération	COG	60	5	65
Réseau : Autonomistes	AST	30	-	30
Réseau : Criminels	AST	40	-	40
Réseau : Écologistes	AST	40	-	40
Réseau : Firewall	AST	30	-	30
Réseau : Hypercorps	AST	30	-	30
Théorie : Ingénierie	COG	50	5	55
Théorie : Physique	COG	50	5	55
Théorie : Science des matériaux	COG	50	5	55



Historique : **Surévolué (Pieuvre)**
 Faction : **Mercuriens**
 Morphe : **Octomorphe**
 Motivations : **+Exploration, +Revendication de la Terre, +Droits des Surévolués**

ASPECTS

Ego : Ambidextre (x2) ■
 Morphe : Félin (niveau 2) ■

RÉPUTATION

@-rép: 30
 c-rép: 20
 e-rép: 40
 g-rép: 40
 i-rép: 20

ÉQUIPEMENTS

Armure : combinaison de crash [3/4 ou 4/6] avec revêtement caméléon ■
Arme principale : pistolet cinétique (100 cartouches standards) ■
Crédits de départ : 400 ■
Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, peau caméléon, pile corticale, sens de

l'orientation, écholocalisation, sens électrique, vision améliorée, coussinets adhésifs, médicaches, oracles, perception des radiations ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), système de positionnement Ariane (APS), outils de désassemblage, labo mobile, muse, nanodétecteur, stimulateur radio, abri-dôme, récipient à échantillons, charge de superthermite, logiciel de Réseau tactique, combinaison pressurisée (standard), émetteur térahertz ■

Avantages : 8 bras, attaque de bec (1d10, avec Combat non-armé), attaque d'encre (aveuglante), vision à 360° ■

Vous avez beau être un « surévolué », vous avez du mal à ne pas vous sentir désolé pour ces singes à peine améliorés qui vous entourent et qui ont à se débrouiller avec moitié moins de membres que vous, des sens qui laissent plus d'angles morts que de zones aperçues et des os tout fragiles qui cassent pour un rien. Et quelle qu'ait été la dette de votre espèce vis-à-vis des hommes pour vous avoir élevé à la conscience, vous les pieuvres, elle a été sacrément remise en cause quand ils ont réussi à dévaster la planète-mère que vous parquiez tous avant d'abandonner le navire.

Vous devez néanmoins reconnaître que ces habitats abandonnés et toutes ces ruines que la transhumanité a laissées dans son sillage sont des lieux fascinants à explorer : c'est donc ainsi que vous passez le plus clair de votre temps, à passer les coques de vaisseaux spatiaux et les stations dévastées au peigne fin à la recherche de bizarreries et de trésors perdus. Ce genre d'activité a tendance à vous rapprocher de la Terre et vous soutenez les efforts fournis par ceux qui souhaitent y retourner. Votre grand rêve, c'est de pouvoir un jour nager dans les océans de vos ancêtres.. ■

« C'est peut-être le genre de piège qui bernerait un de ces traîne-pattes de demi-singe, mais ma physiologie supérieure m'a permis de m'en tirer facilement. »

AGENT D'EXECUTION ECUMEUSE

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	10	20	15	20	10	20	10
Bonus de morphe		5	5	5		10	5
Total	10	25	20	25	10	30	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
5	4 (6)	20 (30)	40 (60)	10	50	75	7 (9)	1 (2)

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à rayon	COO	40	5	45
Armes cinétiques	COO	60	5	65
Armes contondantes	SOM	50	10	60
Armes tranchantes	SOM	60	10	70
Art : Danse	INT	55	5	60
Chute libre	RÉF	60	5	65
Combat non-armé	SOM	60	10	70
Escalade	SOM	40	10	50
Esquive	RÉF	70	5	75
Fouille	INT	25	5	30
Infiltration	COO	50	5	55
Intérêt : Dealers de drogue	COG	50	-	50
Intérêt : Gangs d'écumeurs	COG	50	-	50
Intérêt : Jeux d'argent	COG	40	-	40
Intérêt : Politique des triades	COG	50	-	50
Intimidation	AST	60	-	60
Kinésique	AST	40	-	40
Langue : Cantonnais	INT	55	5	60
Langue natale : Espagnol	INT	80	5	85
Matériel : Armurerie	COG	40	-	40
Perception	INT	45	5	50
Persuasion	AST	20	-	20
Profession : Garde du corps	COG	40	-	40
Profession : Opérations de sécurité	COG	50	-	50
Profession : Racket de protection	COG	50	-	50
Réseau : Autonomistes	AST	50	-	50
Réseau : Criminels	AST	50	-	50
Théorie : Linguistique	COG	50	-	50



Historique : **Écumeuse-née**

Faction : **Écumeurs**

Morphe : **Furie**

Motivations : **+Aventure, +Hédonisme, +Liberté Morphologique**

ASPECTS

Ego : Dépendance mineure (Alcool) ■

RÉPUTATION

@-rép: 60

c-rép: 40

ÉQUIPEMENTS

Armure : armure biotissée (légère) + armure complète (lourde) avec modifications armure offensive et antichoc [15/16] ■

Arme principale : pistolet cinétique (100 cartouches standards) ■

Crédits de départ : 1.000 ■

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, armure biotissée (légère), pile corticale, cyber-griffes, vision améliorée, médicachines, poussée synaptique, filtres toxémiques ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), menottes électroniques, speed (2 doses), PM cinétique avec 100 cartouches standards, épée monofilament, muse, nanobandages (5), gants à impulsion, logiciel de Réseau tactique, lame de guêpe ■

Ces rigolos du système intérieur n'ont rien compris – l'avenir, c'est de prendre la vie par sa paire de couilles améliorées et de serrer à tout faire éclater. Vous vivez la vie que vous voulez, faites ce que bon vous semble de vos corps et de votre esprit, et vous avez prévu d'en profiter un maximum jusqu'à ce que, peut-être, vous voyiez l'univers exploser. Pour l'instant, vous prenez

vos pieds dans l'action, qu'elle soit violente ou sexy – parfois les deux. Vous vous épanouissez en tant que petite dure à cuire prête à botter les fesses de ceux qui oseraient menacer vos amis ou vos clients, mais là où vous vous amusez vraiment, c'est quand il s'agit de ramener chez vous un partenaire différent toutes les nuits. ■

« Hé, beau gosse ! Si c'est ça, ta meilleure droite, tu n'es pas prêt de voir mes meilleures modifs ! »

ESCORTE MONDAINE

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	10	15	10	20	15	20
Bonus de morphe		5	5		5		
Total	15	15	20	10	25	15	20

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
4	8	40	80	6	30	45	5 (7)	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à rayon	COO	35	5	40
Art : Chant	INT	60	5	65
Art : Danse	INT	60	5	65
Art : Érotisme	INT	70	5	75
Combat non-armé	SOM	60	-	60
Contrôle animal	AST	45	5	50
Déguisement	INT	45	5	50
Escamotage	COO	30	5	35
Esquive	RÉF	40	-	40
Imposture	AST	40	5	45
Infiltration	COO	40	-	40
Infosec	COG	35	5	40
Intérêt : Cliques sociales	COG	65	-	65
Intérêt : Histoire de l'art	COG	60	-	60
Intérêt : Potins des célébrités	COG	55	-	55
Kinésique	AST	60	5	65
Langue : Japonais	INT	45	-	45
Langue : Mandarin	INT	45	-	45
Langue natale : Français	INT	85	-	85
Perception	INT	35	5	40
Persuasion	AST	60	5	65
Profession : Escorte	COG	55	-	55
Protocole	AST	60	5	65
Réseau : Autonomistes	AST	45	5	50
Réseau : Firewall	AST	30	5	35
Réseau : Hypercorps	AST	50	5	55
Réseau : Médias	AST	60	5	65
Subterfuge	AST	50	5	55
Théorie : Anthropologie	COG	55	-	55



Historique : **Hyper-élite**
 Faction : **Mondains**
 Morphe : **Cosse de plaisir**
 Motivations : **+Hédonisme, +Hyper-capitalisme, +Carrière personnelle**

ASPECTS

Ego : Première impression,
 Seconde peau ■

Morphe : Stigmatisation sociale
 (Cosse) ■

RÉPUTATION

c-rép : 30

f-rép : 40

g-rép : 20

i-rép : 10

ÉQUIPEMENTS

Armure : seconde peau [1/3] ■

Arme principale : griffes ■

Crédits de départ : 8.500 ■

Implants : bio-modes standards,
 implants réseau de base, griffes,
 pureté métabolique, pile
 corticale, cyber-cerveau, ouïe
 améliorée, phéromones
 améliorées, nanotoxines
 intégrées (Nécrosis), augmen-
 tation mnémorique, intersexué,
 flexiface ■

Autres : assurance sauvegarde (1
 mois), Aphrodisia (1 dose), muse,
 hash orbital (2 doses), 1 servi-
 teur, vêtements intelligents, rats
 intelligents (2), clips LEx (5) ■

Vous baignez dans les cliques socia-
 les et dans le monde des paillettes
 des élites du système intérieur. Votre
 spécialité : être le compagnon idéal,
 badinant avec esprit et divertissant
 vos clients en répondant à tous leurs
 désirs. Mais vous représentez plus
 qu'un joli minois et qu'une occasion
 de passer du bon temps, vous êtes
 aussi capable de protéger vos cli-
 ents, en toute discrétion, contre les
 manigances de leurs concurrents

grâce à votre judicieuse formation
 de garde du corps et à vos modifi-
 cations pour le moins inhabituelles.
 En raison des allégeances qui se
 font et se défont sans cesse, et
 des riches immortels qui s'ennuient
 et n'ont rien d'autre à faire que de
 jouer les manipulateurs, il vous est
 même arrivé d'utiliser vos compé-
 tences pour vous rapprocher d'un
 client afin de mieux l'éliminer pour le
 compte d'un de ses rivaux. ■

« Je suis là pour vous faire passer la nuit la plus inoubliable de votre vie. »

EXPLORATEUR TITANIEN

APTITUDES

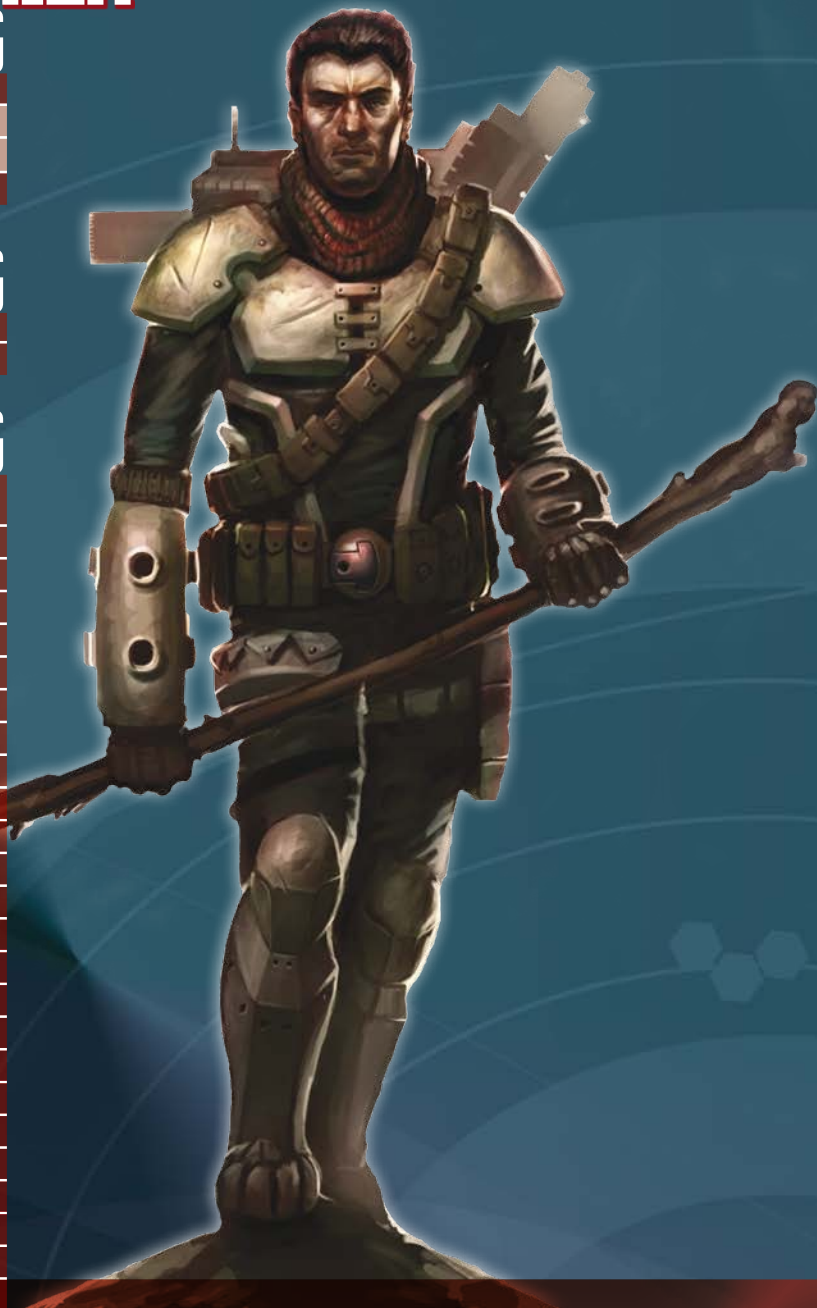
	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	20	15	15	20	10
Bonus de morphe		5		5		10	5
Total	15	20	20	20	15	30	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
4	4 (6)	20 (30)	40 (60)	8	40	60	7 (8)	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes cinétiques	COO	45	5	50
Chute libre	RÉF	40	5	45
Escalade	SOM	45	10	55
Esquive	RÉF	50	5	55
Fouille	INT	60	-	60
Infiltration	COO	50	5	55
Intérêt : Extra-terrestres de SF	COG	45	-	45
Intérêt : Gatecrashing	COG	60	-	60
Investigation	INT	35	-	35
Kinésique	AST	30	-	30
Langue : Anglais	INT	40	-	40
Langue natale : Suédois	INT	85	-	85
Matériel : Véhicules terrestres	COG	45	-	45
Médecine : Paramédicale	COG	40	-	40
Navigation	INT	60	-	60
Parkour	SOM	60	10	70
Perception	INT	60	-	60
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	RÉF	35	5	40
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	45	5	50
Profession : Combines de contrebandiers	COG	60	-	60
Profession : Premier contact	COG	60	-	60
Profession : Topographie	COG	45	-	45
Protocole	AST	50	-	50
Réseau : Autonomistes	AST	55	-	55
Réseau : Firewall	AST	45	-	45
Réseau : Scientifiques	AST	55	-	55
Théorie : Astrosociologie	COG	60	-	60
Théorie : Astrozoologie	COG	55	-	55
Théorie : Botanique	COG	45	-	45
Théorie : Xénolinguistique	COG	60	-	60



Historique : **Maraudeur**

Faction : **Titaniens**

Morphe : **Olympien**

Motivations : **+Contact extra-terrestre, +Exploration, +Nano-écologie**

ASPECTS

Aucun ■

RÉPUTATION

@-rép: 50

i-rép: 20

r-rép: 30

ÉQUIPEMENTS

Armure : combinaison pressurisée (tissu intelligent standard avec système immunogène) [7/7] ■

Arme principale : fusil d'assaut cinétique (100 cartouches standards) ■

Crédits de départ : 4.150 ■

Implants : stimulation surrénale, bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, sens de l'orientation, vision améliorée, médicachines, réserve d'oxygène, régulation thermique ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), APS, hache diamant, filet d'électrogravité, corde électronique, couteau, système de capteurs radar/lidar portable, stimulateur radio, frisbot, abridôme, récipient à échantillons, câble monofilament avec pistolet-grappin, logiciel de Réseau tactique, sétules de traction, outil multifonction ■

Les Portails ont ouvert de nouvelles frontières à la transhumanité, et vous êtes prêt à les franchir pour affronter les défis qu'implique une telle opportunité. Vous êtes un gatecrasheur professionnel, avide de découvrir de nouveaux mondes par vous-même, malgré les dangers que cela peut représenter – ou peut-être justement à cause de ces dangers. Contrairement à ceux qui pensent que l'on devrait protéger et préserver

les nouvelles planètes, vous soutenez l'idée de colonisation et d'expansion de la transhumanité tout en essayant de limiter l'impact qu'elles peuvent avoir sur les écosystèmes extra-terrestres. Vous êtes aussi formé à l'éventualité du « premier contact » et faites preuve d'optimisme quant à la possibilité de trouver de nouvelles formes de vie intelligentes – en espérant ne pas provoquer de sérieux incident interstellaire. ■

« Je viens de terminer l'analyse des acides aminés de cette forme de vie étrangère et ça n'a rien à voir avec ce que suggérait l'hypothèse de Boyle-Cross. »

MERCENAIRE ULTIMISTE

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	10	20	15	20	10	15	15
Bonus de morphe	10	5		5	5	10	
Total	20	25	15	25	15	25	15

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
3	6	30	60	8	40	60	7 (8)	1 (2)

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Armes à dispersion	COO	65	5	40
Armes à guidage	COO	60	5	60
Armes à rayon	COO	60	5	65
Armes cinétiques	COO	60	5	65
Armes contondantes	SOM	50	10	60
Armes de jet	COO	40	5	45
Armes montées	INT	45	-	45
Chute libre	RÉF	50	5	55
Combat non-armé	SOM	60	10	70
Escalade	SOM	35	10	45
Esquive	RÉF	65	5	70
Fouille	INT	25	5	30
Infiltration	COO	50	5	55
Intérêt : Histoire militaire	COG	55	10	65
Intérêt : Littérature	COG	50	10	60
Intimidation	AST	35	5	40
Langue : Allemand	INT	45	-	45
Langue : Anglais	INT	60	-	60
Langue natale : Turc	INT	80	-	80
Matériel : Armurerie	COG	50	10	60
Médecine : Paramédicale	COG	40	10	50
Parkour	SOM	45	10	55
Perception	INT	50	-	50
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	30	5	35
Profession : Logistique d'escouade	COG	55	10	65
Profession : Opérations de sécurité	COG	50	10	60
Profession : Opérations militaires	COG	55	10	65
Réseau : Hypercorps	AST	50	5	55
Théorie : Philosophie	COG	60	10	70
Théorie : Sciences militaires	COG	60	10	70



Historique : **Colon lunaire**
 Faction : **Ultimistes**
 Morphe : **Remake**
 Motivations : **+Immortalité, +Individualisme, +Développement personnel**

ASPECTS

Ego : Courageux ■
Morphe : Inquiétante étrangeté ■

RÉPUTATION

c-rép: 50

ÉQUIPEMENTS

Armure : armure complète (lourde) avec réfraction d'énergie [16/13] ■
Arme principale : PM électrique (100 cartouches standards, 100 munitions perforantes) ■
Crédits de départ : 4.450 ■
Implants : bio-modes standards,

implants réseau de base, régulation circadienne, pureté métabolique, pile corticale, mémoire eidétique, respiration améliorée, vision améliorée, main laser, médicachines, poussée synaptique (niveau 1), régulation thermique, filtres toxémiques, émetteur térahertz ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), grenades super-explosives (10), muse, bolter à particules, logiciel de Réseau tactique, vibrolame ■

Vous êtes un guerrier philosophe menant une vie d'ascète au service de votre développement personnel. Vous condamnez l'hédonisme et la cupidité du système intérieur ainsi que le collectivisme et l'anarchisme des autonomistes, mais vous acceptez volontiers de récupérer leurs primes pendant qu'ils s'entretenant. Vous suivez votre propre voie et quand vous estimez qu'une expérience vous a apporté tout ce que vous pouviez en apprendre ou que vous avez suffisamment amélioré vos capacités personnelles, vous

passer à autre chose. Vous trouvez surtout vos missions dans le système intérieur où les cliques sociales et les hypercorps préfèrent recruter des ultimistes tels que vous, sachant qu'il n'y a que peu de chance que leurs concurrents parviennent à vous soudoyer ou à vous corrompre. Au bout du compte, cela n'a aucune importance de savoir qui vous paye : vous serez payé de toute façon, vous apprendrez et vous serez encore là bien après qu'ils se soient tous détruits avec leurs complots minables et leurs idéologies vicieuses. ■

« Vos croyances vous rendent aveugle à votre véritable potentiel. »

NEGOCIATRICE VENUSIENNE

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	10	20	15	15
Bonus de morphe		5			10		5
Total	15	20	15	10	30	15	20

CARACTÉRISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
5	6 (8)	30 (40)	60 (80)	7	35	53	5	1

COMPÉTENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL
Art : Rhétorique	INT	55	-	55
Art : Expression orale	INT	60	-	60
Esquive	RÉF	25	-	25
Intérêt : Hypercorps	COG	50	-	50
Intérêt : Mêmes culturels	COG	60	-	60
Intérêt : Politique du système intérieur	COG	60	-	60
Intimidation	AST	50	10	60
Investigation	INT	55	-	55
Kinésique	AST	70	10	80
Langue natale : Arabe	INT	85	-	85
Perception	INT	45	-	45
Persuasion	AST	50	10	60
Pilotage : Engins aériens	RÉF	20	-	20
Pilotage : Véhicules terrestres	RÉF	20	-	20
Profession : Détournement culturel	COG	50	-	50
Profession : Opérations médiatiques	COG	60	-	60
Profession : Gestion d'image médiatique	COG	55	-	55
Protocole	AST	60	10	70
Psychochirurgie	COG	45	-	45
Recherche	COG	45	-	45
Réseau : Firewall	AST	50	10	60
Réseau : Hypercorps	AST	50	10	60
Réseau : Médias	AST	60	10	70
Subterfuge	AST	60	10	70
Théorie : Mémétique	COG	70	-	70
Théorie : Psychologie	COG	60	-	60
Théorie : Sociologie	COG	60	-	60



Vous êtes reconnue en tant que négociatrice et diplomate, mais peut-être devrait-on plutôt vous décrire comme un spécialiste de l'ingénierie sociale. À une époque où les duels mimétiques font rage, vous excellez à modeler l'opinion publique et politique. Vous êtes la combinaison cauchemardesque d'un agent marketing et d'un officier de propagande politique, vous êtes une experte dans les relations médias, le détournement de l'information, la suppression des idées dangereuses, la guerre psychologique, la pureté idéologique et maîtrisez l'art d'éveiller la frénésie

des foules. Vos compétences en matière de manipulation sociale sont encore plus efficaces en face à face où, grâce à l'art de la rhétorique, vous pouvez tourner autour du pot avec vos opposants et analyser leur langage corporel et leurs micro-expressions afin de mieux débusquer le plus infime sur-saut qui trahirait le mensonge ou la duplicité. Vous êtes maîtresse dans l'art d'alimenter les dissensions, de diviser pour mieux régner, pour finalement parvenir à convaincre les autres de faire comme vous le désirez tout en les persuadant qu'ils agissent dans leur propre intérêt. ■

Historique : **Réinstanciée**

Faction : **Vénusiens**

Morphe : **Sylphe**

Motivations : **+Gloire, +Carrière personnelle, +Souveraineté vénusienne**

ASPECTS

Ego : Bon sens ■

Morphe : Beauté saisissante (niveau 1) ■

RÉPUTATION

c-rép: 80

f-rép: 60

i-rép: 60

ÉQUIPEMENTS

Armure : vêtements renforcés [3/4] ■

Arme principale : aucune ■

Crédits de départ : 5.700 ■

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pureté métabolique, pile corticale, contrôle endocrinien, phéromones améliorées, médicachines, augmentation mnémonique, nanophages ■

Autres : assurance sauvegarde (1 mois), logiciel de reconnaissance faciale, 4 mouchérons, muse, 1 serviteur, binocles, logiciel de pistage ■

« Il est temps que nous discussions de ces rumeurs selon lesquelles le Consortium Planétaire interférerait dans les affaires de la Constellation de l'Étoile du Matin. »

COMPÉTENCES

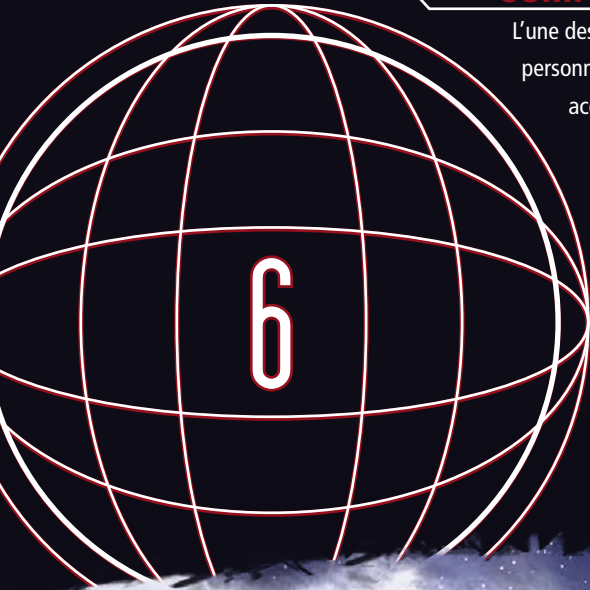


APTITUDES

Ce sont les capacités innées que possède chaque personnage, à degrés variables. ■ p. 172

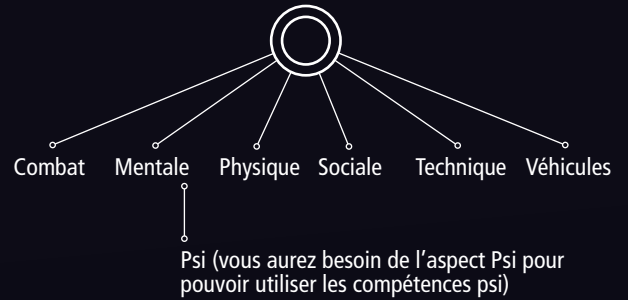
COMPÉTENCES APPRISES

L'une des parties les plus importantes d'un personnage, elles représentent les savoirs acquis que vous conservez même en changeant de morphe. ■ p. 172



Compétences de connaissances :
ce que vous savez ■ p. 172.

Compétences actives :
ce que vous savez faire ■ p. 172.



LISTES DE COMPÉTENCES ET COMPÉTENCES NÉCESSAIRES

Vous aurez besoin de quelques compétences clés et vous trouverez également une liste de toutes les compétences référencées. ■ p. 176

TESTS D'APTITUDES

Dans de rares cas, il pourra vous être demandé d'effectuer des tests ne faisant appel à aucune de vos compétences. À la place, vous devrez utiliser une ou plusieurs aptitudes. ■ p. 174

LANGUES

On parle de nombreuses langues à travers le système solaire. La Toile permet des traductions instantanées très facilement mais, malgré tout, de nombreuses personnes maîtrisent encore deux langues différentes si ce n'est plus. ■ p. 181



Dans un univers où l'on peut changer d'apparence physique et de capacités en se contentant d'appuyer sur un bouton, qui l'on est et ce que l'on sait se révèle bien plus important que n'importe quelle capacité innée. Les compétences représentent les connaissances, l'expérience, l'éducation et le savoir-faire inhérent à chaque créature transhumaine sensible de l'univers d'*Eclipse Phase*. Elles vous permettront de vous faufiler dans une station hypercorp, de désactiver ses systèmes de sécurité, de pirater le centre de la Toile et d'endosser l'identité d'un membre du personnel pour assurer votre fuite. Vos compétences sont la seule chose que vous possédez, qu'importe votre apparence ou votre position. Quand vous cherchez à savoir ce que vous êtes capable de faire, ce sont vos compétences (ou votre absence de compétence) qui font la différence entre échec et réussite.

Il est vital d'avoir un panel de compétences aussi complet que possible pour survivre et remporter des victoires dans *Eclipse Phase*. Les compétences listées plus loin englobent une large variété de talents, assez pour que chaque personnage possède un savoir et des capacités uniques.

RÉSUMÉ DES COMPÉTENCES

Elles sont réparties entre les *aptitudes* et les *compétences apprises* (cf. *Compétences du personnage*, p. 122). La plupart des compétences apprises, mais pas toutes, sont basées sur une aptitude. Si, dans une situation donnée, vous ne possédez pas la compétence correspondante, vous pouvez faire appel à l'aptitude sur laquelle elle s'appuie. Vous pouvez également choisir de vous spécialiser dans certaines compétences (cf. *Spécialisations*, p. 123), illustrant ainsi les connaissances accrues que vous possédez dans un aspect particulier d'une compétence donnée.

COMPÉTENCES PRINCIPALES : LES APTITUDES

Les aptitudes sont les compétences et capacités innées de votre personnage, acquises à la naissance ou lors de vos premières années. Elles sont parfois employées pour réaliser des tests, mais leur but premier est de déterminer le point à partir duquel vous développez vos compétences apprises. Les aptitudes définissent de fait le score de départ des compétences qui leur sont liées. Exemple : un personnage qui a un score de 10 dans son aptitude Somatique et veut investir des points dans sa compétence Parkour (rattachée à Somatique) démarre avec cette compétence à 10 et n'a plus qu'à investir pour l'augmenter au-delà de ce score.

Quand, pour un test particulier, le personnage ne possède pas la compétence nécessaire (cf. *Tests par défaut*, p. 116), il utilise alors l'aptitude liée. Les aptitudes représentent les connaissances élémentaires que vous avez pu accumuler via l'utilisation basique, voire rudimentaire, de compétences plus complexes. Même si le personnage n'a jamais reçu de réelle formation dans une compétence, il peut tenter sa chance et essayer de l'utiliser.

Les scores d'aptitudes varient de 1 à 30, 10 étant la moyenne pour les humains non-augmentés et 15 étant la moyenne pour la majorité des transhumains génétiquement modifiés. Les aptitudes ne représentant que des capacités brutes que vous n'avez pas travaillées, leur maximum est fixé à 30.

Il en existe sept différentes, pour tous les joueurs. Vous les achetez lors de la création du personnage (cf. p. 130) mais, en fonction du morphe que vous occupez, il se peut que leur maximum soit modifié vers un plafond moins élevé (cf. p. 124).

COMPÉTENCES APPRISSES

Vos compétences apprises sont la partie la plus importante de votre personnage : elles représentent vos connaissances acquises et vous les conservez d'un morphe à l'autre. Ce savoir joue un rôle fondamental dans la définition de l'ego d'un individu. Les compétences apprises regroupent quasiment toutes celles dont vous pourriez avoir besoin dans *Eclipse Phase* et s'échelonnent de 0 à 99.

Chaque compétence est liée à une aptitude particulière qui détermine son score de départ et sur laquelle vous vous rabattez quand vous ne possédez pas la compétence requise pour un test.

CATÉGORIES DE COMPÉTENCES

Les compétences apprises sont réparties en deux catégories : les *compétences actives* et les *compétences de connaissance*. Les premières s'emploient généralement dans le cadre d'actions physiques et sont utilisées pour les scènes d'action du jeu ; les secondes, plus intellectuelles, sont basées sur votre savoir et intègrent faits et idées. Les compétences de connaissance jouent un rôle moins important lorsque l'action domine la partie, mais elles servent aussi à étoffer l'historique et à détailler les intérêts du personnage, et sont essentielles aux interactions faisant appel à l'interprétation. Les compétences actives et les compétences de connaissance s'achètent séparément lors de la création du personnage.

Les compétences actives se scindent en différentes catégories : Combat, Mentale, Physique, Psi, Sociale, Technique et Véhicule. Certains aspects et certaines capacités peuvent s'appliquer de manière globale à l'ensemble des compétences sises dans une de ces catégories.

COMPÉTENCES DE DOMAINE

Certaines compétences sont des compétences de domaine, réunissant de vastes champs de connaissances et de savoir-faire divers, ce qui signifie que quand vous en choisissez une, vous devez également donner une précision en lui attribuant une discipline spécifique. Par exemple, la compétence Théorie nécessite que vous choisissiez une discipline particulière dans laquelle vous êtes instruit, comme la Biologie, la Chimie ou la Xénosociologie. Les compétences de domaine sont notées ainsi « [compétence] : [domaine] » (exemple : Art : Peinture). Vous pouvez prendre plusieurs fois une même compétence de domaine tant que vous lui attribuez une discipline différente à chaque fois : c'est un moyen d'illustrer le fait que vous avez des compétences dans différentes disciplines. Dans les faits, chaque discipline représente une compétence à part entière. Vous trouverez, pour chaque compétence de domaine, une liste non-exhaustive des différents choix possibles de disciplines. Le MJ et ses joueurs peuvent cependant s'accorder sur la création de nouvelles disciplines.

Il est également possible de choisir des spécialisations pour les compétences de domaines et leurs disciplines, par exemple : Profession : Comptabilité (Blanchiment d'argent).

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

COMPÉTENCES PSI

Les facultés psi donnent la possibilité de percevoir et de manipuler les esprits biologiques en utilisant des ondes psi et/ou d'autres phénomènes inexplicables. En raison du caractère unique des capacités psi, les personnages qui souhaiteraient manier les compétences psi doivent acheter l'aspect Psi (p. 147). Le psi nécessite également de posséder un certain nombre de compétences spécialisées (Contrôle, Assaut psi et Sensation) indiquant la formation spéciale suivie par le personnage avant de pouvoir exploiter ses pouvoirs psi. Vous ne pouvez pas utiliser les compétences psi par défaut : le seul moyen de les utiliser, c'est de posséder l'aspect et la compétence. Pour plus de détails, cf. *Psi*, p. 220.

SPÉCIALISATIONS

Les personnages peuvent choisir de se spécialiser dans une compétence donnée (cf. *Spécialisations*, p. 123), la spécialisation reflétant une connaissance approfondie d'un aspect particulier de la compétence. Parmi les compétences proposées plus loin, beaucoup d'entre elles incluent des exemples de spécialisation. Il est également possible pour le MJ et les joueurs de développer de nouvelles idées de spécialisation adaptées à leurs campagnes.

La spécialisation offre un bonus de +10 lorsque vous utilisez la compétence correspondante dans la situation appropriée.

UTILISATION DES COMPÉTENCES

Quand un personnage veut entamer une action requérant l'utilisation d'une compétence, il doit réussir un test de compétence (cf. *Effectuer un test*, p. 115). Le niveau de difficulté de l'action compte comme modificateur, ainsi que tous les autres facteurs risquant d'affecter le test (cf. *Difficultés et modificateurs*, p. 115). Comme pour les autres tests, vous réussissez si votre résultat aux dés est inférieur ou égal au seuil de difficulté fixé avec les modificateurs appropriés. Pour les tests de compétence, le seuil de difficulté est déterminé par le score de la compétence. Les modificateurs, qui représentent le niveau de difficulté, et les autres facteurs s'appliquent directement au seuil de difficulté (cf. *Difficultés et modificateurs*, p. 115). Un 00 aux dés est toujours une réussite, quels que soient les modificateurs ; un 99 est toujours un échec (là encore, peu importent les modificateurs, même s'ils fixent le seuil de difficulté au-delà de 100). Les règles de réussite/échec critique s'appliquent normalement aux tests de compétences (cf. *Critiques : jets doubles*, p. 116) : à chaque fois que vous obtenez un double aux dés (00, 11, 22, 33, etc.), c'est une réussite ou un échec critique.

PAR DÉFAUT

Il arrivera, dans certaines situations, que vous ne possédiez pas la compétence demandée : dans ce cas, vous pourrez vous rabattre sur l'aptitude lui étant liée. C'est une manière d'illustrer le fait que la plupart des compétences apprises se développent, en gros, sur la base de vos capacités innées. Même si vous ignorez comment faire quelque chose, il est fort probable que vous l'ayez déjà vu faire à un moment ou à un autre, que vous ayez une petite idée de la façon de vous y prendre ou que vous puissiez au moins tenter le coup. Naturellement, vous ne serez pas aussi doué que quelqu'un qui a été formé à la compétence, mais rien ne vous empêche d'essayer.

Toutes les compétences ne permettent pas cependant le repli vers une aptitude. Certaines sont tout simplement trop

complexes ou trop obscures, ou requièrent des capacités ou des connaissances trop spécifiques, pour que l'on s'y essaie sans formation. Les compétences psi et la chirurgie du cerveau, par exemple, sont hors de portée si l'on ne possède pas certaines facultés particulières ou des connaissances précises sur le sujet.

COMPÉTENCES DE DOMAINE : PAR DÉFAUT

Il arrive, dans certains cas, que le personnage ne possède pas la compétence de domaine nécessaire pour un test, mais qu'il soit qualifié dans une discipline connexe. Exemple : pour réaliser une autopsie extra-terrestre, votre MJ vous demande d'effectuer un test de Théorie : Xénobiologie. Si vous ne possédez pas cette compétence et sa discipline de concentration, vous avez la possibilité de vous rabattre sur la compétence Théorie : Biologie à la place. Le MJ décidera d'accorder ou non ces dérogations et d'y appliquer un modificateur en fonction de l'éloignement existant entre les deux disciplines.

COMPÉTENCES PROCHEES : PAR DÉFAUT

Avec l'accord du MJ, le personnage peut se rabattre sur une compétence proche de celle normalement requise tant que son utilisation s'avère pertinente dans le cadre du test demandé. Un personnage ayant, par exemple, la compétence Armes cinétiques ne sait pas forcément se servir d'un laser, mais il en saura suffisamment pour pointer l'arme vers sa cible et appuyer sur la gâchette. De la même manière, un personnage ne possédant pas la compétence Investigation peut se voir accordé par le MJ un test de Perception afin de s'apercevoir qu'un corps a été déplacé, suggérant que le crime a eu lieu ailleurs. Lorsque le MJ autorise le recours par défaut à une compétence proche, il ne devrait pas hésiter à appliquer un malus de -30 au test.

Srit se balade dans un souk opérant comme marché noir sur Mars, à la recherche d'une pièce d'équipement sensoriel particulière. Le MJ lui demande de faire un test de Fouille mais Srit n'a pas cette compétence. Elle pourrait se rabattre sur son aptitude INT, à 22, mais elle demande à plutôt se rabattre sur sa compétence Perception, à 82. Le MJ donne son autorisation et Srit fait son jet de dés contre une difficulté de 52 (82-30).

EXEMPLE

COMPÉTENCES COMPLÉMENTAIRES

Il arrive parfois que plusieurs compétences puissent s'appliquer à un même test ou qu'un domaine de connaissance puisse aider dans un autre. Dans ces cas précis, le MJ peut décider d'appliquer au test de compétence un modificateur basé sur le niveau de la compétence complémentaire, comme indiqué dans la Table des bonus des compétences complémentaires.

BONUS DE COMPÉTENCES COMPLÉMENTAIRES

SCORE DE LA COMPÉTENCE	MODIFICATEUR
01-30	+10
31-60	+20
61+	+30

NIVEAUX D'APTITUDES

NIVEAU	CATÉGORIE	PHYSIQUE	SOMATIQUE	COORDINATION	RÉFLEXES	COGNITION	INTUITION	ASTUCE	VOLONTÉ
1-5	Enfant	moyen	Inapte	Maladroit	Lent	Limité	Conscient	Gênant	Distrait
6-10	Adulte	moyen	Faible	Capable	Normal	Intelligent	Perceptif	Charmant	Sous contrôle
11-15	Transhumain	moyen	En forme	Coordonné	Rapide	Éclairé	Vif	Charismatique	Concentré
16-20	Amélioré		Amélioré	Adroit	Très rapide	Érudit	Étonnant	Éblouissant	Résolu
21-25	Surhumain		Doué	Agile	Vif comme l'éclair	Brillant	Prescient	Envoûtant	Surdéterminé
26-30	Post-humain		Élite	Infaillible	Synaptique	Génie	Quasi-omniscient	Hypnotique	Inébranlable

EXEMPLE

Dav espère convaincre un pilote margellan de le conduire jusqu'à un habitat isolé qui n'accueille pas de visiteurs. Pour bien faire comprendre au pilote qu'il est un ami de ces isolés, il va démontrer ses connaissances de leurs pratiques culturelles spécifiques (compétence Intérêt : Cultes religieux à 45). Le MJ lui donne son accord et ajoute un bonus de +20 au test de Persuasion de Dav.

NIVEAUX DE COMPÉTENCES

Quelle est la différence entre un néophyte maladroit dérivant en gravité zéro et un vieux de la vieille se glissant dans l'espace avec grâce ? Ce sont les compétences et la pratique. Plus vos scores de compétences seront élevés, plus grandes seront vos chances de réussir, et même de bien réussir.

Dans *Eclipse Phase*, les aptitudes varient de 1 à 30, les compétences de 0 à 99. Ces chiffres ne sont qu'une abstraction permettant de jauger la variété des capacités et des aspects transhumains. La Table des niveaux d'aptitudes expose les différents niveaux d'aptitudes existants et la manière dont ils sont reliés entre eux. De la même manière, la Table des niveaux de compétences apprises propose une lecture pour exprimer ce que représentent ces différents niveaux.

APTITUDES

Il y a sept aptitudes dans *Eclipse Phase*, décrites p. 123. Tous les personnages les possèdent au score minimum de 1.

TESTS D'APTITUDE

Il arrivera quelquefois que la situation nécessite un test d'aptitude pure plutôt qu'un test de compétence. Il s'agit généralement de situations dans lesquelles aucune compétence ne peut répondre au test de manière satisfaisante : ces circonstances sont en principe indiquées dans les règles.

NIVEAUX DES COMPÉTENCES APPRISSES

COMPÉTENCE	ÉQUIVALENCE
00	Aucun contact, aucune familiarisation, incompetent
10	Connaissances très rudimentaires
20	Compétences de base (permis de conduire, permis de port d'arme, baccalauréat)
30	Expérience pratique, petite formation professionnelle
40	Authentification professionnelle de base (conduite de voiture de police, certificat pour armes de guerre, maîtrise)
50	Expérience professionnelle, formation avancée
60	Compétences expertes (pilote de compétition, tireur d'élite, doctorat)
70	Expérience de spécialiste, a fait preuve d'innovation ou d'une perspicacité unique
80	Digne de faire autorité en la matière
90	Prix Nobel/Champion olympique/Maître de conférence
99	Au sommet des connaissances actuelles, de la compréhension et de l'innovation

Les tests d'aptitude exigent une certaine prudence puisque leur score (de 1 à 30) est en général bien plus faible que celui des compétences (0-99). Pour cette raison, le seuil de difficulté de la plupart des tests d'aptitude devrait être fixé à Aptitude \times 3. Dans les rares cas où le test est plus difficile, le MJ peut tout simplement décider de fixer la difficulté à Aptitude \times 2 ou au score de l'aptitude. Dans certaines circonstances, il se peut que plusieurs aptitudes se révèlent pertinentes pour un même test : il est alors possible d'en additionner les scores pour fixer le seuil de difficulté.

Les exemples qui suivent décrivent des situations dans lesquelles le test d'aptitude peut être de rigueur. Évidemment, le

COMPARAISON D'APTITUDES : BASIQUES VERSUS ÉPISSEURS ET EXALTÉS

Quand on le compare aux humains du début du XXI^e siècle, le transhumain moyen du monde d'*Eclipse Phase* apparaît plus rapide, plus intelligent et plus résistant que ses prédécesseurs non-améliorés. Les humains normaux non-améliorés, que l'on désigne comme « basiques » (p. 139), sont les plus proches des humains nés à notre époque. Dans *Eclipse Phase*, la plupart des personnes habitent les corps connus sous le nom d'épisseurs (p. 139) et d'exaltés (p. 139) (enfin la plupart de ceux qui ont un corps biologique). Les épisseurs ont été soumis à réparation génétique pour effacer toutes les tares possibles, et optimisés pour certaines caractéristiques tandis que le code génétique des exaltés a été manipulé afin d'en faire des êtres supérieurs à tous les niveaux : ils sont plus séduisants, plus athlétiques, ont de meilleures capacités cognitives et sont plus sensibles au monde qui les entoure que ne le sont leurs cousins non-améliorés. ■

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

MJ est en droit de demander ce genre de tests pour d'autres situations que celles présentées, mais il est conseillé de privilégier les tests de compétence chaque fois que les circonstances le permettent.

FORCE BRUTE

Tous les tests impliquant la force brute ont pour seuil de difficulté $SOM \times 3$ (quand, par exemple, vous défoncez une porte, cassez un objet en deux, faites un bras de fer ou soulevez et portez quelque chose de lourd).

RATTRAPER UN OBJET

Chaque fois qu'il vous faut rattraper un objet que l'on a jeté ou laissé tomber, par exemple quand vous voulez intercepter une balle de baseball en plein vol, sauver de la chute un vase hors de prix ou renvoyer une grenade (cf. p. 202), votre seuil de difficulté sera de $RÉF + (COO \times 2)$.

SANG-FROID ET RÉOLUTION

Dans ce jeu, de nombreuses situations risquent de faire peur à votre personnage, de lui retourner l'estomac, de l'horrifier ou de lui mettre les nerfs à vif. En utilisant votre $VOL \times 3$, vous pourrez faire un test afin de savoir s'il tient le coup, s'il peut se calmer, encaisser le choc et se reprendre.

ÉVASION

Quand vous cherchez à vous défaire d'entraves physiques (cordes ou menottes) ou quand vous vous contorsionnez pour vous échapper (pour, par exemple, vous dégager des gravas d'un mur effondré ou d'un véhicule retourné), il vous faut réussir un test d'Évasion dont la difficulté est fixée par votre $COO + SOM$. Ajoutez-y les modificateurs appropriés selon la gravité de la situation. Le MJ pourra aussi décider de considérer vos jets d'Évasion comme faisant partie d'une action longue (comprenant donc une durée prédéterminée) dans les cas où votre personnage ne sera pas libre de ses mouvements.

IDÉE LUMINEUSE

Parfois, vous passerez à côté de l'évidence. Parfois, votre vision des choses et vos partis pris vous empêcheront d'évaluer correctement une situation ou de comprendre les événements comme votre personnage les verrait. Le MJ pourra alors vous demander d'effectuer un test dont la difficulté sera fixée par votre $INT \times 3$ ou votre $COG \times 3$ (selon le cas) afin de savoir s'il vous vient une idée lumineuse susceptible de vous aider. Ce genre de tests ne devrait être employé qu'occasionnellement et uniquement afin d'évaluer si un personnage a correctement saisi, ou non, une évidence ou des faits et détails relativement connus.

MÉMORISER/SE RAPPELER

Les souvenirs permettent à l'ego de maintenir la continuité du moi d'un morphe à l'autre, mais les humains sont connus pour leur mémoire imparfaite. Chaque fois que vous essayez de vous rappeler un souvenir ou de mémoriser une information, faites un test de difficulté $COG \times 3$ pour savoir dans quelle mesure vous réussissez. Notez que les personnages pourvus d'une mémoire eidétique (p. 147 ou 301) ou d'une augmentation mnémonique (p. 306) ont une mémoire parfaite : ils n'ont pas besoin d'effectuer ces tests.



LISTE COMPLÈTE DES COMPÉTENCES

Cette partie détaille toutes les compétences disponibles dans *Eclipse Phase*. Le MJ et les joueurs ont bien entendu le droit de compléter cette liste si des compétences manquent pour leur campagne.

ARMES À DISPERSION

Catégorie : active, combat

Aptitude : COO

Ce que c'est : la compétence Armes à dispersion couvre l'utilisation et l'entretien des armes dont la zone d'effet se déploie en cône depuis le canon (cf. *Armes à dispersion*, p. 334).

Quand l'utiliser : en combat à distance (p. 191), quand vous attaquez avec une arme à dispersion, vous utilisez cette compétence.

Spécialisations : lance-nuée, Freezer, pistolet Diamant, Déchiqueteur.

ARMES À DISTANCE EXOTIQUES : (DOMAINE)

Catégorie : domaine, active, combat

Aptitude : COO

Ce que c'est : la compétence Armes à distance exotiques couvre l'utilisation et l'entretien de toutes les armes à distance que les compétences Armes à rayon, Armes cinétiques, Armes à guidage, Armes à dispersion, ou Armes de jet ne prennent pas en compte.

COMPÉTENCES NÉCESSAIRES

Si les personnages ont besoin de posséder un ensemble varié de compétences pour bien gérer les différentes tâches auxquelles ils seront confrontés dans l'univers d'*Eclipse Phase*, certaines compétences sont indispensables pour tous les joueurs. Un personnage ne les possédant pas aura du mal à s'en sortir, aussi il est important que les joueurs et le MJ connaissent ces compétences essentielles.

Esquive : Esquive est la principale compétence utilisée pour éviter de se faire toucher en combat. Même si vous avez prévu de ne pas aller au front, il vous sera utile de pouvoir vous dégager des lignes de tir au bon moment, question de survie.

Réseau : à moins de vivre complètement isolé, vous aurez besoin de la compétence Réseau – et vous en aurez même besoin en plusieurs exemplaires. C'est avec cette compétence que vous pourrez interagir avec les individus d'un réseau social défini pour obtenir des informations, faire circuler des rumeurs, demander des faveurs, etc.

Perception : les tests de Perception étant assez fréquents, si vous voulez être au fait de ce qui se passe autour de vous, assurez-vous de posséder cette compétence. Investigation et Fouille sont aussi de précieux atouts, mais la Perception est reine. ■

LISTE DES COMPÉTENCES

COMPÉTENCE	APTITUDE LIÉE	CATÉGORIE
Armes à dispersion	COO	Active, Combat
Armes à distance exotiques : [domaine]	COO	Active, Combat
Armes à guidage	COO	Active, Combat
Armes à rayon	COO	Active, Combat
Armes cinétiques	COO	Active, Combat
Armes contondantes	SOM	Active, Combat
Armes de jet	COO	Active, Combat
Armes de mêlée exotiques : [domaine]	SOM	Active, Combat
Armes montées	INT	Active, Combat
Armes tranchantes	SOM	Active, Combat
Art : [domaine]	INT	Connaissance
Assaut psi	VOL (pas d'usage par défaut)	Active, Mentale, Psi
Chute libre	RÉF	Active, Physique
Combat non-armé	SOM	Active, Combat
Contrôle	VOL (pas d'usage par défaut)	Active, Mentale, Psi
Contrôle animal	AST	Active, Sociale
Déguisement	INT	Active, Physique
Démolition	COG (pas d'usage par défaut)	Active, Technique
Escalade	SOM	Active, Physique
Escamotage	COO	Active, Physique
Esquive	RÉF	Active, Combat
Fouille	INT	Active, Mentale
Imposture	AST	Active, Sociale
Infiltration	COO	Active, Physique
Infosec	COG (pas d'usage par défaut)	Active, Technique
Intérêt : [domaine]	COG	Connaissance
Interface	COG	Active, Technique
Intimidation	AST	Active, Sociale
Investigation	INT	Active, Mentale
Kinésique	AST	Active, Sociale
Langue : [domaine]	INT	Connaissance
Matériel : [domaine]	COG	Active, Technique
Médecine : [domaine]	COG	Active, Technique
Natation	SOM	Active, Physique
Navigation	INT	Active, Mentale
Parkour	SOM	Active, Physique
Perception	INT	Active, Mentale
Persuasion	AST	Active, Sociale
Pilotage : [domaine]	RÉF	Active, Véhicule
Profession : [domaine]	COG	Connaissance
Programmation	COG (pas d'usage par défaut)	Active, Technique
Protocole	AST	Active, Sociale
Psychochirurgie	INT	Active, Technique
Recherche	COG	Active, Technique
Réseau : [domaine]	AST	Active, Sociale
Sensation	INT (pas d'usage par défaut)	Active, Mentale, Psi
Subterfuge	AST	Active, Sociale
Théorie : [domaine]	COG	Connaissance
Vol	SOM	Active, Physique

Quand l'utiliser : en combat à distance (p. 191), lorsque vous attaquez avec une arme à distance exotique, vous utilisez cette compétence.

Exemples de domaines : sarbacanes, arbalètes, lance-flammes, frondes.

Spécialisations : N/A.

ARMES À GUIDAGE

Catégorie : active, combat

Aptitude : COO

Ce que c'est : la compétence Armes à guidage couvre l'utilisation et l'entretien des lance-missiles (p. 335) et des missiles guidés ou à tête chercheuse (p. 335).

Quand l'utiliser : en combat à distance (p. 191), quand vous attaquez avec une arme à guidage, vous utilisez cette compétence.

Spécialisations : brassards, pistolets, fusils, canons lance-grenades.

ARMES À RAYON

Catégorie : active, combat

Aptitude : COO

Ce que c'est : la compétence Armes à rayon couvre l'usage et l'entretien des armes standards à rayon d'énergie cohérent comme les lasers, les armes à particules, les fusils à plasma et les armes à micro-ondes (p. 336).

Quand l'utiliser : en combat (p. 191), lorsque vous portez une attaque avec une arme à rayon, vous utilisez cette compétence. La compétence Armes à rayon peut aussi être utilisée pour effectuer des tests impliquant l'entretien de l'arme, mais pas quand il s'agit de la modifier ou de la réparer (vous utiliserez alors la compétence Matériel : Armurerie).

Spécialisations : lasers, armes à micro-ondes, armes à particules, fusils à plasma.

ARMES CINÉTIQUES

Catégorie : active, combat

Aptitude : COO

Ce que c'est : Armes cinétiques couvre l'utilisation et l'entretien des armes à projectiles standards telles que les armes à feu et les canons électriques (p. 337).

Quand l'utiliser : en combat à distance (p. 191), quand vous attaquez avec une arme cinétique, vous utilisez cette compétence.

Spécialisations : fusils d'assaut, mitrailleuses, pistolets, fusils de sniper, pistolets mitrailleurs.

ARMES CONTONDANTES

Catégorie : active, combat

Aptitude : SOM

Ce que c'est : la compétence Armes contondantes couvre l'utilisation et l'entretien des armes de mêlée standards comme les matraques et les bâtons (p. 340).

Quand l'utiliser : quand vous portez une attaque de corps à corps (p. 191) avec une arme contondante, utilisez cette compétence. Elle peut également être utilisée pour les tests d'entretien de l'arme, mais pas pour la réparer ou la modifier (il vous faudra alors utiliser la compétence Matériel : Armurerie).

Spécialisations : matraques, marteaux, bâtons.

ARMES DE JET

Catégorie : active, combat

Aptitude : COO

Ce que c'est : la compétence Armes de jet couvre l'utilisation et l'entretien des armes de jet standards comme les grenades (p. 335).

Quand l'utiliser : en combat à distance (p. 191), quand vous portez une attaque avec une arme de jet, vous utilisez cette compétence.

Spécialisations : grenades, couteaux, pierres.

ARMES DE MÊLÉE EXOTIQUES : [DOMAINE]

Catégorie : domaine, active, combat

Aptitude : SOM

Ce que c'est : la compétence Armes de mêlée exotiques permet l'utilisation et l'entretien de toutes les armes de mêlée que ne couvrent pas les compétences Armes tranchantes et Armes contondantes (pp. 340-341).

Quand l'utiliser : en combat au corps à corps (p. 191), quand vous portez une attaque avec une arme de mêlée exotique, vous utilisez cette compétence.

Exemples de domaines : fléaux d'armes, lances, fouets.

Spécialisations : N/A.

ARMES MONTÉES

Catégorie : active, combat

Aptitude : INT

Ce que c'est : la compétence Armes montées vous permet d'utiliser et d'entretenir les systèmes d'armement lourds, montés sur véhicule ou non-transportables. Tirer avec ce genre d'armes donne plus l'impression de jouer à jeu vidéo que de manier un flingue.

Quand l'utiliser : en combat à distance (p. 191), quand vous attaquez avec des armes montées, sur des véhicules ou des emplacements appropriés (comme des tourelles), vous utilisez cette compétence.

Spécialisations : artillerie, missiles.

ARMES TRANCHANTES

Catégorie : active, combat

Aptitude : SOM

Ce que c'est : la compétence Armes tranchantes couvre l'utilisation et l'entretien des armes tranchantes standards (p. 341).

Quand l'utiliser : lorsque vous portez une attaque de corps à corps avec une arme tranchante (p. 191), vous utilisez cette compétence. Vous pouvez également l'utiliser pour l'entretien de l'arme, mais pas pour la réparer ou la modifier (il vous faudrait alors utiliser la compétence Matériel : Armurerie). Cette compétence vaut aussi pour les armes tranchantes intégrées à votre corps, plus spécifiquement à vos extrémités (mains, avant-bras, pieds, bras d'octomorphe, etc.). Pour les lames qui seraient intégrées à d'autres parties de votre corps, il vous faudra utiliser la compétence Armes de mêlée exotiques.

Spécialisations : haches, lames intégrées, couteaux, épées.

ART : [DOMAINE]

Catégorie : domaine, connaissance

Aptitude : INT

Ce que c'est : la compétence Art vous permet de créer et d'évaluer des œuvres et performances artistiques. Cette compétence se révèle particulièrement utile dans l'univers d'*Eclipse Phase*, tout spécialement dans les systèmes économiques s'appuyant sur le principe de gratuité où la créativité et l'imagination peuvent être un élément-clé pour la réputation du personnage.

Quand l'utiliser : chaque fois que vous voulez créer une nouvelle œuvre d'art ou reproduire une œuvre dans l'espoir de la faire passer pour une création originale, vous devez faire un test d'Art. Cette compétence peut aussi permettre d'établir la valeur approximative d'un objet d'art sur le marché,

que ce soit dans les systèmes pratiquant l'échange monétaire ou en termes de réputation pour l'artiste.

Exemples de domaines : architecture, critique, danse, dessin, peinture, art vivant, sculpture, conception de simulespace, chant, expression orale, écriture.

Spécialisations : selon ce qui conviendra en fonction de la discipline choisie.

ASSAUT PSI

Catégorie : active, mentale, psi

Aptitude : VOL (pas d'usage par défaut)

Ce que c'est : Assaut psi permet d'endommager l'égo d'un autre. Cette compétence n'est accessible qu'aux seuls personnages possédant l'aspect Psi (p. 147).

Quand l'utiliser : en combat psi, quand vous vous attaquez à l'esprit d'une autre personne, vous utilisez cette compétence.

Spécialisations : par passe.

CHUTE LIBRE

Catégorie : active, physique

Aptitude : RÉF

Ce que c'est : la compétence Chute libre vous permet de vous déplacer en chute libre ou dans les environnements à microgravité.

Quand l'utiliser : quand vous avez besoin de manœuvrer dans les environnements à gravité zéro (par exemple pour vous propulser à travers un grand espace ouvert ou vous assurer de ne pas accidentellement partir à la dérive dans le vide de l'espace), vous utilisez cette compétence. Elle vous permet également de vous déplacer lorsque vous êtes en combinaison pressurisée, en utilisant les propulseurs pour manœuvrer, et entre en jeu aussi lorsque vous employez des parachutes.

Spécialisations : microgravité, parachute, combinaison pressurisée.

COMBAT NON-ARMÉ

Catégorie : active, combat

Aptitude : SOM

Ce que c'est : Combat non-armé représente votre capacité à attaquer et à vous défendre sans arme.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence en combat au corps à corps (p. 191) quand vous attaquez à coups de poing, de pied, de coude, de genou ou avec d'autres parties de votre corps. **Spécialisations :** armes implantées, coups de pied, coups de poing, immobilisation.

CONTRÔLE

Catégorie : active, mentale, psi

Aptitude : VOL (pas d'usage par défaut)

Ce que c'est : la compétence Contrôle permet d'utiliser les facultés psi pour manipuler les individus ou accéder à leurs processus mentaux de manière invasive. Elle n'est accessible qu'aux personnages possédant l'aspect Psi (p. 147).

Quand l'utiliser : lorsque vous vous fendez d'une petite visite psionique dans un ego étranger – ou lorsque vous vous amusez à le bricoler – utilisez cette compétence. Cf. *Psi*, p. 220.

Spécialisations : par passe.

CONTRÔLE ANIMAL

Catégorie : active, sociale

Aptitude : AST

Ce que c'est : les dresseurs compétents sont capables d'entraîner et de contrôler une grande variété d'animaux naturels et transgéniques, y compris les surévolés partiels. Bien

que de nombreuses espèces aient disparu pendant la Chute, quelques habitats-zoos et quelques « arches » gardent encore des espèces en vie, et beaucoup d'autres espèces peuvent être ramenées à la vie à partir d'échantillons génétiques. Les animaux exotiques sont considérés comme un signe de prestige parmi les élites hypercorps, et on utilise parfois des animaux pour garder et protéger les installations de haute sécurité. De la même manière, de nombreux habitats et colonies emploient de petites armées de créatures partiellement surévolées, génétiquement modifiées et soumises à un conditionnement pour les travaux d'assainissement et à d'autres fins. Beaucoup de nouvelles races étranges d'animaux sont créées quotidiennement pour assurer des rôles variés.

Quand l'utiliser : Contrôle animal vous servira à chaque fois que vous chercherez à manipuler un animal, que ce soit pour le calmer, l'empêcher d'attaquer, l'intimider, gagner sa confiance ou au contraire le pousser au combat. Votre MR déterminera votre efficacité à convaincre l'animal. Le MJ peut décider d'appliquer des modificateurs au test. Il arrive également que gagner un animal à sa cause puisse prendre du temps, auquel cas ce ne pourra être réalisé qu'avec une Action Longue requérant un délai de cinq minutes ou plus.

Spécialisations : par espèce animale (chiens, chevaux, rats intelligents, etc.)

DRESSAGE ANIMAL

Dresser un animal demande du temps, des efforts suivis, ainsi que des récompenses pour encourager l'animal quand il a le comportement adéquat. Considérez cette tâche comme une Action Longue pouvant durer d'une journée à un mois, selon sa complexité. Appliquez à ce test les modificateurs basés sur l'intelligence relative de l'animal que vous souhaitez dresser, sur son niveau de domestication et sur la complexité de la tâche.

Une fois que l'animal sera dressé, vous pourrez le commander avec un test de résolution simple (p. 117) sauf en cas de circonstances inhabituelles ou stressantes. Dans ce type de situations, le dresseur bénéficiera d'un bonus de +30 à ses tests de Contrôle animal pour convaincre l'animal de faire ce pour quoi il a été dressé.

DÉGUISEMENT

Catégorie : active, physique

Aptitude : INT

Ce que c'est : la compétence Déguisement représente l'art d'altérer physiquement son apparence pour ressembler à quelqu'un d'autre. Elle inclut l'utilisation d'accessoires (peruques, lentilles, pigments) et la modification de certaines caractéristiques physiques subtiles (démarche, maintien, équilibre).

Quand l'utiliser : lorsque vous cherchez à duper quelqu'un en vous faisant passer pour une personne que vous n'êtes pas, vous utilisez cette compétence. Elle peut vous permettre de dissimuler votre véritable identité et de ressembler à une personne en particulier. Quand vous utilisez cette compétence contre quelqu'un qui connaît votre véritable apparence ou celle de la personne imitée, vous devez faire un test opposé à la compétence Perception ou Investigation de la cible.

Spécialisations : cosmétique, théâtre.

DÉMOLITION

Catégorie : active, technique

Aptitude : COG (pas d'usage par défaut)

Ce que c'est : la compétence Démolition permet de manipuler des explosifs de manière contrôlée.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Quand l'utiliser : quand vous fabriquez, placez et désarmez des explosifs et des bombes, vous utilisez cette compétence. Cf. *Démolition*, p. 198.

Spécialisations : explosifs commerciaux, désarmement, explosifs improvisés.

ESCALADE

Catégorie : active, physique

Aptitude : SOM

Ce que c'est : La compétence Escalade permet d'escalader et de descendre des surfaces à pic avec ou sans équipement spécial.

Quand l'utiliser : quand vous souhaitez escalader une surface praticable, utilisez la compétence Escalade. Lorsque vous voulez grimper sur plus d'un étage, l'escalade est considérée comme une Action Longue : vous avancerez alors d'un mètre par tour de combat. En rappel, vous pouvez descendre de cinquante mètres par round. L'usage de matériel d'escalade (p. 332-333) ajoute des modificateurs aux tests.

Spécialisations : escalade assistée, escalade libre, descente en rappel.

ESCAMOTAGE

Catégorie : active, physique

Aptitude : COO

Ce que c'est : Escamotage représente votre capacité à manipuler des objets avec rapidité et habileté sans que nul ne s'en aperçoive. Cette compétence ne fait pourtant pas appel à votre seule dextérité, son utilisation dépend aussi largement de votre maîtrise du timing et de votre capacité à embrouiller et détourner l'attention de votre cible.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence quand vous essayez de dissimuler un objet sur vous, de faire du vol à l'étalage, de jouer les pickpockets, de vous débarrasser subrepticement de quelque chose ou de faire un tour de magie. Elle nécessite un test opposé contre la Perception des témoins éventuels. Le MJ peut aussi décider d'effectuer ce test sans en informer ses joueurs.

Spécialisations : vol à la tire, vol à l'étalage, tours de passe-passe.

ESQUIVE

Catégorie : active, combat

Aptitude : RÉF

Ce que c'est : la compétence Esquive représente votre capacité à vous écarter de la trajectoire des attaques, débris et autres éléments gênants. Un score d'Esquive élevé permet de réagir plus vite que les autres pour esquiver ou manœuvrer.

Quand l'utiliser : en combat au corps à corps, quand vous faites l'objet d'une attaque physique, faites un test d'Esquive pour éviter d'être touché (cf. p. 191). Cette compétence permet également d'éviter tout autre élément qui risquerait de vous blesser, comme un véhicule fonçant sur vous ou une pile de caisses qui s'effondrent.

Spécialisations : armes tranchantes, armes contondantes, défense totale, combat non-armé.

FOUILLE

Catégorie : active, mentale

Aptitude : INT

Ce que c'est : Fouille représente votre capacité à dénicher des choses, et en particulier les choses utiles ou de valeur qui sont cachées, ensevelies ou difficiles à trouver. Cette compétence permet de savoir où et quoi chercher. Elle diffère de Perception et d'Investigation dans le sens où elle permet de trouver des objets cachés parmi d'autres et, le plus souvent, de trouver des choses spécifiquement recherchées (nourriture, objets de valeur, etc.).

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence lorsque vous faites les poubelles pour trouver un peu de nourriture, lorsque vous fouillez des ruines en quête de reliques, pour dénicher les bonnes affaires dans un bazar, lorsque vous cherchez des baies au milieu d'une forêt, pour repérer une combinaison spatiale dans un vaisseau abandonné, etc. C'est en général une Action Longue dont le délai et les modificateurs de difficultés sont fixés par le MJ.

Spécialisations : bazars, forêts, habitats, ruines.

IMPOSTURE

Catégorie : active, sociale

Aptitude : AST

Ce que c'est : la compétence Imposture vous permet de vous faire passer pour une autre personne lors d'interactions sociales physiques et virtuelles. Elle permet d'imiter manies et tics de langage, et comprend l'art de se servir des informations accumulées sur sa cible dans le but d'opérer un vol d'identité convaincant. Dans un univers où l'apparence est une donnée hautement variable, la question de l'identité est devenue une affaire de confiance et de sensibilité aux bizarreries comportementales et codes verbaux permettant de reconnaître (et d'identifier) un individu donné.

Quand l'utiliser : s'il est parfois amusant de se faire passer pour quelqu'un d'autre, cela peut également se révéler profitable ou vous sauver la vie. Utilisez cette compétence chaque fois que vous essayez de vous faire passer pour quelqu'un d'autre lors



d'une interaction sociale en face à face ou en ligne. Notez que cette compétence est employée par les forks quand ils essayent de se faire passer pour leur ego alpha. Imposture nécessite un test opposé contre la compétence Kinésique de la cible.

Spécialisations : avatar, face-à-face, imposture verbale.

INFILTRATION

Catégorie : active, physique

Aptitude : COO

Ce que c'est : L'Infiltration est l'art d'échapper à toute détection.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence lorsque vous tentez de vous cacher physiquement ou de vous déplacer avec furtivité pour éviter d'être repéré, lorsque vous vous cachez derrière un arbre, vous faufilez au nez et à la barbe d'un garde ou cherchez à vous fondre dans la foule. Infiltration permet aussi de suivre des gens (filature) sans qu'ils s'en aperçoivent. Cette compétence engage un test opposé contre la Perception de celui dont vous vous cachez, un test que le MJ peut décider d'effectuer en secret : ses joueurs ignoreront donc si leur tentative a réussi ou échoué.

Spécialisations : camouflage, planque, filature, furtivité.

INFOSEC

Catégorie : active, technique

Aptitude : COG (pas d'usage par défaut)

Ce que c'est : Infosec est une contraction de la locution « information security » (sécurité de l'information). Cela recouvre la formation à l'intrusion électronique et aux techniques de contre-intrusion tout comme aux techniques de chiffrement (encryptage) et de déchiffrement (désencryptage).

Quand l'utiliser : quand vous piratez des appareils électroniques et les réseaux de la Toile, comme quand vous cherchez à les protéger, vous utilisez cette compétence. Cf. chapitre *La Toile*, p. 234, pour plus de détails.

Spécialisations : piratage en force, désencryptage, analyse, sécurité, interception des communications, leurre.

INTÉRÊT : [DOMAINE]

Catégorie : domaine, connaissance

Aptitude : COG

Ce que c'est : la compétence Intérêt couvre tous les sujets auxquels vous vous intéressez et que les autres compétences ne prennent pas en compte. Cela peut inclure vos loisirs, vos obsessions, vos engagements, vos passe-temps et toutes vos activités amateurs.

Quand l'utiliser : quand vous avez besoin de vous rappeler d'informations dans un domaine d'intérêt donné ou lorsque vous souhaitez utiliser ces connaissances.

Exemples de domaines : sports anciens, potins de célébrités, complots, futilités des Courtiers, jeux d'argent, politique des hypercorps, habitats lunaires, bières martiennes, états-nations de l'ancienne Terre, blogs revendicaterres, science-fiction, trafiquants de drogue écumeurs, modèles de vaisseaux spatiaux, économie des triades, LEx clandestins.

Spécialisations : en fonction du domaine de concentration choisi.

INTERFACE

Catégorie : active, technique

Aptitude : COG

Ce que c'est : Interface est la compétence régissant l'utilisation d'appareils électroniques, informatiques, et de logiciels.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence quand vous cherchez à comprendre le fonctionnement d'un outil informatique avec lequel vous n'êtes pas familiarisé, quand vous utilisez un programme suivant ses paramètres d'exploitation standard, quand vous manipulez divers types de fichiers électroniques (ce qui inclut images, vidéos, LEx, fichiers audio), quand vous lancez un scan de détection des outils sans-fil, et quand vous interagissez avec votre ecto, votre muse ou tout autre appareil informatique ou leur transmettez des ordres. Certaines actions d'Interface sont considérées comme des Actions Longues dont le délai est fixé par le MJ. Pour plus de détails, cf. chapitre *La Toile*, p. 234.

Spécialisations : falsification, balayage/scan, dissimulation de signal, par programme.

INTIMIDATION

Catégorie : active, sociale

Aptitude : AST

Ce que c'est : L'Intimidation est l'art de convaincre une personne de faire ce que vous voulez par le biais de la menace (franche ou suggérée) ou en faisant preuve d'une présence écrasante.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence quand vous cherchez à soumettre quelqu'un en lui faisant peur, quand vous pliez quelqu'un à votre volonté, le forcez à suivre vos ordres ou le contraignez à vous dévoiler des informations. Intimidation demande un test opposé contre la [VOL × 2] + AST de la cible.

Spécialisations : interrogation, intimidation physique, intimidation orale.

INVESTIGATION

Catégorie : active, mentale

Aptitude : INT

Ce que c'est : Investigation correspond à l'art d'analyser des preuves, de relier des indices entre eux, de résoudre des mystères et de faire des déductions logiques à partir d'un ensemble de faits. Cette compétence diffère de Perception dans le sens où il s'agit ici d'effectuer une recherche consciente d'indices ou d'éléments d'un puzzle.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence quand vous cherchez à tirer des conclusions à partir d'un ensemble de détails. Investigation permet, par exemple, de deviner l'enchaînement logique des événements qui ont pu se dérouler sur une scène de crime, de déterminer quelles relations unissent deux personnes et de déduire la manière dont un ennemi a pu s'échapper. Cette compétence est un bon moyen de fournir des indices aux joueurs, tout particulièrement quand il s'agit d'un sujet que le personnage connaît bien et que le joueur ignore.

Spécialisations : analyse de preuves, déduction logique, investigation physique, pistage physique.

KINÉSIQUE

Catégorie : active, sociale

Aptitude : AST

Ce que c'est : Kinésique représente l'art de l'empathie et de la communication corporelle.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence quand vous cherchez à lire le langage du corps, les tics, les codes sociaux et les autres signes inconscients que laisse paraître un interlocuteur. Parallèlement, cette compétence peut vous permettre d'apparaître plus convaincant en exprimant vos

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

émotions. Elle peut aussi être employée comme moyen de défense contre une personne cherchant à vous tromper : faites alors un test opposé contre la compétence Subterfuge ou Imposture la cible.

Bien que les morphes synthétiques soient eux aussi conçus pour pouvoir accentuer leurs émotions, il est plus difficile de les déchiffrer. Vous souffrez d'un malus de -30 lorsque vous cherchez à juger des réactions d'un morphe synthétique occupé par un personnage ou par une IAG. Les IA standards sont elles aussi difficiles à cerner émotionnellement : vous souffrez d'un malus de -60 quand vous cherchez à évaluer les réactions des morphes synthétiques et cosses dirigés par des IA.

Spécialisations : évaluation des intentions, communication non-verbale.

ÉVALUER LES INTENTIONS ET LES ÉMOTIONS

Les transhumains étant des êtres empathiques, vous pouvez jauger le comportement et/ou les intentions de quelqu'un qui vous fait face en réalisant un test de Kinésique. Lire le langage corporel des autres n'est toutefois pas une science exacte et il est facile de se fourvoyer. Le MJ devrait donc effectuer ces tests en secret et n'accepter de délivrer des indices qu'en cas de réussite – considérant qu'il est impossible de juger quelqu'un avec une absolue certitude. Si la personne que vous cherchez à évaluer essaye délibérément de vous duper, alors il vous faudra faire un test opposé contre sa compétence Subterfuge.

COMMUNICATION NON-VERBALE

Les experts en Kinésique peuvent communiquer efficacement ensemble au moyen d'une simple posture, d'une attitude, d'un geste, d'un mouvement ou d'un regard. Cette méthode de communication limite forcément les informations que l'on peut transmettre, mais il est possible de faire passer un sentiment, un état d'esprit, une affirmation/négation et des concepts simples. Pour pouvoir communiquer correctement des concepts plus complexes, le MJ peut demander aux deux parties impliquées de réussir un test de Kinésique avec les modificateurs qui conviennent.

LANGUE : [DOMAINE]

Catégorie : domaine, connaissance

Aptitude : INT

Ce que c'est : la compétence Langue couvre la faculté de parler, de lire et d'écrire dans d'autres langues que sa langue natale. On considère qu'un personnage parle couramment une langue lorsque sa compétence atteint 50 : tout score supérieur indique une plus grande maîtrise des subtilités, du vocabulaire technique, des accents, des dialectes et de l'argot.

Quand l'utiliser : quand vous voulez parler, comprendre une discussion ou lire quelque chose dans une langue que vous avez apprise, vous utilisez cette compétence. La plupart des tests de lecture et de compréhension sont considérés comme des tests de résolution simples si votre score de compétence est supérieur à 50, à moins que le MJ ne décide que le sujet est trop complexe pour qu'un non-natif puisse saisir immédiatement ce qui se dit.

Exemples de domaines : arabe, cantonnais, anglais, français, hindi, japonais, mandarin, portugais, russe, espagnol.

Spécialisations : selon ce qui conviendra à la langue choisie, qu'il s'agisse de dialectes, de jargons techniques ou d'argots sous-culturels.

LES LANGUES DANS ECLIPSE PHASE

Avec la Chute de la Terre, les langues qui sont devenues les plus couramment parlées dans le système solaire sont celles qui ont été massivement exportées vers l'espace par les nations et hypercorps aux programmes spatiaux les plus agressifs, et celles que parlent les masses de travailleurs pauvres et de réfugiés infomorphes qui ont été engendrées par la Chute. Aucune langue n'a dominé seule l'expansion spatiale : le multilinguisme a prévalu. De nombreux habitats et groupes (sous-)culturels se sont rattachés à des langues spécifiques dans le but de conserver leur identité culturelle. Et malgré la possibilité de recourir à des traductions instantanées via la Toile, beaucoup de personnes maîtrisent encore deux langues si ce n'est plus.

Les dix langues les plus répandues sont (dans l'ordre alphabétique) : l'anglais, l'arabe, le cantonnais, l'espagnol, le français, l'hindi, le japonais, le mandarin, le portugais et le russe. D'autres langues conservent également beaucoup d'importance, comme l'allemand, le bengali, le coréen, le farsi, l'italien, le javanais, le néerlandais, l'ourdou, le penjâbi, le polonais, le suédois, le tamoul, le turc, le vietnamien et le wu. Quelques autres se sont perdues pendant la Chute, en particulier celles des régions sous-développées. Ces populations n'ont pas pu rejoindre l'espace avant la Chute et n'étaient pas suffisamment privilégiées pour que leur majorité survive en tant que réfugiés infomorphes. ■

MATÉRIEL : [DOMAINE]

Catégorie : domaine, active, technique

Aptitude : COG

Ce que c'est : la compétence Matériel représente la capacité à construire, réparer, pirater physiquement et améliorer un genre spécifique d'équipement.

Quand l'utiliser : Matériel permet avant tout de réparer des engins, des véhicules, des systèmes d'habitats ou des morphes synthétiques. Cf. *Construction, réparation et modification*, ci-dessous.

Exemples de domaines : aérospatial (tous les véhicules aériens et spatiaux), armurerie (armes et armures), électronique (tous les appareils informatiques), véhicules terrestres, implants, industrie (habitats, usines, systèmes de survie), marine (véhicules nautiques, sous-marins), robotique (morphes synthétiques).

Spécialisations : en fonction de la discipline choisie.

CONSTRUCTION

Créer un objet à partir de rien est considéré comme une Action Longue : le délai est fixé par le MJ mais devrait être calculé en tenant compte de la complexité de l'objet. Il peut varier d'une heure (construire une étagère) à plusieurs jours (assembler un robot à partir de pièces détachées) et même aller jusqu'à plusieurs mois (construire une maison). De nombreux facteurs peuvent apporter des modificateurs à ce test, comme l'utilisation de schémas/modes d'emploi entoptiques (+20) ou de mauvaises conditions de travail (-10 à -30). Les outils utilisés sont également à prendre en considération : ils peuvent rendre le travail plus facile (outils de qualité supérieure, +10 à +30), plus difficile (outils de mauvaise qualité ou inadaptés, -10 à -30), voire impossible (absence d'outils convenables).

RÉPARATION

Vous pouvez réparer les objets endommagés en suivant les mêmes règles. Voir *Réparation d'objets et de synthomorphes*, p. 209.

MODIFICATION

Altérer le design, la facture ou le fonctionnement d'un objet suit les mêmes règles de base exposées ci-dessus pour la construction et la réparation. Le délai est fixé par le MJ en fonction du temps nécessaire pour procéder à la modification voulue.

MÉDECINE : [DOMAINE]

Catégorie : domaine, active, technique

Aptitude : COG

Ce que c'est : la Médecine couvre tous les soins apportés aux êtres biologiques et à la vie en général.

Quand l'utiliser : cette compétence s'emploie quand vous devez assurer des soins médicaux auxquels ne peuvent répondre les premiers secours. Elle permet de procéder à des examens physiques, de diagnostiquer des infections, de traiter problèmes et maladies, de pratiquer la chirurgie, d'utiliser du matériel médical nanotech et biotech, et de prodiguer des soins à long-terme. Cf. *Soins et réparations*, p. 208.

Exemples de domaines : bio-sculpture, biomorphes exotiques, thérapie génique, médecine générale, chirurgie d'implants, nanomédecine, mercuriens (par genre), paramédecine, cosses, psychiatrie, téléchirurgie, chirurgie traumatologique, médecine vétérinaire.

Spécialisations : selon ce qui conviendra au domaine.

NATATION

Catégorie : active, physique

Aptitude : SOM

Ce que c'est : Natation représente l'art de vous déplacer dans l'eau et dans tout autre environnement liquide sans vous noyer. Cette compétence permet de flotter, surnager, plonger en apnée, de faire des plongeurs et d'utiliser les équipements correspondants à ces activités.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence quand vous cherchez à évoluer dans l'eau ou dans un autre environnement liquide. Nager dans un milieu qui ne présente pas de menace particulière demande uniquement un test de résolution simple. Nager sur de grandes distances peut être considéré comme une Action Longue. Plonger dans un lac du haut d'une falaise, lutter pour ne pas se faire entraîner par le courant d'un fleuve déchaîné ou s'assurer que l'on a préparé les bons mélanges de gaz pour une plongée sous-marine, entre autres choses, demandent un test de résolution.

Spécialisations : plongeur, nage libre, plongée sous-marine.

NAVIGATION

Catégorie : active, mentale

Aptitude : INT

Ce que c'est : la Navigation correspond à l'art de retrouver son chemin, que ce soit en utilisant des cartes RA, une boussole, les étoiles ou une IA d'astronavigation.

Quand l'utiliser : utilisez cette compétence quand vous avez besoin de calculer un cap, de déterminer une direction ou de ne pas vous perdre.

Spécialisations : astronavigation, cartographie (réalisation ou lecture).

PARKOUR

Catégorie : active, physique

Aptitude : SOM

Ce que c'est : le Parkour intègre à la fois course et gymnastique, ainsi que toutes les acrobaties que cette combinaison permet. Il s'agit de se déplacer rapidement, de manœuvrer sur/sous/autour/et à travers les obstacles et d'infléchir votre corps dans la direction voulue. Dans les habitats où l'espace libre est limité, le parkour (ou freerun) est un passe-temps populaire.

Quand l'utiliser : quand vous avez besoin de passer un obstacle qui nécessite la réalisation de mouvements particulier, par exemple sauter par-dessus une balustrade, faire une roulade sur le capot d'une voiture, franchir un gouffre, virevolter autour d'un poteau, vous utilisez cette compétence. Elle vous sert également à sprinter (p. 191) et à vous placer en défense totale face aux attaques (p. 198).

Spécialisations : équilibre, gymnastique, saut, course.

PERCEPTION

Catégorie : active, mentale

Aptitude : INT

Ce que c'est : Perception représente votre capacité à vous servir de vos sens physiques (y compris cybernétiques) et de votre conscience de votre environnement immédiat. Elle diffère d'Investigation dans le sens où elle correspond surtout au fait de percevoir les choses par hasard plutôt qu'en cherchant à les repérer consciemment.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence lorsque vous procédez à une observation détaillée du monde qui vous entoure (cf. *Perception détaillée*, p. 190). Elle peut aussi être considérée comme une Action Automatique (cf. *Perception de base*, p. 190), auquel cas le MJ pourra vous demander

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES



un test de Perception pour savoir si vous repérez quelque chose ou non. Le MJ a également la possibilité d'effectuer ces tests en secret, sans en avertir ses joueurs. Lorsqu'autour de vous quelqu'un essaye de ruser en utilisant ses compétences Infiltration ou Escamotage, Perception peut aussi être employée dans le cadre d'un test opposé.

Spécialisations : perception auditive, perception olfactive, perception tactile, perception gustative, perception visuelle.

PERSUASION

Catégorie : active, sociale

Aptitude : AST

Ce que c'est : la Persuasion est l'art de convaincre autrui d'agir selon votre volonté aux seuls moyens du geste et de la parole. Cette compétence ne permet pas de persuader votre interlocuteur par la menace ou par la force (il vous faudra alors utiliser Intimidation), ni par le mensonge (il vous faudra utiliser Subterfuge).

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence quand vous cherchez à convaincre, à manipuler ou à négocier avec quelqu'un. Elle peut vous permettre d'encourager à agir vos subordonnés ou vos pairs, vous servir à séduire un compagnon, à remporter un débat politique ou négocier un contrat, entre autres choses. L'usage de la Persuasion prend la forme d'un test opposé contre la [VOL × 2] + AST de la cible quand un protagoniste tente de convaincre une autre personne. Quand les deux parties tentent de se convaincre mutuellement, le test opposé se fait contre le score de Persuasion de l'autre.

Spécialisations : diplomatie, encouragement, négociation, séduction.

PILOTAGE : [DOMAINE]

Catégorie : domaine, active, véhicule

Aptitude : RÉF

Ce que c'est : Pilotage vous permet de conduire/faire voler un véhicule d'un type particulier.

Quand l'utiliser : utilisez cette compétence quand vous avez besoin de manœuvrer, de contrôler ou d'éviter de crasher un véhicule, que vous soyez pilote, contrôlez un robot à distance ou court-circuitiez directement un véhicule via la RV. Chaque véhicule possède ses propres modificateurs de manœuvrabilité pour les tests de Pilotage, auxquels s'ajoutent les modificateurs de situation (cf. *Bots, synthomorphes et véhicules*, p. 196).

Exemples de domaines : véhicules aériens, anthropomorphes (marcheurs), véhicules exotiques, véhicules terrestres (à roues ou chenillés), vaisseaux spatiaux, véhicules nautiques.

Spécialisations : en fonction du type de véhicule.

PROFESSION : [DOMAINE]

Catégorie : domaine, connaissance

Aptitude : COG

Ce que c'est : Profession illustre votre maîtrise des pratiques et savoir-faire liés à une profession ou une catégorie de métiers dans l'univers d'*Eclipse Phase*. Il peut s'agir d'une formation informelle ou reconnue, d'une formation sur le tas, et cela inclut les connaissances professionnelles attachées aux activités légales comme extra-légales.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence lorsque vous vous livrez à une activité particulière en relation avec votre profession (exploitation minière, équilibrage des comptes, conception d'un système de sécurité, etc.) ou pour

vous référer à certaines connaissances spécialisées que partagent les pratiquants d'un corps de métier.

Exemples de domaines : comptabilité, estimation, prospection d'astéroïdes, opérations bancaires, chasseur de tendances, magouilles d'escrocs, distribution, criminalistique, technicien de labo, exploitation minière, procédures de police, psychothérapie, opérations de sécurité, combines de contrebandiers, ingénierie sociale, logistique d'escouade, marketing viral, production LEx.

Spécialisations : selon le domaine choisi.

PROGRAMMATION

Catégorie : active, technique

Aptitude : COG (pas d'usage par défaut)

Ce que c'est : Programmation représente votre talent à écrire et à modifier des codes logiciels.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence quand vous voulez composer de nouveaux programmes, modifier ou corriger des logiciels existants, déverrouiller des dispositifs anti-copie, dénicher ou introduire des failles exploitables, créer des virus ou des vers, concevoir des décors virtuels, etc. Cf. chapitre *La Toile*, p. 234. Elle vous permet également de vous servir d'appareils de nanofabrication.

Spécialisations : code IA, malware, nanofabrication, piratage, code simulespace.

NANOFABRICATION

La Nanofabrication renvoie à l'utilisation de la compétence Programmation en vue de créer des objets via une corne d'abondance, un assembleur numérique ou un sustenteur (cf. p. 328). Si vous possédez les plans techniques et les matières premières nécessaires, l'emploi d'une nano-usine se fera la plupart du temps avec un test de résolution simple (p. 117). Mais si vous souhaitez créer un objet dont vous ne possédez ni les schémas techniques ni les matières premières, ou si vous souhaitez reproduire un objet tout en altérant certaines de ses caractéristiques, alors il vous faudra effectuer un test de Nanofabrication. Cf. *Nanofabrication*, p. 284.

Spécialisations : art, vestimentaire, électronique, alimentaire, contrefaçon, armes.

PROTOCOLE

Catégorie : active, sociale

Aptitude : AST

Ce que c'est : la compétence Protocole représente l'art de faire bonne impression quand vous êtes en société. Elle permet de se tenir informé des derniers mêmes, des dernières tendances, des derniers potins, des centres d'intérêts et des dernières habitudes des différents groupes (sous-)culturels.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence lorsqu'il vous faut choisir vos mots avec précaution, déterminer quelle est la bonne personne à qui parler, impressionner quelqu'un par votre maîtrise et votre compréhension des coutumes ou vous adapter à un groupe social/culturel particulier. Mélange d'étiquette et de connaissance de la rue, Protocole vous permet d'évoluer dans les eaux troubles de la société et de mettre les gens à l'aise en votre présence. Si vous deviez rencontrer un public hostile ou suspicieux, pour vous intégrer, il vous faudrait réaliser un test opposé contre la [VOL × 2] + AST de votre (ou de vos) cible(s).

Spécialisations : anarchistes, margellans, criminels, Courtiers, hypercorps, infomorphes, mercuriens, revendicateurs, préservationnistes, écumeurs, ultimistes.

ANNULER LES GAFFES SOCIALES

Parfois, les joueurs commettent des erreurs que leurs personnages ne feraient jamais, comme oublier de saluer un membre de la royauté hypercorp, confondre un chef de gang avec un sous-fifre ou insulter malencontreusement l'héritage d'un individu. Dans ces cas précis, un test de Protocole (dans le domaine correspondant) peut permettre d'annuler la gaffe commise. Si vous réussissez, votre personnage ne se sera en réalité jamais planté ou, tout du moins, aura réussi à brouiller les pistes et à dissimuler son impair sans froisser l'orgueil de qui que ce soit.

PSYCHOCHIRURGIE

Catégorie : active, technique

Aptitude : INT

Ce que c'est : Psychochirurgie correspond à l'emploi de techniques psychologiques, avec l'aide de machines, pour soigner, endommager ou manipuler la psyché.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence lorsque vous essayez d'éditer l'esprit de quelqu'un, un processus particulièrement délicat (cf. *Psychochirurgie*, p. 228). Elle peut également être utilisée pour apporter aide et soulagement aux patients qui se souviennent de leurs morts, se sentent déconnectés suite à une morphose ou qui ont subi d'autres types de traumatismes mentaux. Psychochirurgie peut enfin être employée en vue d'interroger, de torturer ou de farfouiller dans les esprits retenus prisonniers d'un environnement RV. **Spécialisations :** manipulation mémorielle, édition de la personnalité, psychothérapie.

RECHERCHE

Catégorie : active, technique

Aptitude : COG

Ce que c'est : la compétence Recherche vous permet de chercher des informations sur la Toile, c'est-à-dire de traquer, lister, filtrer, exploiter puis interpréter des données. Elle permet de savoir où chercher, de connaître les liens à suivre et de savoir comment optimiser vos requêtes.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence lorsque vous cherchez une réponse à une question, lorsque vous voulez trouver des bases de données, rechercher des archives ou dénicher quelque chose en ligne. Une opération de Recherche est généralement une Action Longue dont le délai et les modificateurs de difficulté sont fixés par le MJ. Cf. *Recherches en ligne*, p. 249.

Spécialisations : dépistage, par type d'information.

RÉSEAU : (DOMAINE)

Catégorie : active, sociale

Aptitude : AST

Ce que c'est : la compétence Réseau représente votre capacité à vous servir de vos contacts, à échanger des services et à rester informé sur une faction ou un groupe culturel donné.

Quand l'utiliser : vous utilisez cette compétence lorsque vous voulez rassembler des informations ou faire appel à des services au moyen de votre réputation (cf. *Réputation et réseaux sociaux*, p. 286).

Exemples de domaines : autonomistes (@-rép), criminels (g-rép), écologistes (e-rép), Firewall, (i-rép), hypercorps (c-rép), médias (f-rép), scientifiques (r-rép). La liste peut être étendue à d'autres groupes (sous) culturels, mais cette décision est laissée à l'appréciation du MJ.

Spécialisations : selon ce qui conviendra au réseau choisi.

SENSATION

Catégorie : active, mentale, psi

Aptitude : INT (pas d'usage par défaut)

Ce que c'est : Sensation correspond à l'utilisation du psi pour scanner des egos. Cette compétence n'est accessible qu'à ceux qui possèdent l'aspect Psi (p. 147).

Quand l'utiliser : cf. *Psi*, p. 220.

Spécialisations : par passe.

SUBTERFUGE

Catégorie : active, sociale

Aptitude : AST

Ce que c'est : Subterfuge représente votre capacité à jouer la comédie, à bluffer, à arnaquer, à baratiner, à mentir, à déformer la vérité et à faire semblant. Les personnages rompus à cette compétence peuvent convaincre quasiment n'importe qui de n'importe quoi. Cette compétence n'inclut pas le recours aux déguisements physiques qui viserait à se faire passer pour un autre (pour cela, il vous faut posséder la compétence Imposture).

Quand l'utiliser : quand vous voulez tromper quelqu'un, que ce soit avec des mots ou par des gestes, utilisez cette compétence. Si vous réussissez votre test, vous trompez votre interlocuteur. Une personne suffisamment alerte et réceptive aux faux-semblants pourrait se voir accorder un test opposé avec sa compétence Kinésique : ce sera au MJ d'en décider.

Spécialisations : comédie, bluff, baratin.

THÉORIE : (DOMAINE)

Catégorie : domaine, connaissance

Aptitude : COG

Ce que c'est : la Théorie couvre l'ensemble des savoirs spécialisés et sciences non-appliquées que vous ne pouvez acquérir que grâce à une éducation intensive. Les plupart des sciences théoriques et appliquées, des sciences sociales, des sciences transhumaines, etc. sont comprises dans cette compétence. De nombreuses compétences actives listées ici pourraient également apparaître comme des disciplines dans la compétence Théorie et représenter alors vos connaissances théoriques en la matière – par exemple dans le cas de Théorie : Armurerie ou de Théorie : Interrogation.

Quand l'utiliser : quand le personnage fait appel à un domaine de connaissance spécifique, il doit faire un test de Théorie. Pour identifier une substance particulière, comprendre une réaction chimique inhabituelle ou déterminer les éléments nécessaires à la nanofabrication d'un objet composé de matériaux exotiques, vous utiliserez par exemple la compétence Théorie : Chimie. Certains tests de Théorie, nécessitant que l'on ait étudié le sujet pour pouvoir s'y attaquer, ne peuvent pas être réalisés par défaut : ce sera au MJ d'en décider.

Exemples de domaines : archéologie, astrobiologie, astronomie, astrophysique, astrosociologie, biochimie, biologie, botanique, cryptographie, économie, histoire de la Terre, informatique, ingénierie, génétique, géologie, linguistique, mathématiques, mémétique, nanotechnologie, physique, psychologie, sciences politiques, sociologie, xéno-archéologie, xéninguistique, zoologie.

Spécialisations : selon ce qui conviendra à la discipline choisie.

VOL

Catégorie : active, physique

Aptitude : SOM

Ce que c'est : la compétence Vol vous permet de voler. Vous l'utilisez quand vous êtes enveloppé dans un morphe

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



UTILISER SES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE

Au premier coup d'œil, les compétences de Connaissance semblent avoir moins d'applications en jeu que les compétences actives. Et dans une certaine mesure, c'est le cas. Mais leur importance ne devrait pas être sous-estimée pour autant. Si vos compétences de Connaissance vous servent effectivement à analyser des preuves et à résoudre des énigmes, leur véritable fonction est d'aider le personnage – et le joueur – à mieux cerner le monde d'*Eclipse Phase*. Elles peuvent notamment vous servir à dresser des plans, à évaluer une situation, à identifier les forces et les faiblesses d'une personne ou d'une organisation, à estimer des coûts, à établir des comparaisons, à prévoir les issues possibles d'une situation et à interpréter les sciences appliquées, les facteurs socio-économiques et les contextes historiques et/ou sociaux.

Un groupe de PJ qui chercherait, par exemple, à pénétrer un bâtiment pourrait utiliser Profession : Procédures de sécurité pour évaluer les défenses en place, Théorie : Architecture pour identifier les entrées à couvert, Intérêt : Sports pour préparer son infiltration à un moment où les gardes seront moins vigilants, Intérêt : Triades pour déterminer quel syndicat local du crime pourrait lui vendre l'équipement nécessaire à une effraction, et Art : Sculpture pour bien choisir l'œuvre d'art qui permettrait de corrompre une taupe à l'intérieur du bâtiment. Bien utilisées, ces connaissances peuvent se révéler aussi profitables que les compétences actives utilisées pour l'effraction, si ce n'est davantage puisque le plan de ce groupe de PJ aura de meilleures chances de réussir s'il est bien préparé.

C'est essentiellement au MJ qu'il appartient d'insister sur l'utilité des compétences de Connaissance dans les parties qu'il mène. Le moyen le plus facile est de mettre l'accent sur leur pertinence et de pénaliser les personnages ne mettant pas à profit les connaissances qu'ils possèdent. À titre d'exemple, les personnages n'utilisant pas leur compétence Profession : Procédures de sécurité, dans le cadre du petit scénario décrit ci-dessus, pourraient être surpris de réaliser qu'ils ne sont pas en mesure d'outrepasser les systèmes de sécurité en place, et risque de se voir contraints d'improviser ou de renoncer à leurs plans. ■

ailé ou possédant la capacité de voler (utilisez la compétence Pilotage pour les contrôles manuels ou à distance), ainsi que quand vous voulez pirater ce type de morphes.

Quand l'utiliser : quand vous avez besoin de faire une manœuvre aérienne, d'atterrir dans des conditions difficiles, de maintenir un cap au milieu de vents violents ou d'éviter un crash ou une chute, vous utilisez cette compétence.

Spécialisations : plongeon, atterrissage, décollage, manœuvres spéciales.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

La liste qui précède recense les compétences les plus courantes dans *Eclipse Phase*, mais il en existe peut-être certaines, n'apparaissant pas dans ce livre, qui pourraient être nécessaires pour une campagne donnée. Pour remédier à cette situation et combler ce manque, le MJ et ses joueurs ont la possibilité de créer de nouvelles compétences. Sachez cependant limiter vos recours à cette solution afin d'éviter une débauche de compétences. Toutes les compétences ainsi créées devront être évidemment être soumises à l'approbation du MJ.

Si vous décidez de créer une nouvelle compétence, n'oubliez pas qu'elle doit être rattachée à une aptitude existante et qu'elle doit être accessible à tous les personnages : elle ne doit pas être spécifiquement destinée à un seul PJ.



COMBAT : RÉSUMÉ

- Les combats fonctionnent comme des tests opposés.
- L'attaquant fait un jet d'attaque avec sa compétence de combat +/- modificateurs.
- Mêlée : le défenseur fait un jet avec Esquive ou une compétence de combat au corps à corps +/- modificateurs.
- À distance : le défenseur fait un jet d'Esquive/2 (arrondi à l'inférieur) +/- modificateurs.
- Si l'attaquant réussit et obtient un résultat aux dés supérieur à celui de sa cible, l'attaque passe.
- Les coups critiques ignorent l'armure.
- Une réussite exceptionnelle (MR de 30+) augmente les dommages de +5 ou de +10 (avec une MR de 60+).
- La protection de l'armure est réduite de la valeur de pénétration d'armure (PA) de l'arme.
- Les dommages de l'arme sont réduits par la classe d'armure modifiée de la cible (à moins que l'attaque n'ignore l'armure).
- Si les dommages dépassent le Seuil de Blessure, la cible subit une blessure (si les dommages excèdent plusieurs fois le Seuil de Blessure, de multiples blessures sont encaissées).

ACTION ET COMBAT

TOURS D'ACTION ET INITIATIVE

Pendant les combats, le découpage du temps se fait en petits intervalles que l'on appelle des tours d'action (ou rounds). Le personnage ayant la plus haute Initiative agit en premier à chaque round. ■ p. 188

ACTIONS

Au cours d'un round, vous pouvez effectuer quatre types d'actions. ■ p. 189

Actions Automatiques : elles ne requièrent aucun effort et sont toujours disponibles. ■ p. 189

Actions Rapides : ces actions simples et rapides ne demandent qu'un effort minimum. Vous avez toujours droit à 1 action rapide par phase d'action. Si vous choisissez de n'effectuer que des actions rapides, vous pourrez en faire 3 et plus. ■ p. 190

Actions Complexes : ces actions monopolisent votre attention. Vous avez droit à 1 action complexe par phase d'action. ■ p. 190

Actions Longues : ce sont des actions à long terme dont la réalisation nécessite plus d'un round (de 2 rounds à 2 ans !). ■ p. 190

EXEMPLE DE COMBAT ET RÉSUMÉ

Les règles de combat commencent p. 191. Elles sont suivies d'un exemple et d'un résumé des règles de combat. ■ p. 191-193

SOINS ET RÉPARATIONS

Vous finirez par être blessé, c'est inévitable. Les morphes biologiques peuvent être soignés, les synthomorphes peuvent être mécaniquement réparés. ■ p. 208-209

ENVIRONNEMENTS HOSTILES

Le système solaire regorge de dangers naturels qui mettront à l'épreuve même les explorateurs les mieux préparés. ■ p. 199

SANTÉ MENTALE

Les traumas que subit votre ego peuvent être handicapants – d'autant plus qu'il est impossible de changer d'ego comme on change de morphe. ■ p. 209

Lors de la première étape de chaque round, les personnages font un test d'Initiative : ils lancent 1d10 auquel ils ajoutent leur score dans la caractéristique Initiative. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence, suivi par les autres dans un ordre décroissant. En cas d'égalité, les personnages ayant le même score agissent en même temps.

EXEMPLE

Adam, Bob et Cami font leur test d'Initiative. Ils ont respectivement 8, 11 et 6 dans leur caractéristique. Leurs résultats aux dés sont respectivement de 4, 2 et 8. Adam obtient donc un score total d'Initiative de 12 (8 + 4), Bob de 13 (11 + 2), Cami de 14 (6 + 8). Cami ayant le plus haut score, elle commence, suivie par Bob, puis Adam. Si Cami et Bob avaient obtenu le même résultat, ils auraient agi en même temps.

INITIATIVE ET DOMMAGES

Lorsqu'un personnage est blessé, son score d'Initiative est temporairement diminué (cf. *Blessures*, p. 207). Le malus prend effet à l'instant même où la blessure est infligée : un score d'Initiative peut donc changer au beau milieu d'un round. Si vous avez été blessé avant d'aborder une nouvelle phase d'action, votre initiative sera modifiée en conséquence : vous pourrez donc vous retrouver à agir après quelqu'un que vous devanciez auparavant.

EXEMPLE

Avant que vienne le moment d'agir pour Bob, celui-ci reçoit deux blessures : son Initiative est donc réduite, passant de 13 à 11. Cela signifie qu'Adam, avec une Initiative de 12, agit maintenant avant Bob.

INITIATIVE, AUDACE ET CRITIQUES

Pour agir en premier lors d'un round, vous pouvez dépenser un point d'Audace et ne pas tenir compte de votre résultat au test d'Initiative (cf. *Audace*, p. 122). Lorsque plus d'un personnage recourt à cette solution, l'ordre d'action est fixé d'abord entre ceux qui ont dépensé un point d'Audace en employant les règles habituelles (mais ces personnages agiront en premier), puis l'ordre est déterminé séparément pour les autres (qui agiront ensuite), toujours avec les règles standards décrites ci-dessus.

RAPIDITÉ

Votre Rapidité détermine le nombre d'actions que votre personnage peut faire en un round. Tous les personnages débutent avec un score par défaut de 1 en Rapidité : ils peuvent donc tous agir lors de la 1^{ère} phase d'action d'un round. Quelques morphes, implants, drogues, pouvoirs psi et d'autres facteurs cumulables peuvent augmenter ce score à 2, à 3, voire à 4 (le score maximum), vous autorisant ainsi à agir lors des autres phases d'action.

Exemple : avec une Rapidité à 2, un personnage peut agir lors des 1^{ère} et 2^e phases d'action ; avec une Rapidité à 3, il pourra agir lors des trois premières phases d'action ; avec une Rapidité à 4, il prendra part à toutes les phases d'action possibles. Un score de Rapidité à 4 témoigne d'un personnage aux réflexes et aux facultés neurologiques améliorés, capable de penser et d'agir bien plus rapidement que des personnages non-améliorés.

Si votre score de Rapidité ne vous permet pas d'agir lors d'une phase d'action, il vous sera impossible d'initier une

SIMPLIFIER L'INITIATIVE

Pour gagner du temps, voici une solution simple : faites faire aux personnages un unique test d'Initiative qui comptera pour toute la durée de la scène d'action. Ils conserveront alors leur résultat pour chaque round jusqu'à ce que le combat ou le scénario se termine. Si vous appliquez cette méthode, ignorez les modificateurs de blessures. ■

action quelle qu'elle soit durant cette phase – il vous faudra simplement attendre le prochain round. En revanche, vous pourrez toujours vous défendre, esquiver et effectuer des actions automatiques. Notez que tout déplacement commencé et non achevé à votre phase est toujours considéré comme « en cours » de réalisation lors des phases d'action suivantes, même si vous n'agissez pas durant celles-ci (cf. *Déplacement*, p. 190).

ACTIONS RETARDÉES

Quand vient votre tour de jouer lors d'une phase d'action, il peut arriver que vous ne souhaitiez pas agir tout de suite. Peut-être voudrez-vous attendre de voir ce qu'un autre personnage fera, pour interrompre son action ou pour agir en fonction de son intervention. Peut-être voudrez-vous prendre plus de temps pour choisir avec soin vos actions. Dans ces cas, vous pourrez décider de *retarder votre action*.

Lorsque vous retardez votre action, vous vous mettez en attente. Vous pouvez déclarer votre action plus tard au cours de la phase en cours – même si cela signifie d'interrompre l'action d'un autre. Dans ce cas, toutes les autres actions sont suspendues jusqu'à ce que vous ayez résolu la vôtre. Une fois votre phase d'action effectuée, l'ordre d'Initiative reprend normalement où vous l'avez interrompu.

Vous pouvez aussi retarder une action jusqu'à votre phase d'action suivante, même si elle se situe au prochain round. Mais si vous n'en profitez pas avant votre prochain tour dans l'ordre d'initiative, alors votre action reportée est perdue. En outre, lorsque vous retardez votre action jusqu'au round suivant, vous perdez toutes les actions que vous deviez avoir dans cette phase une fois votre action retardée résolue.

ACTIONS

Lorsque vient votre tour d'agir au cours d'une phase d'action, beaucoup d'options s'offrent à vous – trop pour qu'une liste exhaustive soit envisagée ici. Il existe cependant certaines limites à ce que vous pouvez accomplir en trois secondes, et il vous faudra les respecter. En premier lieu, vous devez déterminer le type d'action que vous allez entreprendre. *Eclipse Phase* distingue différents types d'actions : les actions automatiques, rapides, complexes et longues, classées en fonction du temps et des efforts nécessaires à leur réalisation.

ACTIONS AUTOMATIQUES

Les actions automatiques ne demandent aucun effort. Elles englobent les capacités et activités toujours accessibles (l'unique condition étant que vous soyez conscient) ou que l'on enclenche par réflexe (en réponse automatique à certaines conditions, ce qui ne vous demande aucun effort conscient). Respirer, par exemple, est une action automatique – votre corps respire sans que vous ayez à y penser ou à fournir un effort conscient. C'est un réflexe.

La plupart du temps, les actions automatiques ne sont pas des opérations que vous amorcez – elles sont toujours actives, ou au moins en stand-by. Certaines circonstances, cependant, nécessiteront une action automatique qu'il vous faudra résoudre sur le champ, sans pour autant que cela suppose de votre part un effort ou une intention particulière.

RÉSISTANCE

Résister aux dommages – qu'ils vous aient été infligés en combat, par un poison ou par une attaque psi – est un exemple d'action automatique survenant en réponse à un autre évènement.

PERCEPTION DE BASE

Vos sens sont toujours en éveil, occupés à accumuler des données sur le monde qui vous entoure. La perception de base est considérée comme une action automatique : chaque fois que vous recevez des informations sensorielles auxquelles votre cerveau pourrait vouloir réagir (cf. *Perception*, p. 182), le MJ pourra vous demander un test de Perception. De la même manière et à tout moment – même pendant que les autres PJ effectueront leurs actions – il vous sera possible de demander au MJ si vous pouvez faire un test de Perception, pour savoir ce que votre personnage remarque autour de lui.

La perception de base étant une activité automatique et inconsciente, vous souffrirez néanmoins d'un malus de distraction de -20 – après tout, vous êtes concentré sur autre chose. Pour éviter ce malus, il vous faudra procéder à une perception détaillée ou vous servir d'un implant oracle (p. 309).

ACTIONS RAPIDES

Les actions rapides sont des actions simples que vous pouvez généralement effectuer en même temps que d'autres actions. Elles ne demandent qu'un minimum de concentration et d'effort. Vous pouvez entreprendre plusieurs actions rapides lors de votre phase d'action : leur nombre n'est limité que par le MJ. Si vous n'accomplissez que des actions rapides lors d'une phase d'action, vous devriez pouvoir être autorisé à en faire un minimum de trois. Si, lors de cette même phase, vous voulez également entreprendre une action longue ou une action complexe, vous devriez alors être autorisé à accomplir une action rapide au minimum. C'est en dernier recours au MJ qu'il appartient de décider quelles actions peuvent être effectuées ou non au cours d'une phase d'action.

Voici quelques exemples d'actions rapides : discuter, basculer un cran de sureté, activer un implant, se relever, se jeter à terre, faire un signe à quelqu'un, dégainer/s'armer, manipuler un objet, utiliser un objet simple.

VISÉE

Viser est un cas particulier puisqu'il s'agit d'une action rapide mais qu'elle demande un minimum de concentration, excluant ainsi toute autre action mineure. Lors d'une phase d'action, si vous souhaitez viser une cible particulière avant de porter votre attaque, ce sera la seule action rapide que vous pourrez effectuer durant cette phase (cf. *Tirs précis*, p. 206).

PERCEPTION DÉTAILLÉE

La perception détaillée nécessite que vous preniez un moment et utilisiez vos sens de manière active en vue de recueillir des informations et d'évaluer ce que vous percevez (cf. *Perception*, p. 182). Cela demande un peu plus d'effort et

d'énergie cérébrale (ou d'alimentation électrique) qu'il n'en faut pour la perception de base (laquelle se fait automatiquement). Employer la Perception détaillée comptant comme une action rapide, vous ne pouvez l'effectuer qu'à votre tour d'action mais ne souffrez alors d'aucun malus de distraction (à moins que l'environnement qui vous entoure soit particulièrement perturbant, comme le théâtre d'une fusillade ou une foule agitée).

ACTIONS COMPLEXES

Les actions complexes demandent une concentration et des efforts plus soutenus que les actions rapides – elles monopolisent toute votre attention. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule action complexe par phase d'action. Il est en outre impossible d'effectuer une action complexe et une action longue au cours de la même phase.

Exemples d'actions complexes : attaquer, tirer, faire des acrobaties, se mettre en défense totale, désamorcer une bombe, utiliser un appareil complexe, recharger une arme.

ACTIONS LONGUES

Les actions longues demandent plus d'un round. Chacune possède un délai spécifique nécessaire à sa réalisation et indiqué dans sa description : il peut varier de deux rounds à deux ans. Lorsque vous vous engagez dans une action longue, vous ne pouvez pas effectuer d'action complexe. Toutefois, dans certains cas, vous pouvez choisir de suspendre votre action longue pour y revenir plus tard. Pour plus d'informations, cf. *Actions longues*, p. 119.

Exemples d'actions longues : réparer un appareil, faire de la programmation, mener une analyse scientifique, fouiller une pièce, escalader un mur, préparer un repas.

DÉPLACEMENT

Dans *Eclipse Phase*, les déplacements se gèrent comme n'importe quelle action et peuvent évoluer d'une phase d'action à une autre. Marcher et courir comptent comme des actions rapides, considérant que cela ne requiert pas toute votre attention. Le même principe s'applique pour dérapier, ramper, flotter, voltiger ou faire un vol plané. Courir peut toutefois infliger un malus de -10 à d'autres actions en raison des heurts engendrés par le mouvement. Enfin, le fait de sprinter, c'est-à-dire de courir aussi vite que possible et en y mettant toute son énergie, se classe comme une action complexe (cf. *Sprinter*, p. 191).

Le MJ est bien entendu libre de décider du classement des autres actions de déplacement en fonction des circonstances et des éléments. Franchir une haie ou une barrière, sauter à la perche, se jeter d'un toit ou d'une autre hauteur, nager, s'élaner à travers un habitat à gravité zéro, tout ceci demande une certaine agilité et un minimum d'attention aux détails : ces actions devraient donc être classées comme complexes et se voir appliquer le même malus que la course. Enfin, si voler compte généralement comme une action rapide, engager des manœuvres compliquées peut en faire une action complexe.

VITESSE DE DÉPLACEMENT (VDE)

S'il peut être utile de savoir comment vous vous déplacez, savoir quelle distance vous parcourez à chaque round peut aussi avoir son importance. Pour l'ensemble de la transhumanité, la vitesse de déplacement est la même : 4 m/round (marche), 20 m/round (course). Pour savoir quelle distance

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

un personnage peut parcourir en une phase d'action, divisez cette valeur de déplacement (VDE) par le nombre total de phases d'action du round. Un round de quatre phases réduira donc ce score à 1 m (marche) et 5 m (course) par phase d'action.

Nager et ramper ont des VDE de base de 1 m/round, soit 0,25 m/phase d'action. Vous pouvez également sprinter pour augmenter votre VDE (cf. *Sprinter*). Les véhicules, robots, créatures et morphes peu communs ont une VDE spécifique notée comme suit : marche/course en mètres par round.

Ces VDE correspondent aux situations de gravité terrestre standard. Si vous vous déplacez dans un environnement à faible, micro ou haute gravité, les règles ne sont plus les mêmes. Cf. *Gravité*, p. 200.

SAUTER

Les personnages effectuant un saut avec élan peuvent parcourir une distance égale à $SOM/5$ (arrondi au supérieur) mètres. Pour un saut normal, sans élan, ils peuvent parcourir une distance égale à $SOM/20$ (arrondi au supérieur) mètres. Vous pouvez faire un saut en hauteur de 1 mètre. Avec un test de Parkour, vous pouvez augmenter la distance parcourue de 1 m (saut avec élan) et de 0,25 m (sans élan ou en hauteur) par tranche de 10 points de MR.

SPRINTER

Vous pouvez vous servir de votre compétence Parkour pour augmenter la distance que vous parcourez en une phase d'action. Pour cela, vous devez dépenser une action complexe pour sprinter et faire un test de Parkour. Pour chaque tranche de 10 points de MR, vous augmentez la distance parcourue de 1 m pour cette phase d'action, jusqu'à un bonus maximum de +5 mètres.

COMBAT

Quand les mots ne suffisent plus, lames et pistolets déchiqueteurs entrent en jeu. Tous les combats d'*Eclipse Phase* utilisent la même mécanique de base, que vous soyez équipé de griffes, de poings, d'armes en tous genres, de pistolets ou de pouvoirs psi : on procède à un test opposé entre attaquants et défenseurs.

RÉSOLUTION DU COMBAT

Pour déterminer l'issue d'un combat, plusieurs étapes sont à suivre.

ÉTAPE 1 : DÉCLARATION DE L'ATTAQUE

L'attaquant entreprend une action complexe pour attaquer lors de son tour d'action. La compétence à employer dépend de sa méthode d'attaque. S'il ne possède pas la compétence de combat appropriée, il doit se rabattre par défaut sur l'aptitude à laquelle la compétence est reliée.

ÉTAPE 2 : DÉCLARATION DE LA DÉFENSE

Une fois l'attaque déclarée, la cible peut choisir son moyen de faire face. À moins que le défenseur soit surpris (cf. *Surprise*, p. 206), paralysé ou incapable de se défendre (quel qu'en soit le motif), la défense est toujours une action automatique.

Mêlée : pour vous défendre contre une attaque de corps à corps, vous utiliserez la compétence Esquive ou, à défaut, l'aptitude Réflexes. Vous pouvez aussi vous servir d'une compétence de combat au corps-à-corps pour parer, bloquant ainsi les attaques au lieu de les esquiver.

À distance : contre les attaques à distance, vous pouvez utiliser la compétence Esquive/2 (arrondie à l'inférieur).

Défense totale : se positionner en défense totale (cf. p. 198) est une action complexe vous faisant bénéficier d'un bonus de +30 au test de défense.

Psi : pour vous défendre contre une attaque psi, faites un jet de $VOL \times 2$ (p. 222). Une forme de défense totale mentale peut aussi être employée contre ces attaques.

ÉTAPE 3 : APPLICATION DES MODIFICATEURS

Les modificateurs appropriés sont appliqués aux scores de compétences de l'attaquant et du défenseur. Cf. Tables des modificateurs de combat, p. 193, pour les situations courantes.

ÉTAPE 4 : TEST OPPOSÉ

Attaquant et défenseur lancent 1d100 et comparent leur résultat à leur difficulté (en incluant bonus et malus).

ÉTAPE 5 : DÉFINIR L'ISSUE

Si l'attaquant réussit et que le défenseur échoue, l'attaque passe. Si l'attaquant échoue, l'attaque rate complètement.



Stoya a essayé de quitter la station au plus vite, mais l'assassin du Cartel de Nuit l'a rattrapée, la surprenant dans une section de l'habitat soumise à microgravité. L'assassin a une INIT de 6 et fait un jet à 2 pour un score total de 8. Stoya a une INIT de 4 et fait un jet à 3 pour un score total de 7.

L'assassin agit en premier et dépense une action rapide pour dégainer son pistolet Déchiqueteur. Cette arme à fléchettes est en mode rafale : avec une action complexe, l'assassin peut tirer deux fois. Sa compétence Armes à dispersion est à 65, il est équipé d'une interface d'arme (+10) et il est à courte portée de Stoya (+0) : il lui faut donc obtenir 75 ou moins aux dés. Stoya se défend avec sa compétence Esquive (60) divisée par 2, soit 30.

L'assassin fait 08 aux dés pour son premier tir et Stoya obtient un superbe 28. Ils réussissent tous les deux, mais Stoya ayant fait le jet le plus haut, elle évite le premier tir.

L'assassin obtient ensuite 54 aux dés pour son deuxième tir, ce qui est encore une réussite. Stoya, quant à elle, fait cette fois un jet à 83, ce qui est un échec. Et comme l'assassin a obtenu une réussite exceptionnelle avec une MR de 54, il augmente sa VD de +5.

L'assassin inflige 2d10+5 points de dommages de base, mais comme il est en mode rafale contre une seule cible, il doit ajouter un bonus de +1d10. Et comme il s'agit d'une arme à zone d'effet à courte portée, il rajoute +1d10 supplémentaire pour une VD totale de 4d10+5. Il obtient 16 avec ses dés, auquel il ajoute le bonus de +5, pour une VD totale de 21.

Stoya porte une armure complète légère (CA 10/10) mais la PA du pistolet Déchiqueteur est de +10 : la valeur de son armure est

entièrement annulée. Elle doit encaisser une VD désastreuse de 21, correspondant non pas à une fois mais à deux fois son Seuil de Blessure de 10. Elle reçoit donc 2 blessures et souffre à présent d'un malus de -20 à toutes ses actions. Elle doit également faire deux tests de SOM $\times 3$: l'un pour éviter de tomber, l'autre pour ne pas perdre connaissance. Son aptitude SOM est à 30 : elle doit donc faire 70 ($30 \times 3 = 90$; $90 - 20$ (malus de blessures) = 70) à chacun de ses deux jets. Elle fait 40 pour le premier, 27 pour le deuxième : les deux sont donc réussis.

Maintenant, c'est au tour de Stoya d'agir. Elle dépense une action rapide pour dégainer son arme, un pistolet étourdissant. Elle possède la compétence Armes à rayon à 47, souffre de malus de blessures (-20) et est équipée d'une interface d'arme (+10) : son seuil de difficulté est de 37. L'assassin possède la compétence Esquive à 48. Divisée par 2, elle lui donne un score de 24 contre les attaques à distance. Stoya obtient un 22 sur son jet – une réussite critique – tandis que l'assassin fait 68. Le pistolet étourdissant ne lui inflige qu'1d10/2 de VD mais puisque Stoya a fait une réussite critique, son armure est annulée. Stoya fait un 8 sur son jet de dommage ce qui donne une VD de 4, mais le Seuil de Blessure de l'assassin est à 7.

Les pistolets étourdissants étant des armes à impulsion, l'assassin doit quand même réussir un test d'END + armure énergétique. Son END est de 35 et il porte une veste blindée (CA 6/6) : son seuil de difficulté est donc de 41. Il fait 71 aux dés – avec une ME de 30, il se retrouve paralysé pour 3 rounds.

Ayant neutralisé son adversaire, Stoya en profite pour s'enfuir en vitesse.

Si attaquant et défenseur réussissent tous les deux, ils comparent leur résultat aux dés : si l'attaquant a obtenu le plus haut jet, son attaque passe malgré la défense dynamique de son opposant ; sinon l'attaque échoue.

Réussite exceptionnelle : si l'attaquant obtient une réussite exceptionnelle (MR 30+), il porte alors un sérieux coup à son adversaire. Augmentez la valeur de dommage (VD) infligée de +5. Si la MR est de 60+, augmentez la VD de +10.

Critiques : si l'attaquant obtient une réussite critique, son attaque ignore complètement l'armure du défenseur qui n'est alors plus protégé – l'attaquant est parvenu à déceler un défaut ou une faille dans l'armure et l'a exploité, passant ainsi les défenses de son adversaire.

Si le défenseur fait une réussite critique, il esquive l'attaque avec panache. Il parvient à se mettre à couvert, se protégeant ainsi de futures attaques, se place en position favorable ou bénéficie d'autres avantages.

ÉTAPE 6 : MODIFICATION D'ARMURE

Si une personne est touchée, son armure aide à la protéger contre l'attaque (à moins que l'attaquant n'ait obtenu une réussite critique, cf. ci-dessus). En fonction du type d'attaque, il vous faudra déterminer le type d'armure approprié (cf. *Armure*, p. 194). Notez que le coefficient de Pénétration d'Armure (PA) de l'attaquant réduit le score d'armure, marquant la capacité qu'ont certaines armes à percer les protections.

ÉTAPE 7 : DÉTERMINER LES DOMMAGES

Chaque arme et chaque type d'attaque a une valeur de dommages (VD, cf. p. 207). Ce score est réduit par la classe d'armure (CA) de la cible, si besoin modifiée en fonction de la PA de l'arme. Si les dommages de l'attaque sont réduits à 0 ou moins grâce à l'armure, cette armure a prouvé son efficacité et l'attaque échoue simplement à infliger des dégâts à sa

cible. Dans le cas contraire, les dommages minorés par la CA sont infligés à la cible. Si les dommages accumulés excèdent le score l'Endurance de la cible, elle se retrouve paralysée et risque la mort (cf. *Endurance et santé*, p. 207).

Notez que certaines attaques psi infligent du stress mental plutôt que des dommages physiques (cf. *Santé mentale*, p. 209). Dans ce cas, la valeur de stress (VS) se gère comme la VD.

ÉTAPE 8 : DÉTERMINER LES BLESSURES

Les dommages infligés lors d'une unique attaque doivent être comparés au Seuil de Blessure de la cible. Si la VD, moins la CA de la cible, égale ou dépasse le SB de la cible, elle reçoit 1 *blessure*. De multiples blessures peuvent être infligées lors d'une unique attaque si la VD (moins la CA) est 2 fois, ou plus, supérieure au SB de la cible. Les blessures constituent des handicaps sérieux qui infligent des malus et d'autres effets désagréables à leur cible (cf. *Blessures*, p. 207).

ACTION ET COMBAT : COMPLICATIONS

Un combat ne se résout pas simplement en déterminant si vous touchez ou manquez votre adversaire. Les armes, armures, munitions et de nombreux autres facteurs peuvent modifier l'issue d'une attaque. Parallèlement, de nombreux éléments pouvant avoir une incidence sur une scène d'action, comme un incendie ou les effets de la microgravité.

ALLONGE

Certaines armes augmentent l'allonge du personnage, lui donnant ainsi un net avantage sur son adversaire en combat au corps à corps. L'allonge concerne les armes de plus de 0,5 mètre de long : haches, massues, épées, bâtons à impulsion, etc. Lorsqu'un personnage a l'avantage de l'allonge sur un autre, il bénéficie d'un bonus de +10 à ses jets d'attaque et de défense.

COMBAT : RÉSUMÉ

- Les combats fonctionnent comme des tests opposés.
- L'attaquant fait un jet d'attaque avec sa compétence +/- modificateurs.
- **Mêlée** : le défenseur fait un jet avec **Esquive** ou une compétence de combat au corps à corps +/- modificateurs.
- **À distance** : le défenseur fait un jet d'**Esquive/2** (arrondi à l'inférieur) +/- modificateurs.
- Si l'attaquant réussit et obtient un résultat aux dés supérieur à celui de sa cible, l'attaque passe.
- Les coups critiques ignorent l'armure (leur valeur ne s'applique pas).
- La protection de l'armure est réduite de la valeur de pénétration d'armure (PA) de l'arme.
- Les dommages de l'arme sont réduits par la classe d'armure modifiée de la cible (à moins que l'attaque n'ignore l'armure).
- Si les dommages dépassent le **Seuil de Blessure**, la cible subit une blessure (si les dommages excèdent plusieurs fois le **Seuil de Blessure**, de multiples blessures sont encaissées).

ARMES À DEUX MAINS

Les armes référencées comme « arme à deux mains » nécessitent l'usage de vos deux mains (ou d'autres membres préhensibles) pour être tenues efficacement. C'est le cas de certaines armes de corps à corps archaïques (épées longues, lances, etc.), de certaines armes à feu de taille importante et de certaines armes lourdes. Si vous tentez de manier une arme à deux mains d'une seule main, vous souffrez d'un malus de -20. Ce malus ne s'applique pas pour les armes montées.

ARMES À RAYON

Émettant un rayon continu d'énergie plutôt que de lancer de simples projectiles, les armes à rayon sont extrêmement faciles à « positionner » sur une cible. Pour cette raison, vous pouvez appliquer l'une des deux règles suivantes lorsque vous attaquez avec une arme à rayon. Attention toutefois, la plupart des armes à rayon émettant un rayon invisible pour un œil normal, l'attaquant doit être équipé d'une vision améliorée lui permettant de voir le rayon ou activer une visée laser intégrée (visible) pour profiter de ces deux règles.

TIR DE BALAYAGE

Un personnage effectuant deux attaques avec une arme à rayon en mode semi-automatique (p. 203) en une seule action complexe et manquant sa première attaque doit alors traiter cette attaque comme une action de visée gratuite (p. 190), recevant un bonus de +10 pour la suivante. La première attaque ratée facilite en fait le repositionnement du rayon au plus près de sa cible pour la seconde attaque. Cette règle n'est applicable que quand les deux attaques sont effectuées contre une même cible.

FEU NOURRI

Un personnage effectuant une attaque avec une arme à rayon en mode semi-automatique et qui touche lors de sa première attaque peut décider de maintenir le rayon braqué sur sa cible et concentrer son tir pour la griller. Cela signifie que

MODIFICATEURS DE COMBAT

SITUATION GÉNÉRALE	MODIFICATEURS
Main non-directrice	-20
Blessé/Traumatisé	-10 par blessure/trauma
Position dominante	+20
Attaque seulement pour toucher	+20
Tir précis	-10
Maniement d'une arme à deux mains d'une seule main	-20
Petite cible (taille d'enfant)	-10
Très petite cible (taille de souris ou d'insecte)	-30
Grande cible (taille d'une voiture)	+10
Cible énorme (taille d'une ferme)	+30
Visibilité légèrement gênée (reflet, écran de fumée, pénombre)	-10
Visibilité lourdement gênée (fumée épaisse, obscurité)	-20
Attaque en aveugle	-30
COMBAT AU CORPS À CORPS	MODIFICATEURS
Allonge supérieure	+10
Charge	-10
Réception de charge	+20
COMBAT À DISTANCE	MODIFICATEURS
Interface d'arme ou visée laser (attaquant)	+10
Attaquant à couvert	-10
Attaquant en pleine course	-20
Attaquant au corps à corps	-30
Défenseur à couvert (mineur)	-10
Défenseur à couvert (modéré)	-20
Défenseur à couvert (majeur)	-30
Défenseur allongé au sol et à longue portée (10 mètres et +)	-10
Défenseur caché	-60
Tir ciblé (rapide)	+10
Tir ciblé (complexe)	+30
Tir de balayage avec arme à rayon	+10 au second tir
Cibles multiples dans une même phase d'action	-20 par cible supplémentaire
Tir indirect	-30
Tir à bout portant (2 mètres ou moins)	+10
Portée courte	-
Portée moyenne	-10
Portée longue	-20
Portée extrême	-30

le personnage renonce à la deuxième attaque en mode semi-automatique autorisée par son action complexe, mais qu'il augmente automatiquement la VD de sa première attaque en la multipliant par 2. Cette décision doit être prise *avant* de procéder au jet de dommages.

ARMES À ZONE D'EFFET

Certaines armes à distance sont conçues pour toucher plus d'une cible à la fois. Elles se répartissent en trois catégories : armes à effet de souffle, armes à effet de souffle uniforme, et armes à effet de dispersion.

EFFET DE SOUFFLE

Les armes à effet de souffle incluent les grenades, les mines et les autres explosifs dont l'effet se propage vers l'extérieur à partir du point de détonation central. La plupart des attaques de souffle s'étendent pour former une sphère, bien que certaines charges soient capables de diriger l'explosion dans une seule direction. La force de l'explosion est nécessairement plus importante autour de l'épicentre et plus atténuée au niveau des bords extérieurs de la sphère. Pour chaque mètre séparant la cible de l'épicentre, réduisez les dommages de l'arme à effet de souffle de -2.

EFFET DE SOUFFLE UNIFORME

Les attaques à effet de souffle uniforme répartissent l'énergie dégagée de manière homogène sur toute la zone d'effet. Les armes de cette catégorie incluent par exemple les bombes à implosion et les armes thermonucléaires qui dispersent la substance explosive en un nuage de vapeur et l'enflamment uniformément. Toutes les cibles situées dans le rayon du souffle subissent les mêmes dommages. Tous les deux mètres hors de la sphère du souffle, les dommages infligés aux cibles sont réduits de -2.

EFFET DE DISPERSION

La zone d'effet des armes à effet de dispersion commence à la pointe de l'arme et s'étend en forme de cône. À courte portée, ces attaques n'affectent qu'une cible ; à portée moyenne, elles affectent deux cibles à un mètre de distance l'une de l'autre ; à longue portée, elles affectent trois cibles situées à moins d'un mètre les unes des autres. Ces attaques infligent +1d10 points de dommages à courte portée, -1d10 points à portée longue et extrême.

ARMES IMPROVISÉES

Parfois, vous serez pris au dépourvu et vous devrez vous armer avec ce qui vous tombe sous la main – et peut-être trouverez-vous amusant le fait de balancer un mètre de chaîne sur quelqu'un. La Table d'armes improvisées expose les caractéristiques de quelques objets susceptibles de faire office d'armes improvisées. Le MJ peut se servir de ces données comme point de repère pour donner des statistiques aux objets n'apparaissant pas dans cette liste.

ARMURE

Si les technologies d'armement ont évolué, il en va de même des armures, qui offrent des niveaux de protection sans précédent. Comme indiqué dans *Étape 7 : déterminer les dommages* (p. 192), la classe d'armure réduit les points de dommages des attaques.

Pour une liste complète des types d'armure et de leur classe, cf. p. 312.

ÉNERGIE VERSUS CINÉTIQUE

Chaque type d'armure possède une classe d'armure (CA) avec deux scores – Énergie et Cinétique – établissant le degré de protection qu'elle offre contre ces deux types d'attaque. Ces scores sont donnés sous la forme « Armure énergétique/ Armure cinétique ». Exemple : un objet possédant un score d'armure de 5/10 offre 5 points d'armure contre les attaques énergétiques et 10 points contre les attaques cinétiques.

Les dégâts d'énergie incluent les dégâts causés par les armes à rayon (laser, micro-onde, particules, plasma,...) aussi bien que par le feu ou les explosifs à haute énergie. Les armures protégeant de ce genre de dommages sont composées de matériaux qui réfléchissent ou diffusent l'énergie, dissipent et transfèrent la chaleur, ou de matériaux ablatifs qui annulent ces forces.

Les dégâts cinétiques correspondent au transfert d'énergie qui se produit quand un objet en mouvement (poing, couteau, club, balle,...) en percute un autre (sa cible). La plupart des attaques effectuées au corps à corps ou avec des armes à feu infligent des dommages cinétiques comme le feraient un rocher qui roule, un pendule qui oscille ou des fragments propulsés par une explosion. Les armures cinétiques incluent les armures de plaques résistantes aux impacts, les gels et liquides rhéoépaississants qui se solidifient sous l'impact, et les armures tissées en fibres balistiques et à l'épreuve des lames.

PÉNÉTRATION D'ARMURE

Certaines armes ont un coefficient de Pénétration d'Armure (PA) qui représente leur capacité à percer les défenses et protections. Le coefficient de PA réduit la classe d'armure du défenseur face à l'attaque (cf. *Étape 6 : modification d'armure*, p. 192).

COUCHES D'ARMURES

Si vous portez plus d'une armure, leurs scores se cumulent. Cependant, comme c'est encombrant et peu pratique : chaque couche d'armure au-delà de la première inflige un malus (cumulatif) de -20 à toutes vos actions.

Les objets notés comme *accessoires d'armure* (casques, boucliers, etc.) n'infligent pas cette pénalité d'armures multiples. Ils ajoutent simplement leur bonus d'armure. Enfin, les armures intégrées à un morphe synthétique ou à une structure de bot ne comptent pas comme une couche d'armure (autrement dit, vous pouvez porter une armure par-dessus votre coquille synthétique sans pénalité).

Votre CA maximum ne peut pas dépasser votre score Endurance.

ARMES IMPROVISÉES

ARME	PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA)	VALEUR DE DOMMAGES (VD)	VD MOYENNE	COMPÉTENCE
Balle de baseball	-	(1d10/2) + (SOM/10)	2 + (SOM/10)	Armes de jet
Bouteille	-	1 + (SOM/10), se brise après une utilisation	1 + (SOM/10)	Armes contondantes ou Armes de jet
Bouteille (cassée)	-	1d10 - 1 (min. 1)	4	Armes tranchantes
Chaîne	-	1d10 + (SOM/10)	5 + (SOM/10)	Armes de mêlée exotiques
Casque	-	1d10 + (SOM/10)	5 + (SOM/10)	Armes contondantes ou Armes de jet
Torche à plasma	-6	2d10	11	Armes à distance exotiques
Clé en croix	-	1d10 + (SOM/10)	5 + (SOM/10)	Armes contondantes

- SYNOPSIS
- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSONNAGES
- EXEMPLES DE PERSONNAGES
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES

ASPHYXIE

Le transhumain moyen est capable de retenir sa respiration pendant deux minutes avant de perdre connaissance. Une activité épuisante réduit ce laps de temps. Quand il est privé d'air, un biomorphe doit faire un test d'END toutes les 30 secondes suivant la première minute d'asphyxie. À chaque relance, il souffre d'un malus de -10 cumulatif. En cas d'échec, vous perdez immédiatement connaissance et commencez à subir les dommages de l'asphyxie, à raison de 10 points par minute, jusqu'à ce que vous mouriez ou puissiez à nouveau respirer librement. Ces dommages ne causent pas de blessures.

L'asphyxie est une expérience terrible provoquant souvent des réactions de panique. Si vous deviez étouffer, il vous faudrait réaliser un test de VOL \times 3. En cas d'échec, vous subirez d'1d10/2 (arrondi au supérieur) points de stress mental et ne pourrez plus entreprendre aucune action cohérente pour vous en sortir pendant le round engagé. Si vous réussissez, vous pouvez tenter de vous en sortir : mais il vous faudra alors effectuer un test de VOL \times 3 pour toute action qui ne serait pas directement liée à la sauvegarde de votre vie (les attaques portées contre des personnages, des créatures ou des objets qui vous maintiennent sous l'eau échappent à cette règle).

ASSOMMER/REPOUSSER

Si, lors d'un combat au corps à corps, vous avez simplement l'intention d'assommer ou de repousser votre adversaire, plutôt que de le blesser, faites vos jets d'attaque et de défense normalement. Si vous réussissez, vous repoussez votre adversaire d'1 mètre par tranche de 10 points de MR. Pour l'assommer, vous devez faire une réussite exceptionnelle (MR 30+). Vous devez déclarer votre intention d'assommer/repousser avant de lancer les dés.

À moins que l'attaque ne fasse une réussite critique, aucun dommage ne sera infligé : le défenseur sera simplement assommé. Néanmoins, si l'attaquant porte un coup critique, en plus d'être assommé/repoussé, le défenseur recevra ses dommages normalement.

Notez que les personnages blessés au cours d'une attaque peuvent aussi être assommés (cf. *Effets des blessures*, p. 208).

ATTQUES À IMPULSION

Les armes à impulsion envoient des décharges électriques à haute-tension qui neutralisent et étourdissent physiquement la cible. Ces armes sont particulièrement efficaces contre les biomorphes et les cosses, même lorsqu'ils sont lourdement protégés. Les synthomorphes, les bots et les véhicules y sont immunisés.

Un biomorphe touché par une arme à impulsion doit faire un test d'END + Armure énergétique (son score d'Endurance étant réduit par les dommages reçus). S'il échoue, il perd alors tout contrôle neuromoteur et s'écroule, paralysé pour une durée d'1 round par tranche de 10 points de ME (au minimum trois rounds). Tant qu'il est étourdi, le personnage ne peut effectuer aucune action et peut éventuellement souffrir de convulsions, de vertiges, de nausées, etc. Une fois le malaise passé, il pourra à nouveau agir. Mais comme il sera encore étourdi et en état de choc, il souffrira d'un malus de -30 à toutes ses actions. Ce malus se réduit à raison de 10 points par minute (-20 au bout d'1 minute, -10 au bout de 2 minutes, plus de malus au bout de 3 minutes). De nombreuses armes à impulsion ont également une VD que l'on traite normalement.

Un biomorphe qui réussit son test d'END est toujours en état de choc mais n'est plus paralysé. Il reçoit la moitié de la VD indiquée et souffre d'un malus de -30 jusqu'à la fin du round suivant. Ce malus se réduit de 10 par round. Les malus infligés par des chocs supplémentaires ne peuvent pas se cumuler à votre -30 mais le ramèneront à sa valeur maximum, assurant la poursuite des effets de l'impulsion.

ATTQUE DE TOUCHER

Certains types d'attaque requièrent simplement que vous *touchiez* votre cible, plutôt que vous ne la blessiez, et sont donc plus faciles à effectuer. Cela se produit quand vous essayez de droguer votre cible en lui collant un patch sur la peau, quand vous voulez entrer en contact avec sa peau afin de lui administrer un poison ou d'établir un contact physique dans le cadre d'une passe psi. Dans ce genre de situations, vous bénéficiez d'un bonus de +20 pour vos « attaques » de corps à corps.

ATTQUES EN AVEUGLE

Attaquer une cible que l'on ne voit pas est au mieux difficile, au pire une pure question de chance. Si vous ne pouvez pas voir votre cible, vous pouvez tenter un test de Perception en vous appuyant sur vos autres sens pour détecter l'endroit où elle se trouve. En cas de réussite, vous pourrez attaquer avec un malus de -30. En cas d'échec au test de Perception, votre attaque ne reposera plus que sur le facteur chance – le seuil de difficulté de votre test d'attaque sera égal à votre caractéristique d'Audace (sans autre modificateur).

TIR INDIRECT

Avec l'aide d'un guetteur, vous pouvez cibler un ennemi que vous ne voyez pas en effectuant un tir indirect. Pour ce faire, vous



devez être relié, via la Toile, à un personnage, un bot ou un système de capteur ayant la cible en vue et pouvant vous transmettre des données de visée (le MJ peut demander un test de Perception au guetteur). L'attaque indirecte effectuée en s'appuyant sur ces données subira un malus de -30.

Pour les missiles guidés (p. 335) qui peuvent suivre une cible « marquée » par la réflexion d'énergie d'une visée laser (p. 342) ou via un système de ciblage similaire, vous devrez d'abord effectuer une première « attaque » pour marquer la cible avec une visée laser en vous servant de la compétence appropriée. Si vous réussissez, le malus de -30, imposé par le tir indirect, est annulé pour le test d'attaque du lanceur de missile. En revanche, la cible doit demeurer à vue pour le guetteur (ce qui occupe une action complexe par phase d'action) jusqu'à ce que le missile la frappe.

BONUS DE DOMMAGES DES ARMES DE MÊLÉE ET DE JET

Toute attaque réussie avec une arme de jet ou en combat au corps à corps, que vous soyez armé ou non, inflige un bonus de dommages égal à la SOM/10 (arrondi à l'inférieur) de l'attaquant. Cf. *Bonus de dommages*, p. 122.

BOTS, SYNTHOMORPHES ET VÉHICULES

Robots dirigés par IA et synthomorphes sont monnaie courante dans *Eclipse Phase*. On utilise les robots pour un grand nombre d'activités, que ce soit pour la surveillance, la maintenance ou dans les services de sécurité et de police. Ils sont donc souvent amenés à jouer un rôle dans les situations d'action et de combat. Bien que plus rares, tout du moins dans les habitats, les véhicules pilotés par IA sont aussi fréquemment rencontrés et utilisés.

Notez que la différence entre un robot, un véhicule et un morphe synthétique est surtout d'ordre sémantique. Les robots sont simplement des corps synthétiques contrôlés par une IA. Les véhicules sont aussi robotisés – et conduits par une IA – mais le terme de « véhicule » implique la capacité de transporter des passagers. Robots et véhicules peuvent être utilisés comme morphes synthétiques – c'est-à-dire être occupés par un ego transhumain – dès lors qu'ils sont équipés d'un cyber-cerveau (p. 300). Dans le cadre de ces règles, le terme de « coquille » désigne aussi bien les robots et les véhicules que les morphes synthétiques.

Comme les synthomorphes, les bots et véhicules sont traités comme n'importe quel autre personnage : ils ont leurs propres scores d'Initiative et de compétences, et peuvent agir à leur tour. Cependant, quelques spécificités concernant ces coquilles méritent une attention particulière. Elles sont traitées ci-dessous.

CARACTÉRISTIQUES DES COQUILLES

Comme pour les personnages dotés d'un synthomorphe, certains scores (Endurance, Seuil de Blessure,...) et modificateurs de caractéristiques (Initiative, Rapidité,...) des bots et des véhicules sont déterminés par leur forme physique, c'est-à-dire leur carrosserie. Quant aux autres données, elles dépendent de l'IA aux commandes. Bots et véhicules peuvent aussi faire bénéficier leur IA ou leur coquille physique de certains de leurs aspects. Pour des exemples de bots et de véhicules, cf. p. 342 du chapitre *Équipement*.

Maniabilité : les bots et véhicules ont une caractéristique spéciale appelée Maniabilité. C'est un modificateur qui s'applique à tous les jets liés au pilotage du bot ou du véhicule. Il représente leur manœuvrabilité.

COMPÉTENCES DES COQUILLES

Les compétences et aptitudes qu'utilisent les bots et véhicules sont celles de leurs IA respectives. Cf. *IA et muses*, p. 264.

DÉPLACEMENT DES COQUILLES

Comme les personnages, les robots et véhicules ont leurs propres VDE en marche et en course. On s'en sert à chaque fois que le bot/véhicule est engagé dans une action ou un combat avec d'autres personnages.

La Vitesse Maximale de Déplacement des coquilles capables d'atteindre des vitesses supérieures sera également intégrée à la description de chacune – il s'agit du plus haut score auquel la coquille peut se déplacer en toute sécurité. Cette information est donnée en kilomètres par heure. C'est au MJ de décider si une coquille peut repousser ses limites et se déplacer plus vite encore. Notez qu'en cas de validation, ces efforts présenteront de sérieux risques et retenez que le MJ devra en conséquence appliquer des pénalités aux tests de Pilotage et autres.

POURSUITES

On considère généralement que les coquilles se déplaçant au-delà de leur VDE (jusqu'à leur Vitesse Maximale) vont trop vite pour les interactions standards d'action et de combat. Entre alors en scène le « mode poursuite » – un mode de combat narratif intégrant des choix de manœuvres et des tests divers aux issues variées. Qu'une poursuite ait réellement lieu ou pas, le MJ ne doit pas oublier que la Vitesse Maximale n'est pas l'unique facteur entrant en ligne de compte dans les situations à grande vitesse. Interviennent également des facteurs environnementaux comme le terrain, les conditions météorologiques, la circulation, les piétons et le trafic qui peuvent être autant d'obstacles à surmonter. Une coquille traversant un habitat à toute allure pour atteindre une bombe avant qu'elle n'explose aura plusieurs choix et tests à faire qui pourraient l'empêcher d'arriver à temps sur les lieux. De la même manière, une coquille cherchant à échapper à ses poursuivants pourrait oser quelques manœuvres sophistiquées et, avec de la chance, trouver un raccourci ou deux afin de semer ses opposants.

SE CRASHER

Tout bot ou véhicule subissant des dommages en combat peut se retrouver automatiquement en situation de crash ou, dans un cas plus favorable, peut être contraint à effectuer un test de Pilotage afin de s'épargner un accident ou un crash.

Les circonstances exactes d'un crash sont toujours laissées à l'appréciation du MJ en fonction de ce qui convient le mieux à l'histoire – le bot peut avoir simplement grillé un stop, avoir foncé dans un arbre, fait un vol plané, ou un tonneau avant de s'écraser sur des passants... Les bots et véhicules percutant des obstacles en se crashant subissent en général davantage de dommages au cours de la collision (cf. *Collisions*).

COLLISIONS

Quand une coquille se crashe ou vient volontairement heurter une personne ou un objet, il y a toutes les chances que quelqu'un en ressorte blessé. Pour déterminer la VD infligée, lancez 1d10 et ajoutez l'END de la coquille divisée par 10 (arrondi au supérieur) : le résultat obtenu indiquera les dommages infligés en vitesse de marche. Si la coquille est en vitesse de course, multipliez la VD par 2. Si elle est en vitesse de poursuite, multipliez la VD par la vitesse de la coquille (en mètres par round) divisée par 10. La coquille comme l'obstacle percuté doivent tous deux encaisser les dommages à partir du

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

DOMMAGES DE COLLISION

VD de collision de base : 1d10 + (END/10).

Course : VD × 2.

Vitesse de poursuite : VD × (Vitesse en mètres par round/10).

moment où la collision a lieu avec une chose ayant la même densité et la même solidité que la coquille. Les objets souples et mous, comme les biomorphes, causent moins de dégâts aux coquilles lors des collisions (à moins que le biomorphe soit équipé d'une combinaison lourde ou d'une armure de combat). Lors des chocs avec des objets à faible densité (des trucs mous), la coquille n'encaissera que la moitié des dommages de collision. Les armures cinétiques protègent contre la VD d'un crash.

Lorsque deux coquilles en mouvement se percutent de front, calculez les dommages pour chacune et infligez leur. Lorsque deux coquilles suivant une même direction se percutent, ne comptez que la différence de vitesse entre les deux.

Les passagers d'un véhicule risquent également de subir des dommages lors des collisions si les mesures de sécurité appropriées n'ont pas été prises. Ils subissent alors la moitié de la VD encaissée par le véhicule dans lequel ils se trouvent (moins leur propre armure cinétique).

ATTAQUER LES PASSAGERS D'UN VÉHICULE

En combat, il est possible de cibler les passagers d'un véhicule indépendamment de celui-ci. Les attaques ainsi portées à l'encontre des passagers n'endommagent pas le véhicule en lui-même (à moins d'utiliser une arme à zone d'effet). Les passagers visés bénéficient de la double protection de leur position à couvert (souvent majeur, -30) et de la structure du véhicule, qui ajoute sa CA à la leur.

Lorsqu'ils sont à l'intérieur du véhicule, les passagers ne sont généralement pas affectés par les attaques portées contre le véhicule lui-même, à moins que soit utilisée une arme à zone d'effet, auquel cas les passagers bénéficient de la CA du véhicule.

COQUILLE TÉLÉCOMMANDÉE

Toute coquille (ou biomorphe) équipée d'un lien marionnette (tous les cyber-cerveaux en sont équipés) peut être commandée à distance, soit par un personnage, soit par une IA. Cela nécessite un lien entre le téléopérateur et la coquille (ou le « drone »). Le téléopérateur contrôle le drone via une interface entoptique et reçoit les données sensorielles et autres infos diverses via les implants réseau du drone.

Quand elle est sous *contrôle direct*, l'IA (ou l'ego résident) est subsumée à la coquille et placée en stand-by. Le drone n'agit qu'en accord avec les instructions qu'il reçoit. Chacune de ces instructions compte comme une action rapide. Dans ce cas, le drone a la même Initiative que son téléopérateur, et on utilise les compétences et caractéristiques de celui-ci à la place de celles de la coquille. Cependant, en raison du contrôle à distance des opérations, tous les tests effectués se voient infliger un malus de -10. Vous pouvez contrôler plusieurs drones à la fois, mais les commander nécessitera des actions rapides indépendantes, à moins que vous n'adressiez en une fois la même demande à tous vos drones. Télécommander directement un drone depuis une distance

extrême est une opération peu pratique et à la limite de l'irréalisable en raison des décalages de communications.

Le téléopérateur peut également décider de placer un drone en *mode autonome*, permettant ainsi à l'IA de la coquille de reprendre son mode de fonctionnement normal. Le drone continue alors de suivre les ordres du téléopérateur en agissant au mieux de ses capacités. Lorsqu'il est en mode autonome, le drone emploie sa propre Initiative et les compétences et caractéristiques de l'IA.

DÉTOURNEMENT DE COQUILLE

Le terme « Détournement » est familièrement employé pour désigner une forme plus directe de contrôle à distance, par le biais de la RV ou de la technologie LEx. Quand vous détournez un drone, son lien marionnette alimente directement les implants réseau du téléopérateur avec les données sensorielles issues du drone. Le téléopérateur se substitue au sensorium du drone, « devenant » le drone lui-même. Cela signifie que le téléopérateur abandonne le contrôle de son propre morphe qui s'effondre, inerte. Lorsque vous détournez un drone, vous souffrez d'un malus de -60 à vos tests de Perception ainsi qu'à toute autre action que vous tenteriez d'effectuer avec votre morphe.

Il faut une action complexe pour engager et pour désengager un détournement. Un téléopérateur procédant à un détournement contrôle ensuite le drone comme s'il était son propre morphe. Il utilise alors ses scores d'Initiative et de compétences, non celles du drone, comme lorsqu'il s'agit de commander le drone à distance. Dans cette situation, l'opérateur du détournement ne subit aucun malus du fait du contrôle à distance, mais il ne peut détourner qu'un drone à la fois.

Lorsque le drone est tué ou détruit, l'opérateur est éjecté du système et reprend normalement le contrôle de son propre morphe. Ce genre de déconnexion est extrêmement perturbante puisque l'intercepteur a l'impression de se faire tuer/détruire lui-même. Il doit donc encaisser 1d10 points de stress mental lorsque cela se produit.

CHARGER

Un personnage se ruant sur son adversaire et l'engageant en combat au corps à corps lors d'une même phase d'action est considéré comme effectuant une *charge*. Celui qui charge souffre d'un malus de -10 à cause de sa course mais reçoit un Bonus de Dommages du fait de son élan. Augmentez les dommages infligés de +1d10.

RÉCEPTION DE CHARGE

Vous pouvez choisir de retarder votre action (cf. p 189) pour *recevoir une charge*, vous préparant à l'impact, et ainsi interrompre l'action de votre adversaire en le frappant avant qu'il ne le fasse. Dans ce cas, vous recevez un bonus de +20 pour frapper votre adversaire.

CHUTE

En cas de chute, reportez-vous à la Table des dommages de chute pour déterminer les blessures que vous vous infligez. Les armures cinétiques atténuent ces dommages, réduisant leur valeur de moitié (arrondi à l'inférieur). Le MJ peut également décider de réduire ces dommages si certaines circonstances alentour peuvent aider à freiner ou à amortir la chute (branches, surface meuble).

DOMMAGES DE CHUTE

DISTANCE DE CHUTE	DOMMAGES
1-2 mètres	1d10
3-5 mètres	2d10
6-8 mètres	3d10
Au-delà de 8 mètres	+1 par mètre

CIBLES MULTIPLES

Quand vous infligez des dommages, il n'y a aucune raison de ne pas en faire profiter tout le monde.

COMBAT AU CORPS À CORPS

Quiconque dépense une action complexe pour s'engager au corps à corps peut choisir d'attaquer deux adversaires ou plus lors de la même action. Les adversaires doivent être situés à moins d'un mètre les uns des autres et ce mode d'attaque doit être déclaré avant de lancer les dés de la première attaque. Chacune des attaques reçoit un malus cumulatif de -20 par cible supplémentaire : si vous déclarez attaquer trois personnages dans une même action, vous recevrez un malus cumulé de -60 pour chaque attaque.

COMBAT À DISTANCE

Le mode semi-automatique permet de tirer deux fois en une action complexe et un personnage peut parfaitement choisir de viser une cible différente à chaque tir. L'attaquant reçoit alors un malus de -20 pour sa deuxième cible.

Si vous tirez une rafale, vous pouvez viser jusqu'à deux cibles dès lors qu'elles se trouvent à moins d'un mètre l'une de l'autre. Gérez ceci comme une seule attaque : cf. *Tir en rafale*, p. 203.

Si vous tirez deux rafales au cours d'une même action complexe, vous pouvez viser une cible ou deux cibles différentes avec chaque rafale. Appliquez alors un malus de -20 pour la deuxième rafale. Ce malus ne s'applique pas si vous visez la même cible/paire de cibles qu'avec votre première rafale.

Les attaques en mode automatique peuvent également être dirigées sur plus d'une seule cible, à partir du moment où chacune se trouve à moins d'un mètre de la précédente. Gérez ceci comme une seule attaque : cf. *Mode automatique*, p. 203.

DÉFENSE TOTALE

Si vous vous attendez à vous retrouver sous le feu ennemi, vous pouvez choisir de sacrifier une action complexe pour une position de défense totale. Cela signifie que vous mettez alors toute votre énergie à esquiver, plonger ou parer l'attaque, ou que vous tentez de vous tirer de là jusqu'à votre prochaine phase d'action. Pendant cette période, vous bénéficiez d'un bonus de +30 à la défense contre tous les types d'attaque.

En défense totale, vous pouvez utiliser Parkour (si vous possédez la compétence) plutôt qu'Esquive pour éviter les attaques, recourant à des mouvements acrobatiques pour ne pas vous faire toucher.

DÉMOLITION

La compétence Démolition s'emploie essentiellement pour placer, désamorcer et fabriquer des explosifs, comme des charges de superthermite (p. 330) ou des grenades (p. 335).

PLACER DES EXPLOSIFS

Un démolisseur qualifié peut placer des charges de manière à en amplifier les effets. Il est capable d'identifier les points faibles et les failles d'une structure pour y concentrer une explosion. Il sait comment faire exploser un coffre sans en détruire le contenu. Il sait comment concentrer la force d'une explosion dans une direction donnée pour en accroître la puissance tout en minimisant les effets de son souffle.

Chacun de ces scénarios demandera de réussir un test de Démolition. Les résultats exacts devront être fixés par le MJ en fonction des circonstances de l'action. Cibler un point faible

pourrait, par exemple, doubler les dommages infligés à la structure. Modérer la charge de façon à diriger la force de l'explosion pourrait tripler les dommages dans la direction visée, ainsi qu'indiqué dans la description de la superthermite (p. 330). Une réussite exceptionnelle aura toutes les chances d'augmenter les dommages infligés par l'explosif de +5 tandis qu'une réussite critique permettra à l'explosion d'ignorer les armures.

DÉSAMORÇAGE

Désamorcer un explosif nécessite un test opposé entre la compétence Démolition du démineur et celle du poseur de bombe.

FABRICATION D'EXPLOSIFS

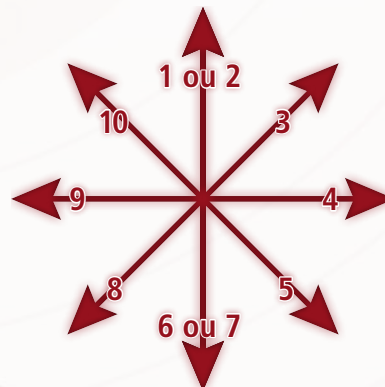
Un personnage expérimenté en Démolition peut fabriquer des explosifs en utilisant des matières premières. Ces éléments pourront être acquis normalement ou créés au moyen d'un assembleur moléculaire. Les matières premières pourront même être obtenues via un assembleur numérique (dont les paramètres restreints empêchent normalement la création d'explosifs) puisque des matériaux et produits chimiques quelconques peuvent servir à la fabrication d'explosifs une fois entre les mains d'un expert.

Pour fabriquer un explosif, il vous faudra consacrer 1 heure par d10 de dommages que la charge infligera. En cas d'échec critique, vous risquez de vous faire accidentellement exploser ou de concevoir une charge beaucoup plus faible que prévu ou bien plus puissante (ce qui dans un cas comme dans l'autre pourra entraîner un désastre).

DISPERSION

Quand vous utilisez une arme explosive mais que votre attaque échoue à frapper directement la cible, il y a toujours une chance pour que vous la touchiez, en raison du rayon de dispersion de l'arme. Les armes comme les grenades, quand elles manquent leur cible, atterrissent tout de même quelque part. Le point d'impact exact peut être un facteur important dans l'issue d'une bataille. Pour définir où il se situe lorsque l'attaque a raté, on se réfère aux règles de dispersion.

Pour déterminer la zone d'effet d'une explosion, lancez un d10 et reportez-vous au schéma de dispersion ci-dessous (avec votre personnage comme point de référence). Le résultat indique la direction, par rapport à la cible initiale, où le point d'impact se situe. Il détermine également à quelle distance de la cible, en mètres, le projectile atterrit réellement. Si la ME de l'attaque est supérieure à 30, cette distance est doublée. Si la ME excède 60, elle est triplée. Le point d'impact ainsi déterminé correspond à l'épicentre de l'explosion : résolvez normalement les dommages infligés à tous ceux qui sont pris dans la sphère de l'explosion (cf. *Effet de souffle*, p. 194).



SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

ENVIRONNEMENTS HOSTILES

Le système solaire est peut-être propice à la vie à grande échelle, mais pris au piège par la gravité de Jupiter pendant un orage magnétique, coincé sur Mars sans masque respiratoire ou perdu dans le vide sans combinaison spatiale, vous aurez certainement du mal à le croire. Cette section du manuel décrit quelques-uns des environnements hostiles auxquels les personnages d'*Eclipse Phase* pourront se confronter en cours de jeu.

ATMOSPHÈRE IRRESPIRABLE

On ne trouve, dans le système solaire, que très peu de corps planétaires ayant une atmosphère toxique. Dans la plupart des atmosphères irrespirables, le premier danger guettant les transhumains dont le morphe n'est pas équipé d'appareil ou de modifications respiratoires, c'est le manque d'oxygène. Traitez l'exposition à une atmosphère irrespirable comme une asphyxie.

ATMOSPHÈRE TOXIQUE

Neptune, Titan, Uranus et Vénus ont tous une atmosphère toxique. C'est le genre d'atmosphère que l'on trouve sur certaines exoplanètes ou que l'on crée artificiellement, par mesure de sécurité, dans certains habitats ou certaines structures.

Un personnage qui n'a pas conscience de la toxicité de l'atmosphère et n'a pas le réflexe de retenir sa respiration (ce qui nécessite un test de RÉF × 3) reçoit 10 points de dommages par round. Celui qui réussit à retenir sa respiration peut tenir un peu plus longtemps : référez-vous aux règles d'asphyxie (p. 195).

Atmosphères corrosives : en plus d'être toxique, l'atmosphère de Vénus est la seule du système qui soit naturellement corrosive. Elle représente donc un danger immédiat : exposé à cette atmosphère, vous devez encaisser 10 points de dommages par round, que vous reteniez votre respiration ou non. Les atmosphères corrosives endommagent également les véhicules et les équipements dépourvus de boucliers anticorrosion. Ceux-ci encaissent 1 point de dommage par minute. Exposés à des atmosphères corrosives plus concentrées, par exemple au milieu des nuages d'acide sulfurique très denses de l'atmosphère supérieure de Vénus, ils doivent encaisser 5 points de dommages par minute.

CHAMPS MAGNÉTIQUES

Pour la plupart des personnages, le magnétisme ne posera pas de problème direct ; les transhumains ont davantage à craindre des radiations générées par les puissantes magnétosphères. Mais un champ magnétique puissant peut avoir des effets dévastateurs sur les appareils électroniques non blindés et les transhumains non protégés qui auraient du titane sur eux. Notez que, parmi les conditions exposant les véhicules, les robots et les pièces d'équipement à une activité magnétique intense, de nombreuses coïncident avec un phénomène d'intense radioactivité.

Au bout d'une minute d'exposition, les champs magnétiques commencent à affecter les synthomorphes, les robots, les véhicules, les implants cybernétiques et les appareils électroniques. Comme pour l'exposition aux radiations, les effets sont très variables. Dans les cas les moins graves, communications et capteurs subiront des interférences et verront leur portée réduite. Dans les cas les plus graves, les systèmes électroniques et informatiques subiront simplement des dommages et tomberont en panne.

CONTAMINATION ATMOSPHÉRIQUE

Il arrive parfois que des habitats tombent malades. Les effets affectant un habitat souffrant d'un déséquilibre écologique ou envahi par des pathogènes incontrôlables s'échelonnent de la petite altération atmosphérique qui rend l'air légèrement allergisant à la septicémie environnementale galopante et destructrice. Dans un environnement contaminé, les personnages n'ayant pas de masque respiratoire ou de matériel permettant le filtrage de l'air souffriront de malus à leurs compétences physiques, et éventuellement à leurs compétences sociales, pouvant aller de -10 (légère contamination) à -30 (atmosphère hautement contaminée). D'autres effets peuvent s'appliquer en fonction du degré de contamination et de ce que le MJ jugera approprié.

PRESSION EXTRÊME

Les pressions atmosphériques de Jupiter, de Saturne et de Vénus peuvent également se révéler fatales au-delà des couches supérieures. Seuls les synthomorphes et les véhicules équipés de systèmes spéciaux leur permettant de s'adapter à la pression peuvent espérer soutenir de telles intensités.

RADIATIONS

Les rayonnements ionisants font partie des dangers les plus présents dans le système solaire et compte parmi les problèmes les plus difficiles faisant face à la transhumanité. Les dommages issus des radiations corrompent le matériel génétique, rendent malades les personnes exposées et tuent en détruisant les éléments chimiques nécessaires à la division cellulaire au sein même du corps humain. Parmi les effets constatés, on compte les nausées et la fatigue, mais cela peut aller jusqu'à la défaillance générale des organes, ce qui entraîne généralement la mort. Les dégâts causés par les radiations ne se limitent cependant pas au seul phénomène somatique. La véritable angoisse de la transhumanité quant aux radiations, surtout quand il s'agit d'expositions à haute dose comme certains ont pu l'expérimenter à la surface de Ganymède ou sur d'autres lunes joviennes, ce sont les dommages affectant le réseau neuronal. Les radiations peuvent en effet donner lieu à des sauvegardes corrompues et à des transferts et uploads défallants. La nanomédecine est désormais capable d'inverser le processus de rayonnement affectant les composés chimiques cellulaires. Les nouveaux matériaux offrent des protections plus fines et plus efficaces d'une aide précieuse. Mais ces procédés eux-mêmes ne peuvent venir à bout de l'incroyable intensité des radiations qu'émettent certains corps du système solaire.

Les infections par irradiation sont un sujet compliqué dont les règles détaillées dépassent la portée de ce livre. Voici à titre d'exemple quelques sources de radiations : la ceinture de Van Allen, entourant la Terre ; la ceinture de radiations de Jupiter, la magnétosphère de Saturne, les rayons cosmiques, les éruptions solaires, les matériaux fissiles, les explosions d'antimatière ou de fusion non protégées, les explosions nucléaires, entre autres. Les effets varient énormément en fonction de la puissance de la source, du temps d'exposition aux radiations et du niveau de protection dont on dispose. Sur les biomorphes, les effets immédiats (se manifestant d'une minute à six heures après l'exposition) incluent nausées, vomissements, fatigue (SOM réduite) aussi bien que des dommages physiques et l'attribution de quelques points de stress mental. Ils sont suivis d'une période de latence, de six heures à deux semaines, pendant

laquelle les biomorphes semblent aller mieux. Après cette courte trêve, la phase terminale arrive brutalement : perte de cheveux, stérilité, réduction de SOM et d'END, graves lésions des tissus gastriques et intestinaux, infections, hémorragies et mort.

Les synthomorphes ne sont pas aussi vulnérables que les biomorphes, mais ils peuvent également se retrouver endomagés et handicapés lorsqu'ils sont soumis à de hautes doses de radiations.

SOUS L'EAU

En général, les actions physiques entreprises sous l'eau écotent d'un malus de -20 à cause de la résistance du milieu. Les compétences actives requérant l'utilisation d'un équipement non-adapté aux fonds marins peuvent subir des malus plus importants encore, voire devenir impossibles à employer en milieu aquatique. Sous l'eau, votre VDE, en nage ou en marche, correspond au quart de votre VDE normale sur la terre ferme. Si vous commencez à vous noyer, suivez les règles d'asphyxie (p. 195). Notez que, si l'on vous sauve de la noyade, vous ne recouvrez pas immédiatement votre souffle et votre pleine santé : tant que vous ne recevrez pas les soins médicaux appropriés destinés à extraire l'eau de vos poumons, vous continuerez à étouffer.

TEMPÉRATURES EXTRÊMES

Les environnements planétaires vont de l'extrêmement chaud (Vénus, face de Mercure exposée au soleil) à l'extrêmement froid (Neptune, Titan, Uranus), l'un comme l'autre pouvant être fatal aux biomorphes non-modifiés et non-protégés en l'espace de quelques minutes, si ce n'est en quelques secondes. Les synthomorphes et les véhicules s'en sortent mieux, plus particulièrement dans le froid. Mais sans de solides boucliers thermiques et sans systèmes de refroidissement, eux aussi pourraient succomber rapidement aux fournaies ardentes des planètes intérieures.

VIDE

Les biomorphes n'ayant pas l'avantage Étanchéité au vide (p. 302) peuvent passer une minute dans le vide spatial sans en subir les effets secondaires à partir du moment où ils se recroquevillent sur eux-mêmes, expulsent l'air de leurs poumons et gardent les yeux fermés (c'est un truc que les gosses apprennent très tôt dans les habitats spatiaux). Contrairement aux représentations populaires données par les médias d'avant-Chute, un individu exposé au vide n'implose pas après décompression, pas plus que ses fluides organiques n'entrent en ébullition (sauf peut-être les fluides exposés comme la salive). Le principal danger pour les individus en sortie extravéhiculaire sans combinaison pressurisée, c'est l'asphyxie due au manque d'oxygène, ainsi que les complications qui lui sont associées, comme les œdèmes pulmonaires.

Au bout d'une minute dans l'espace, vous commencerez à ressentir les effets de l'asphyxie (p. 195). Les dommages seront doublés si vous essayez de retenir l'air que vous avez dans les poumons et si vous ne vous recroquevillez pas en position fœtale, chose qui vous permettrait de survivre dans le vide, comme expliqué ci-dessus. En plus de cela, les personnages coincés dans l'espace sans les protections thermiques adéquates souffrent d'un malus de -10 à toutes leurs actions et de 2 VD par minute en raison du froid extrême et des autres facteurs.

ZONES TRANSITOIRES DE GRAVITÉ

Du fait du recours généralisé à la gravité artificielle sur les habitats spatiaux, les personnages risquent de se retrouver assez souvent dans des endroits où la gravité s'inverse soudainement. La construction standard de la plupart des habitats en rotation intègre une zone axiale, où les vaisseaux peuvent s'arrimer en microgravité, et une zone transitoire (généralement un ascenseur), soigneusement délimitée et agencée, d'où les gens et les cargos, en direction ou en provenance du spatioport axial, peuvent aller vers le « bas » local, tout en étant dans le bon sens au moment où la gravité prend effet. Les transitions de gravité, dans les habitats en rotation, se font presque toujours graduellement, mais elles peuvent être très dangereuses si elles se font quand le personnage se trouve au mauvais endroit au mauvais moment.

Si quelqu'un devait dériver dans la zone axiale de microgravité d'un habitat spatial en rotation, alors il dériverait lentement vers l'extérieur jusqu'à atteindre le point où la gravité le ferait chuter. Le temps que cela peut prendre dépend de la taille de l'habitat. En règle générale, on considère que, pour chaque kilomètre de diamètre d'un habitat, le personnage dispose de trente secondes avant de commencer à tomber. Si vous étiez au niveau de l'axe de l'habitat au moment de recevoir l'impulsion qui vous a envoyé à la dérive, ce temps sera divisé par deux, par quatre ou plus, selon ce que décidera le MJ.

FEU

Tout objet entrant en contact avec une source de chaleur extrême ou avec des flammes risque de s'enflammer : cette décision revient au MJ qui décidera en s'appuyant sur l'inflammabilité du matériau et l'intensité de la source de chaleur/des flammes. Un objet ou une personne qui brûle souffre d'1d10/2 (arrondi au supérieur) points de dommages par round, sauf précision contraire. Les armures énergétiques protègent de ce genre de dommages, mais elles aussi peuvent s'enflammer : cela réduit alors leur CA à hauteur du nombre de dommages subis. En fonction de son environnement, le feu aura plus ou moins tendance à se propager, et d'autres facteurs pourront participer à le réduire. Si le feu peut s'étendre, augmentez la VD infligée tous les cinq rounds (d'abord d'1d10, puis de 2d10, puis de 3d10, puis par incréments de +5). Des conditions défavorables au feu (comme la pluie) ou les efforts fournis pour éteindre l'incendie réduiront la VD en conséquence.

Notez que le feu ne brûle pas dans le vide. En microgravité, il brûlera sous forme de sphère et se propagera plus lentement, les gaz dégagés repoussant l'oxygène (augmentez la VD tous les 10 rounds seulement). S'il l'air ne circule pas, un incendie en microgravité aura tendance à s'éteindre de lui-même.

GRAVITÉ

La plupart des personnages d'*Eclipse Phase* sont habitués à manœuvrer dans les environnements à faible ou à microgravité et peuvent y accomplir des actions normales sans pénalité. Même ceux qui ont grandi sur des corps planétaires ou dans des habitats à gravité artificielle sont familiers des autres gravités, ayant passé leur enfance à s'entraîner sur les programmes éducatifs des simulespaces. L'inverse est aussi vrai : ceux qui ont grandi en apesanteur auront également pratiqué des exercices de simulation pour les environnements soumis à la gravité.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Il appartient au MJ de décider si les personnages ayant passé du temps à s'habituer à une gravité donnée s'adapteront facilement ou non à de nouvelles conditions. En cas de changement d'environnement, le MJ pourra infliger un malus de -10 aux compétences physiques et sociales du personnage. La pénalité physique résulte simplement des difficultés que le personnage peut avoir à manœuvrer. La pénalité sociale est due au fait qu'il est difficile d'apparaître impressionnant, intimidant ou séduisant lorsqu'on ne sait pas comment arranger ses vêtements et les empêcher de se rabattre sur son visage. Le malus physique peut monter jusqu'à -20 dans les situations où vous devez utiliser vos compétences de combat ou effectuer des manipulations délicates, comme construire ou réparer un objet. Ces malus s'appliqueront tant que vous ne vous serez pas habitué au nouveau niveau de gravité, ce qui prend en général trois jours.

Tout biomorphe équipé de bio-modes de base (p. 300) est immunisé aux effets indésirables de l'exposition prolongée à la microgravité.

MICROGRAVITÉ

On parle de microgravité pour les environnements en apesanteur et pour les environnements dont la gravité est supérieure à zéro mais quasiment nulle. Ce sont les conditions que l'on trouve dans l'espace, sur les astéroïdes, sur quelques petites lunes, et sur des zones où l'intégralité de vaisseaux et d'habitats n'étant pas en rotation et donc non soumis à gravité artificielle. En microgravité, si les objets ne pèsent rien, leur masse et leur taille sont toujours à prendre en compte.

Les choses se comportent différemment en microgravité. Par exemple :

- les objets non attachés ont tendance à dériver et à suivre leur dernière trajectoire. Les objets qui flottent finissent par se poser dans les zones les plus denses de l'habitat ou du vaisseau.
- si vous bousculez ou lancez un objet, il filera en ligne droite jusqu'à rencontrer un obstacle.
- la fumée ne s'élève pas. Elle forme plutôt, autour de sa source, un halo ressemblant grossièrement à une sphère.
- les liquides ont peu de cohésion : ils se dispersent en formant un nuage de minuscules gouttelettes lorsqu'ils sont relâchés dans l'air. C'est pourquoi les boissons sont contenues dans des ampoules ou des bouteilles scellées.

La nourriture est prévue de telle manière que, lors des repas, les sauces et autres liquides ne risquent pas de s'échapper. Quant au sang, il se répand *partout*.

Pour vous déplacer et manœuvrer en microgravité, vous utilisez votre compétence Chute Libre (p. 178). La plupart des activités quotidiennes effectuées en chute libre ne requièrent pas de test. Le MJ pourra cependant vous demander un test de Chute Libre pour les manœuvres compliquées, pour voler sur de longues distances, pour changer brutalement de direction ou de vitesse, ou lorsque vous serez engagé en combat au corps à corps. Un test raté signifie que vous avez mal évalué les distances et terminez dans une position qui n'était pas prévue. Un échec cuisant signifie que vous êtes lamentablement planté : vous vous cognez, par exemple, contre un mur ou vous partez à la dérive dans l'espace.

Pour plus de facilité, dans la plupart des habitats en microgravité, le mobilier est équipé de poignées élastiques et de filets empêchant les objets de partir à la dérive. Les artères principales sont équipées de périphériques mobiles dotés de poignées. On utilise également des chaussures magnétiques ou velcro, préférant marcher plutôt qu'escalader ou voler. En revanche, puisqu'il n'existe ni sol ni plafond en apesanteur, on en profite pour aménager le plus d'espace possible. Et les choses ne pesant rien, il est très facile pour n'importe qui de déplacer des objets, même massifs.

Valeur de déplacement (VDE) : les personnages se déplaçant en escaladant, en se tractant ou en se propulsant utilisent la moitié de leur VDE (p. 190) en microgravité.

Vitesse de libération : sur les petits astéroïdes ou les corps similaires, il n'est pas difficile d'atteindre sa vitesse de libération (aussi appelée vitesse parabolique, d'évasion, de fuite ou d'échappement) – gardez-le bien en tête lorsque vous lancerez des objets ou maniez des armes à projectiles. Il arrivera aussi parfois qu'en vous déplaçant suffisamment vite et en sautant, vous atteigniez vous-même la vitesse de libération. Cette décision revient au MJ en fonction des circonstances.

FAIBLE GRAVITÉ

On parle de faible gravité pour les environnements allant de 0,5g à la microgravité. Ce sont les conditions rencontrées sur la Lune, Mars, Titan et toutes les zones en rotation des habitats et engins aériens à gravité artificielle. La faible gravité n'est pas si différente de la gravité standard, bien que vous



puissiez parcourir des distances deux fois plus importantes en sautant et que les objets lancés/projectiles aient une portée plus longue (p. 204). Dans les environnements à faible gravité, multipliez votre vitesse de course par 1,5.

GRAVITÉ ÉLEVÉE

Elle correspond à toutes les gravités plus élevées que la gravité terrestre (1,2g et +). Dans *Eclipse Phase*, les exoplanètes sont généralement les seuls endroits à gravité élevée. La gravité élevée peut être particulièrement difficile à gérer pour les personnages puisque leur corps, plus lourd, subit une pression plus importante ; leurs muscles s'épuisent à cause des efforts soutenus pour bouger ; et leur cœur doit pomper plus fort pour faire circuler le sang. Par palier de 0,2g au-delà de la gravité à laquelle le personnage est habitué, considérez qu'il souffre des effets d'1 blessure. Le MJ pourra également décider de modifier les VDE.

GRENADES ET TÊTES CHERCHEUSES

Les grenades, missiles à têtes chercheuses et autres explosifs modernes ne détonent pas forcément au moment de leur lancement ou quand ils frappent leur cible. En réalité, plusieurs options de déclenchement coexistent et l'utilisateur choisit celle qui lui convient lorsqu'il déploie son arme. Les attaques ratées et les armes qui n'explorent ni en vol ni au moment de l'impact sont sujettes à dispersion (p. 198).

Explosion aérienne : l'appareil explose en vol, après avoir parcouru une distance préprogrammée. Le lanceur résout les effets de l'explosion pendant sa phase d'action. Notez que les munitions pour explosion aérienne sont équipées d'un système de sécurité qui empêchera l'appareil d'exploser s'il échoue à parcourir une distance minimale de sécurité par rapport au lanceur. Il est évidemment possible de contourner ce dispositif.

Impact : la grenade ou le missile explose au moment où il percute un obstacle, qu'il s'agisse de sa cible, du sol ou autre. Vous en résolvez les effets immédiatement, pendant votre phase d'action.

Signal : les charges sont programmées pour que l'appareil explose à la réception d'un signal de commande à distance. L'appareil est simplement en stand-by tant qu'il n'a pas reçu le signal prévu (qui inclut la clé de chiffrement attribuée à la grenade lors de sa programmation). Il n'explose qu'à l'instant où il reçoit le signal.

Minuteur : le dispositif explosif intègre un minuteur permettant de programmer un compte à rebours jusqu'au moment exact de la détonation. Il peut être programmé pour exploser dans la seconde comme au bout de plusieurs jours, de plusieurs mois, voire de plusieurs années, à l'instar d'une véritable bombe. Mais ce système accroît également les risques que l'objet soit découvert et désamorcé. Le compte à rebours minimum – 1 seconde – fait exploser l'engin au moment où revient le score d'Initiative du lanceur lors de la phase d'action suivante. Un compte à rebours de 2 secondes le fait exploser deux phases d'action plus tard, un compte à rebours de 3 secondes le fait exploser trois phases d'action plus tard, etc.

RENOUVER UNE GRENADE

Un personnage peut tenter de récupérer une grenade avant qu'elle explose pour la renvoyer à son agresseur (ou la lancer dans une autre direction). Pour ce faire, vous devez être à portée de la grenade et dépenser une action complexe pour

faire un test de RÉF + [COO × 2] et la rattraper. Si vous réussissez, vous pourrez alors renvoyer la grenade dans la direction de votre choix au cours de cette même action (traitez le geste comme une attaque d'Arme de jet standard).

En cas d'échec en revanche, vous pourriez bien vous retrouver au centre de l'explosion.

SE JETER SUR UNE GRENADE

La technologie offrant la possibilité de se ré-envelopper, un personnage peut tout à fait choisir de sauver les membres de son équipe en se jetant sur une grenade, se sacrifiant ainsi pour les protéger. Pour cela, il devra être à portée de la grenade et dépenser une action complexe pour effectuer un test de RÉF + COO + VOL et se jeter sur la grenade, la recouvrant de tout son corps. Il recevra alors +1d10 points de dommages au moment de l'explosion. Le côté positif, c'est que les dommages infligés aux autres personnages se trouvant dans le rayon de l'explosion seront réduits de votre score d'armure +10.

Si le MJ le juge nécessaire, il pourra exiger un test de VOL × 3 avant d'autoriser un personnage à se sacrifier de la sorte.

IMMOBILISATION

Pour saisir un adversaire en combat au corps à corps, vous devez déclarer votre intention de le maîtriser avant de lancer les dés. Pour cette attaque, vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence de mêlée appropriée ; si vous utilisez une arme, vous pouvez vous en servir pour effectuer une technique de prise. Si vous faites une réussite exceptionnelle à l'attaque (MR égale à l'END de la cible), vous maîtrisez votre adversaire (tout du moins pour le moment). Les immobilisations ne causent pas de dommages, à moins que vous ne fassiez une réussite critique (mais, même dans ce cas, vous pouvez choisir de ne pas les infliger).

L'adversaire maîtrisé est temporairement contenu ou immobilisé. Il peut communiquer, utiliser ses compétences mentales et effectuer des actions sur la Toile, mais il ne peut tenter aucune action physique autre que pour se libérer (il appartiendra au MJ de décider s'il peut tenter de petites actions physiques restreintes, comme atteindre un couteau dans sa poche ou attraper un objet gisant au sol à quelques centimètres de lui. Ces actions devraient se voir appliquer un malus minimum de -30 et l'attaquant devrait pouvoir les remarquer).

Pour se libérer, le personnage immobilisé doit entreprendre une action complexe et réussir un test opposé de Combat non-armé ou de SOM × 3 avec un malus de -30.

MANIER DEUX ARMES OU PLUS

Si vous êtes un octomorphe ou un synthomorphe aux membres multiples, il vous sera possible, en situation de combat, de manier deux armes, voire plus. Dans ce cas, chaque arme que vous maniez d'une main non-directrice vous imposera un malus de -20. L'aspect Ambidextre (p. 145) annule ce malus.

ARMES DE MÊLÉE SUPPLÉMENTAIRES

L'utilisation de deux armes de mêlée ou plus est traitée comme une seule attaque, non comme une attaque multiple. Chaque arme supplémentaire vous fait bénéficier d'un bonus de dommages de +1d10 à l'attaque (jusqu'à un maximum de +3d10). Ignorez les modificateurs qu'implique le maniement de l'arme avec une main non-directrice. Si vous

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

attaquer plusieurs cibles lors d'une même action complexe (cf. *Cibles multiples*, p. 198), ces bonus ne s'appliquent pas. Évidemment, l'attaquant doit être capable de manier les armes supplémentaires. Un épisseur n'ayant que deux mains, par exemple, ne pourra pas manier un couteau et une épée à deux mains. Le MJ est en droit d'ignorer le bonus de dommages des armes supplémentaires s'il estime que les armes sont trop dissemblables pour être maniées ensemble de manière efficace (comme un fouet et une queue de billard). Notez que les membres en plus ne comptent pas comme des armes supplémentaires en combat non-armé, pas plus que les armes fonctionnant par paires (comme les gants à impulsion).

Si vous utilisez plus d'une arme de mêlée, vous bénéficiez d'un bonus de +10 par arme supplémentaire (maximum +30) pour vous défendre contre les attaques de corps à corps.

ARMES À DISTANCE SUPPLÉMENTAIRES

Si on applique le même principe au combat à distance, un personnage peut manier un pistolet dans chaque main ou des armes plus grosses s'il possède des membres supplémentaires (il serait tout à fait possible pour un octomorphe à huit membres, par exemple, de tenir quatre fusils d'assaut). Vous pouvez tirer en même temps sur une même cible avec ces différentes armes. Dans ce cas, gérez chaque arme comme une attaque distincte et appliquez un malus de -20 cumulatif pour chaque arme maniée avec une main non-directrice (pas de malus à la première attaque, -20 à la deuxième, -40 à la troisième et -60 à la quatrième). L'aspect Ambidextre (p. 145) annule ces malus.

MODES ET COEFFICIENTS DE TIR

Les armes à distance d'*Eclipse Phase* disposent de plusieurs modes de tir et ceux-ci déterminent les coefficients de tir (c'est-à-dire la puissance de feu). Les différents modes de tirs sont détaillés ci-dessous.

COUP PAR COUP (CC)

Vous ne pouvez effectuer qu'un seul tir par action complexe. Ce mode ne s'applique généralement qu'aux armes les plus grosses et aux plus archaïques.

SEMI-AUTOMATIQUE (SA)

Les armes semi-automatiques permettent des tirs rapides et répétés. Elles autorisent deux tirs par action complexe. Chaque tir compte comme une attaque distincte.

TIR EN RAFALE (TR)

Les armes automatiques peuvent délivrer des successions de tirs rapides (des « rafales ») à chaque pression de la détente. Elles permettent deux rafales par action complexe. Chaque rafale compte comme une action distincte et tire trois cartouches.

Une rafale peut être entièrement dirigée sur une cible unique (feu nourri) ou être répartie sur deux cibles différentes situées à moins d'un mètre l'une de l'autre. Dans le cas d'un feu nourri (concentré sur une seule cible), vous pouvez choisir de bénéficier d'un bonus de +10 pour toucher ou d'augmenter la VD de +1d10.

MODE AUTOMATIQUE (FA)

Les armes automatiques libèrent une grêle de projectiles à chaque tir. Vous n'avez droit qu'à une seule attaque automatique par action complexe. Vous pouvez choisir

de la diriger contre une seule cible ou contre un maximum de trois cibles différentes situées à moins d'un mètre les unes des autres. Dans le cas d'un feu nourri sur une seule cible, vous pouvez choisir de bénéficier d'un bonus de +30 pour toucher ou d'augmenter la VD de +3d10. Une rafale en mode automatique tire dix cartouches.

MUNITIONS ET RECHARGEMENT

Chaque arme peut être chargée avec un nombre de munitions défini par les règles. Lorsque vous tombez à court de munitions, vous devez recharger votre arme. Veillez donc à bien compter vos tirs et à noter au fur et à mesure de combien de balles vous disposez.

Que vous enclenchiez un nouveau chargeur ou une nouvelle batterie de laser, recharger une arme est toujours une action complexe. La mise en place d'une procédure de rechargement rapide (par exemple avec deux chargeurs scotchés tête-bêche pour en changer rapidement) peut permettre de transformer cette opération en action rapide, à condition que le MJ accepte ce type de proposition. Évidemment, les armes archaïques, comme les fusils à magasins, sont plus longues à recharger.

OBJETS ET STRUCTURES

Comme tous les murs situés à proximité d'un ivrogne enragé pourront en témoigner, les objets et structures ne sont pas immunisés à la violence et à l'usure. Pour illustrer ceci, chaque objet, structure inanimée, possède ses propres scores d'Endurance, de Seuil de Blessure et d'armure, au même titre que les personnages. L'Endurance mesure le nombre de dommages qu'une structure peut recevoir avant d'être détruite. L'Armure réduit les dommages des attaques, comme d'habitude. Pour plus de simplicité, les objets et les structures n'ont qu'un seul score de CA qui compte à la fois pour l'armure cinétique et l'armure énergétique. Le MJ est en droit de modifier ces scores s'il le juge approprié.

EXEMPLES D'OBJETS ET DE STRUCTURES

OBJET/STRUCTURE	SEUIL DE		
	ARMURE	ENDURANCE	BLESSURE
Aérogel (murs, fenêtres, etc.)	–	50	10
Alliages, béton, polymères renforcés (portes ou murs blindés)	30	100	20
Alumine transparente (murs, mobilier)	5	60	12
Appareil de téléportation quantique	3	20	4
Arbres	2	40	10
Bureau	5	50	10
Composites supérieurs (coques d'habitats ou de vaisseaux)	50	1000	200
Comptoir	7	60	12
Ecto	–	6	1
Fenêtres	–	5	1
Mousse métallique (murs, portes, etc.)	20	70	15
Polymère ou bois (murs, portes, mobilier, etc.)	10	40	8
Porte de sas	15	100	25
Verre blindé	10	50	20
Verre métallique	30	150	30

Les blessures infligées aux objets et aux structures n'ont pas le même effet que les blessures infligées à un personnage. Chaque blessure est simplement traitée comme une brèche, une démolition partielle ou une défaillance fonctionnelle : le MJ devra opter pour un effet approprié. Pour traiter les blessures, vous pouvez aussi considérer qu'un appareil endommagé fonctionne moins efficacement ; il pourra par exemple infliger des malus aux tests de compétence de son utilisateur (un malus cumulatif de -10 par blessure).

Dans le cas des structures plus importantes, il est conseillé d'en traiter les parties individuelles comme des entités distinctes en ce qui concerne l'infliction des dommages.

ATTAQUES À DISTANCE

Les attaques à distance n'infligent qu'un tiers de leur VD (arrondi à l'inférieur) sur les structures de grande taille telles que les portes, les murs, etc. C'est une manière d'illustrer le fait que la plupart des attaques à distance ne font que pénétrer la structure, ne causant que des dégâts mineurs.

Les pistolets Agonizer et étourdissants n'ont aucun effet sur les objets et structures.

TIRS DE PERCÉE

Lorsqu'un personnage tente de tirer à travers un objet ou une structure, visant une cible située de l'autre côté de l'obstacle, ce tir en aveugle impose un malus minimum de -30, à moins que l'attaquant soit en mesure de percevoir sa cible d'une manière ou d'une autre. La cible de l'attaque bénéficie de plus d'un bonus d'armure égal à la CA \times 2 de l'objet ou de la structure faisant obstacle à son agresseur.

PORTÉE

Chaque type d'arme à distance a une portée limitée au-delà de laquelle elle devient inefficace. La portée effective de l'arme est divisée en quatre catégories : portée courte, portée moyenne, portée longue et portée extrême. Un modificateur s'applique pour chacune de ces catégories, comme indiqué dans la Table des modificateurs de combat, p. 193. Toutes les portées sont indiquées en mètres.

Pour des exemples plus précis, reportez-vous à la Table de portée des armes.

PORTÉE, GRAVITÉ ET VIDE

Les portées listées dans la Table de portée des armes s'appliquent dans les conditions de gravité terrestre (1g). Si la portée effective des armes cinétiques, à guidage, à dispersion et des armes de jet peut être augmentée dans les environnements à plus faible gravité, en raison de l'absence de forces gravitationnelles ou de résistance de l'air, la précision reste un facteur déterminant pour savoir si vous touchez ou manquez votre cible. Dans les environnements à faible

PORTÉE DES ARMES

ARME (TYPE)	PORTÉE COURTE	PORTÉE MOYENNE (-10)	PORTÉE LONGUE (-20)	PORTÉE EXTRÊME (-30)
Armes à feu				
Pistolet léger	0-10	11-25	26-40	41-60
Pistolet moyen	0-10	11-30	31-50	51-70
Pistolet lourd	0-10	11-35	36-60	61-80
PM	0-30	31-80	81-125	126-230
Fusil d'assaut	0-150	151-250	251-500	501-900
Fusil de précision	0-180	181-400	401-1100	1101-2300
Mitrailleuse	0-100	101-400	401-1000	1001-2000
Canons électriques				
Comme les armes à feu, mais augmentez la portée effective de chaque catégorie de +50%.				
Armes à rayon				
Main cybernétique laser	0-30	31-80	81-125	126-230
Pulseur laser	0-30	31-100	101-150	151-250
Agonizer à micro-ondes	0-5	6-15	16-30	31-50
Bolter à particules	0-30	31-100	101-150	151-300
Fusil à plasma	0-20	21-50	51-100	101-300
Pistolet étourdissant	0-10	11-25	26-40	41-60
Armes à guidage				
Micro-missile guidé	5-70	71-180	181-600	601-2000
Mini-missile guidé	5-150	151-300	301-1000	1001-3000
Missile guidé standard	5-300	301-1000	1001-3000	3001-10000
Armes à dispersion				
Lance-nuée	0-5	6-15	16-30	31-50
Freezer	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet Diamant	0-10	11-30	31-50	51-70
Pistolet déchiqueteur	0-10	11-40	41-70	71-100
Pistolet chimique	0-5	6-15	16-30	31-50
Torche	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet Vortex	0-5	6-12	16-30	31-50
Armes de jet				
Lames	Jusqu'à SOM/5	Jusqu'à SOM/2	Jusqu'à SOM	Jusqu'à SOM \times 2
Mini-grenades	Jusqu'à SOM/2	Jusqu'à SOM	Jusqu'à SOM \times 2	Jusqu'à SOM \times 3
Grenades standards	Jusqu'à SOM/5	Jusqu'à SOM/2	Jusqu'à SOM	Jusqu'à SOM \times 3

gravité, utilisez les mêmes portées que celles qui sont listées, mais augmentez la portée maximale en la divisant par la gravité (par exemple : une portée maximale de 100 mètres passera à 200 mètres en gravité 0,5g). Dans les environnements à micro gravité ou en gravité-zéro, la portée maximale est définie par la ligne de vue effective. De la même manière, dans des conditions de gravité élevée (au-delà de 1g), divisez la portée maximale de chaque catégorie par la gravité (par exemple : une portée courte de 10 mètres sera de 5 mètres en 2g).

Les armes à rayon ne sont pas affectées par la gravité, mais elles sont quand même beaucoup plus efficaces dans des conditions non atmosphériques. Dans le vide, la portée maximale des armes à rayon est définie par la ligne de vue effective.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

RÉSEAUX TACTIQUES

Les réseaux tactiques sont des logiciels spécialisés utilisés en équipe pour bénéficier d'un partage des données tactiques. Ils sont généralement employés par les équipes sportives, les équipes de sécurité, les unités militaires, les joueurs RA, les gatecrasheurs, les géomètres, les mineurs, les contrôleurs de trafic, les charognards et tous ceux qui ont besoin d'une vue d'ensemble tactique dans une situation particulière. Les équipes de Firewall s'en servent souvent.

En termes de jeu, les réseaux tactiques (ou tacnets) fournissent des compétences et des outils logiciels spécialisés aux muses et aux IA, selon ce qui convient le mieux à leurs besoins tactiques. Ces outils permettent de relier, de partager et d'analyser les données entre tous les participants du réseau, offrant à chaque utilisateur un affichage entoptique personnalisable qui résume les données utiles, met en surbrillance les interactions et les priorités, et alerte l'utilisateur sur les sujets méritant son attention immédiate.

TACNETS DE COMBAT

La liste qui suit offre quelques exemples de caractéristiques d'un tacnet de combat typique. Le MJ est libre de modifier ou d'élargir ces options selon ce qui conviendra à ses parties.

- **Cartes** : les tacnets rassemblent toutes les cartes disponibles et les présentent à l'utilisateur en vue aérienne ou en 3D interactive, avec la possibilité d'accéder facilement à la télémétrie entre les points utiles. Votre IA ou votre muse peut également créer des cartes s'appuyant sur des entrées sensorielles, des systèmes de positionnement (p. 333) et d'autres données. Il est possible de faire apparaître les trajectoires calculées et les autres données de ces cartes sous forme d'images entoptiques ou autres signaux sensoriels RA (un utilisateur qui devrait tourner à gauche pourrait, par exemple, voir une flèche rouge translucide ou ressentir un picotement du côté gauche).
- **Positionnement** : le positionnement exact de l'utilisateur et des autres participants est mis à jour et cartographié par GPS et système de positionnement en ligne. De la même manière, la position des personnes, robots, véhicules et autres éléments connus peut également être indiquée par signal d'entrée sensorielle.

- **Entrée sensorielle** : toutes les entrées sensorielles accessibles à un personnage participant ou à un appareil du réseau peuvent être absorbées par le système et partagées. Elles incluent les données sensorielles cybernétiques, les données des capteurs mobiles, des caméras d'arme interfacées, des sorties LEx, etc. et permettent à l'utilisateur d'accéder immédiatement au flux sensoriel d'un autre utilisateur.
- **Gestion des communications** : le tacnet maintient un lien crypté entre tous les utilisateurs et reste vigilant à l'égard des participants qui se retirent comme aux tentatives de piratage ou d'interférence des liaisons de communication.
- **Données d'armes interfacées** : le tacnet surveille l'état des armes, des accessoires et des autres équipements via une interface Smartlink ou une liaison wifi, attirant l'attention de l'utilisateur sur les dommages, la baisse des stocks de munitions et autres problèmes.
- **Tir indirect** : les membres d'un tacnet peuvent s'échanger des données sur une cible en vue d'effectuer un tir indirect (p. 195).
- **Analyse** : les muses et IA participant au tacnet sont renforcées avec des logiciels de compétences et de bases de données leur permettant d'intercepter les données et les flux sensoriels entrants. Peut-être s'agit-il de l'aspect le plus utile des tacnets puisque cela signifie que la muse/IA peut remarquer des faits ou des détails que l'utilisateur individuel est susceptible de négliger. Par exemple, le tacnet peut compter le nombre de tirs qu'ont effectués les adversaires, il peut estimer le moment où ils se retrouveront à court de munitions et même analyser les entrées sensorielles pour déterminer le type d'arme et de munitions qu'ils utilisent. Cette option permet également de scanner l'adversaire et son équipement, et de les analyser en vue de repérer leurs failles, leurs blessures et leurs capacités potentielles. Lorsque le contact sensoriel avec un adversaire est perdu, sa dernière position connue est mémorisée, et les vecteurs de mouvement éventuels et distances potentiellement parcourues sont affichés. Le positionnement de l'adversaire peut aussi aider à identifier les lignes de vue et les champs de tir, informant l'utilisateur des zones de couverture ou de



danger potentielles. Le tacnet peut également suggérer des manœuvres tactiques (comme prendre un adversaire de flanc ou trouver une position surélevée) pour aider l'utilisateur.

Beaucoup de ces caractéristiques sont accessibles immédiatement à l'utilisateur via son affichage RA. Pour les autres données, il faudra dépenser une action rapide afin d'y accéder. Quant aux alertes importantes que la muse/IA fait parvenir à l'utilisateur, il appartiendra au MJ de décider du moment où les informations seront transmises. Enfin et selon ce que le MJ jugera approprié, certaines de ces caractéristiques peuvent susciter des modificateurs aux tests des personnages.

SURPRISE

Un personnage qui voudrait tendre une embuscade à un autre doit avant tout chercher à bénéficier de l'avantage de la surprise. Cela signifie qu'il doit se faufiler discrètement derrière sa cible, attendre planqué ou se positionner à distance et à couvert. Chaque fois qu'un personnage (ou un groupe de personnages) embusqué tente de prendre une cible (ou un groupe de cibles) par surprise, le MJ fait un test secret de Perception pour la ou les cible(s) visée(s). À moins d'être vigilant et de vous y attendre, ce test devrait se voir appliquer le malus normal de distraction de -20. Il s'agit d'un test opposé contre la compétence Infiltration du personnage embusqué. En fonction de la position de l'attaquant, d'autres modificateurs peuvent intervenir (distance, visibilité, couvert, etc.).

Si le test de Perception échoue, la cible est surprise et ne peut réagir à l'attaque ou s'en défendre. Auquel cas, l'attaquant bénéficie simplement d'une phase d'action gratuite au cours de laquelle il effectue son attaque. Une fois que l'attaquant a agi, lancez l'Initiative normalement.

Si le test de Perception réussit, la cible prend conscience de la manœuvre une fraction de seconde avant que l'embuscade ait lieu : ainsi, elle peut réagir. Dans ce cas, vous lancez l'Initiative normalement, mais le personnage attaqué se voit appliquer un malus de -3 à son test d'Initiative. Il peut néanmoins se défendre normalement.

Dans les situations de groupe, les choses peuvent rapidement se compliquer quand certaines personnes sont surprises et que d'autres ne le sont pas. Dans ce cas, lancez l'Initiative normalement. Ceux qui ont détecté l'embuscade souffrent d'un malus de -3. Ceux qui sont surpris ne peuvent tout simplement pas agir pendant le premier tour d'action puisqu'ils sont pris au dépourvu et doivent prendre un moment pour évaluer la situation avant de se lancer dans l'action. Comme précisé ci-dessus, les personnages surpris ne peuvent pas se défendre lors de la première phase d'action.

TIR DE COUVERTURE

Lorsque vous tirez en mode automatique (p. 203), plutôt que viser une cible en particulier, vous pouvez choisir d'effectuer un tir de couverture pour forcer toutes les personnes présentes dans la zone à se planquer. Cela requiert une action complexe, une vingtaine de munitions et le tir de couverture dure jusqu'à votre prochaine phase d'action. La zone ainsi arrosée forme un cône dont la partie la plus large peut atteindre vingt mètres de diamètre. Quiconque n'est pas à couvert ou ne se planque pas immédiatement risque de se faire toucher. Si quelqu'un passe à découvert dans la zone de tir, l'attaquant a alors le droit à une attaque gratuite contre la cible qui se défend normalement. Aucun modificateur ne

s'applique à ces tests hormis les modificateurs de portée, de blessures et de défense totale. Si la cible est touchée, elle doit résister aux dommages comme on résiste à un tir simple.

TIR ET VISÉE

Comme indiqué dans *Visée*, p. 190, vous pouvez sacrifier vos actions rapides pour vous concentrer et viser lors d'une attaque à distance : vous bénéficiez ainsi d'un bonus de +10 à l'attaque. Vous pouvez aussi sacrifier une action complexe pour vous concentrer sur une cible en particulier. Dans ce cas, si la cible est toujours en vue lors de votre prochaine phase d'action, vous bénéficiez d'un bonus de +30 pour la toucher.

TIRS PRÉCIS

Parfois, toucher sa cible ne suffit pas – il vous faudra, par exemple, faire voler une fenêtre en éclats, désarmer un adversaire de son couteau ou percer son armure. Pour tenter un tir précis, vous devez déclarer votre intention avant d'initier votre attaque et détailler ce que vous voulez faire (parmi les exemples suggérés ci-dessous). Les tirs ciblés imposent un malus de -10 et nécessitent une réussite exceptionnelle (MR 30+). Si vous dépassez cette marge, vous réussissez votre tir précis et atteignez le résultat initialement recherché. Si vous ne battez pas cette MR mais réussissez quand même votre attaque, mais vous touchez votre cible normalement et non comme vous l'espérez.

IGNORER L'ARMURE

Vous pouvez effectuer un tir précis pour viser une brèche ou une faille dans l'armure de votre adversaire. Si vous battez la MR, le coup porté est tel que vous ignorez l'armure de votre opposant. Notez que, dans certaines circonstances, le MJ pourra simplement décréter que l'armure de l'adversaire ne présente aucune faille ou zone non protégée exploitable : vous ne pourrez donc pas effectuer de tir précis.

DÉSARMEMENT

Vous pouvez tenter un tir précis pour faire lâcher son arme à votre adversaire. Si vous dépassez la MR, la cible recevra la moitié des dommages de l'attaque (réduits normalement par l'armure) et devra faire un test de SOM $\times 3$, avec un malus de -30, pour ne pas lâcher son arme.

CIBLAGE SPÉCIFIQUE

Vous pouvez décider de faire un tir précis en vue de frapper la cible en un point spécifique ou un élément particulier de son équipement – pour, par exemple, neutraliser l'unité de capteurs d'un bot, arracher la jambe de votre cible ou lui tirer dans l'œil. Si vous dépassez la MR, vous touchez la cible au point voulu. C'est au MJ de déterminer les suites appropriées après de telles attaques – le composant visé a été détruit, l'adversaire s'écroule ou est temporairement aveuglé, etc.

SANTÉ PHYSIQUE

Dans un décor aussi dangereux que celui d'*Eclipse Phase*, les personnages se retrouveront forcément blessés à un moment ou un autre. Que vous occupiez un morphe biologique ou synthétique, il existe de nombreuses façons de se blesser : les armes, les coups, les chutes, les accidents, les conditions environnementales extrêmes, les attaques psi, etc. Cette partie du livre explique comment tenir le compte de vos blessures et définit les effets qu'elles peuvent avoir sur vous. On recourt

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

à deux méthodes pour jauger la santé physique d'un personnage : les *points de dommages* et les *blessures*.

POINTS DE DOMMAGES

Les blessures physiques infligées à votre personnage se mesurent en points de dommages. Ils sont cumulatifs et sont reportés sur votre fiche de personnage. Les points de dommages permettent de noter la fatigue, l'étourdissement, les bleus, les bosses, les entorses, les coupures mineures et autres blessures similaires qui, quoique douloureuses, ne sont pas vraiment handicapantes et ne mettent pas votre vie en danger (à moins de trop en accumuler). Attention, une attaque infligeant un grand nombre de points de dommages en une seule fois peut avoir des effets plus sérieux (cf. *Blessures*, p. 207).

Repos, soins médicaux et/ou réparations permettent de réduire les points de dommages (cf. *Soins et réparations*, p. 208).

TYPES DE DOMMAGES

Les dommages physiques se présentent sous trois formes : énergétique, cinétique ou psi.

DOMMAGES ÉNERGÉTIQUES

Ils incluent les dommages causés par les lasers, les pistolets à plasma, le feu, l'électricité, les explosions et toute autre source d'énergie dangereuse.

DOMMAGES CINÉTIQUES

Ils sont causés par les projectiles et tout autre objet se déplaçant à grande vitesse et dispersant son énergie au sein de la cible au moment de l'impact. Les armes à feu, à projectiles (y compris à flèches), les couteaux et les coups infligent des dommages cinétiques.

DOMMAGES PSI

Les passes offensives psi, comme Poignard psychique (p. 228), infligent des dommages psi.

ENDURANCE ET SANTÉ

Votre santé physique se mesure avec votre caractéristique Endurance. Pour ceux qui occupent des biomorphes, ce score représente le moment où les points de dommages accumulés atteignent le seuil de résistance du personnage. Vous sombrez dans l'inconscience quand les points de dommages égalent ou dépassent votre Endurance. L'inconscience survient alors du fait de l'épuisement et des blessures physiques. Vous demeurez ainsi et ne pouvez être réanimé tant que vos points de dommages n'ont pas été réduits à un nombre inférieur à votre Endurance, que ce soit par soins médicaux ou guérison naturelle.

Pour ceux qui occupent une coquille synthétique, l'Endurance représente l'intégrité structurelle du morphe. Vous vous retrouvez physiquement inapte, en situation d'incapacité, quand les points de dommages accumulés dépassent votre Endurance. Même si les circuits de votre morphe sont toujours opérationnels et que vous pouvez naviguer librement sur la Toile, votre morphe est brisé et demeure immobilisé jusqu'à réparation.

MORT

Une accumulation exceptionnelle de points de dommages peut mettre votre vie en péril. Si leur nombre atteint votre Endurance $\times 1,5$ (pour les biomorphes) ou Endurance $\times 2$

(pour les morphes synthétiques), votre corps meurt. Les morphes synthétiques dans cet état sont endommagés au-delà de toute réparation.

VALEUR DE DOMMAGES (VD)

Dans *Eclipse Phase*, les armes (et autres sources de blessure) possèdent une valeur de dommages (VD) représentant le nombre de points de dommages de base qu'elles infligent. Il s'agit d'un score variable qui se présente sous la forme d'un nombre de dés à lancer : par exemple, 3d10. Dans ce cas, vous lancez trois dés à dix faces dont vous faites la somme (le résultat 0 compte ici comme un 10). Parfois, la VD se présente avec un modificateur qu'il faut ajouter : par exemple, 2d10 + 5. Dans ce cas, vous lancerez deux dés à dix faces dont vous ferez la somme et ajouterez 5 pour obtenir le résultat final.

Pour plus de simplicité, le score variable est suivi d'un score fixe noté entre parenthèses. Si vous préférez éviter les jets de dés, reportez-vous alors au score fixe (il correspond généralement à une moyenne). Si les dommages sont, par exemple, notés sous la forme 2d10 + 5 (15), infligez alors 15 points de dommages plutôt que de lancer les dés.

Quand des dommages sont infligés à un personnage, leur nombre est déterminé par le jet de la VD moins la CA (modifiée par le coefficient de Pénétration d'Armure), comme décrit dans l'Étape 7 : *déterminer les dommages*, p. 192.

BLESSURES

Les blessures sont des lésions plus sérieuses : vilaines coupures et hémorragies, fractures et ruptures, mutilations et autres dommages graves qui vous handicapent, altèrent vos capacités et fonctions essentielles, et peuvent conduire à la mort ou provoquer des dommages à long terme.

Chaque fois que vous prenez des dommages, il est nécessaire de comparer les dommages encaissés (après réduction d'armure) au Seuil de Blessure. Si ces dommages atteignent ou excèdent votre SB, votre personnage a reçu une blessure. S'ils sont au moins égaux au double de votre SB, vous recevez deux blessures. Si les dommages dépassent le triple du Seuil de Blessure, vous récoltez trois blessures, etc.

Les blessures se cumulent et doivent être reportées sur votre fiche de personnage.

Notez que ces règles gèrent les dommages et les blessures comme un concept abstrait. Pour plus de réalisme, le MJ peut vouloir décrire les blessures de manière plus détaillée, plus sinistre : une cheville cassée, un tendon sectionné, une hémorragie interne, une oreille arrachée, etc. La nature de ces descriptions peut aider le MJ à considérer l'application d'autres effets. Par exemple, un personnage ayant la main cassée ne pourra pas manier d'arme ; quelqu'un qui perdrait trop de sang risquerait de laisser des traces derrière lui, ce qui autoriserait ses ennemis à le pister ; un protagoniste dont l'œil a été arraché souffrira d'un malus supplémentaire de perception visuelle. Ce genre de détails peut également affecter la façon dont on traite ou soigne un personnage.

EFFETS DES BLESSURES

Chaque blessure que vous prenez vous inflige un malus de -10 à toutes vos actions (et donc -1 à l'Initiative). Avec 3 blessures, vous souffrez d'un malus de -30 à toutes vos actions.

Il existe quelques aspects, morphes, implants, drogues et capacités psi qui permettent au personnage d'ignorer les

malus de blessures. Ces effets sont cumulatifs, mais vous ne pouvez ignorer qu'un malus de -30 au maximum.

Sonné : chaque fois que vous recevez 1 blessure, vous devez réussir un test de SOM $\times 3$, en comptant vos malus de blessures. Si vous échouez, vous êtes sonné et devez dépenser une action rapide pour réintégrer la partie. Les bots et véhicules doivent, eux, effectuer un test de Pilotage pour éviter une collision (voire un crash).

Inconscient : Chaque fois que vous recevez 2 blessures ou plus en une seule attaque, vous devez réussir un test de SOM $\times 3$, en comptant vos malus de blessures. Si vous échouez, vous tombez inconscient (jusqu'à ce que l'on vous réveille ou que l'on vous soigne). Bots et véhicules, eux, se crashent automatiquement (cf. *Collision*, p. 196).

Hémorragie : tout biomorphe ayant souffert d'une blessure et qui reçoit des dommages excédant son Endurance risque de se vider de son sang. Il subit 1 point de dommage supplémentaire / round (20 par minute) tant qu'il n'a pas reçu de soins médicaux (et tant qu'il est en vie...).

MORT

Pour beaucoup, dans *Eclipse Phase*, la mort n'est pas la fin de tout. S'il existe un moyen de récupérer votre pile corticale, vous pourrez revenir à la vie et être téléchargé dans un nouveau morphe (cf. *Morphose*, p. 270). Pour cela, il vous faudra généralement une assurance sauvegarde (p. 269) ou être dans les bonnes grâces de celui ou celle qui récupérera votre corps/pile.

Si la pile corticale ne peut pas être récupérée, vous pourrez toujours être réinstancié à partir d'une sauvegarde archivée (p. 270). Là encore, une assurance sauvegarde sera nécessaire, à moins que quelqu'un soit prêt à payer pour vous ramener à la vie.

Dans le cas où votre pile corticale n'aurait pas pu être sauvée et où vous n'auriez aucune sauvegarde, vous seriez alors définitivement mort. Parti. Kaput. À moins que l'un de vos forks alpha traîne dans le coin : cf. *Les forks et le fusionnement*, p. 273.

SOINS ET RÉPARATIONS

Servez-vous des règles qui suivent pour soigner ou réparer les personnages blessés ou endommagés.

SOINS DES BIOMORPHES

Grâce aux technologies médicales avancées, les personnages occupant un morphe biologique (y compris les cosses) ont à leur disposition de nombreux moyens pour soigner leurs blessures. Nano-médicachines (p. 308) et nanobandages

(p. 333) permettent de guérir rapidement. Les cuves de soins (p. 327) permettent de guérir des blessures les plus graves en l'espace de quelques jours et peuvent même restaurer les personnages dont la mort est survenue récemment ou dont il ne reste que la tête.

Ceux qui n'ont pas accès à ces outils médicaux ne sont évidemment pas sans espoir. Les compétences médicales d'un professionnel qualifié peuvent réduire les effets des blessures, et le corps finira par guérir de lui-même avec le temps.

SOINS MÉDICAUX

Les personnages ayant développé la compétence Médecine appropriée (comme Médecine : Paramédecine ou Médecine : Chirurgie traumatologique) sont en mesure d'apporter les premiers soins à un individu blessé ou endommagé. Un test de Médecine réussi, après application des modificateurs appropriés, permet de guérir 1d10 points de dommages et d'annuler 1 blessure. Ce test doit être effectué au cours des vingt-quatre heures suivant l'infliction de la blessure, et chaque blessure ne peut être traitée qu'une seule fois. Après cela et dans le cas où le patient recevrait de nouvelles blessures, chacune de ces blessures pourra être traitée normalement. Ces soins médicaux ne sont d'aucune utilité contre les blessures déjà traitées à l'aide de nano-médicachines, de nanobandages ou de cuves de soins.

GUÉRISON NATURELLE

Si vous vous retrouvez coincé loin de toute technologie médicale – sur une station isolée, dans les contrées sauvages de Mars ou dans n'importe quel endroit de ce genre – et que vous êtes blessé, vous n'aurez probablement aucun autre choix que de guérir naturellement. La guérison naturelle est un processus lent sur lequel de nombreux facteurs influent lourdement. Pour pouvoir guérir de vos blessures, il vous faudra d'abord soigner tous vos dommages standards. Consultez la Table des soins.

CHIRURGIE

Dans *Eclipse Phase*, vous pourrez soigner vos lésions les plus graves en passant du temps dans une cuve de soins (p. 327) ou, tout simplement, en vous reposant. Si vous n'avez pas accès à une cuve de soins, le MJ pourra décréter que certaines de vos blessures nécessitent l'intervention chirurgicale d'un être intelligent (qu'il s'agisse d'un personnage ou d'un robot médical contrôlé par une IA). Lorsqu'un personnage se retrouve dans cette situation, il est généralement incapable de se soigner tant qu'il n'a pas subi l'intervention. L'opération se gère avec un test de Médecine : [domaine approprié à la

SOINS

SITUATION	RYTHME DE GUÉRISON DES DOMMAGES	RYTHME DE GUÉRISON DES BLESSURES
Sans bio-modes de base	1d10 (5) par jour	1 par semaine
Avec bio-modes de base	1d10 (5) toutes les 12 heures	1 tous les 3 jours
Utilisation de nanobandages	1d10 (5) toutes les 2 heures	1 par jour
Utilisation de médicachines	1d10 (5) par heure	1 toutes les 12 heures
Mauvaises conditions (mauvaise nourriture, manque de repos/activité importante, mal abrité/mauvaise hygiène)	Doublez le temps	Doublez le temps
Conditions très difficiles (manque de nourriture, pas de repos/activité épuisante, abri insignifiant ou inexistant/insalubrité)	Triplez le temps	Pas de guérison des blessures

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

situation] nécessitant un délai de 1 à 8 heures. En cas de réussite au test, votre personnage guérit d'1d10 points de dommages et d'1 blessure. À partir de là, vous récupérez normalement.

RÉPARATION D'OBJETS ET DE SYNTHOMORPHES

Contrairement aux biomorphes, les morphes et objets synthétiques ne peuvent pas guérir leurs dommages par eux-mêmes. Ils doivent être réparés. Certains synthomorphes, comme certains appareils, sont équipés de systèmes nanotechnologiques de pointe d'autoréparation, similaires aux médicachines des biomorphes (cf. *Les réparateurs*, p. 329). Il est également possible d'utiliser un spray de réparation (p. 333) pour effectuer quelques retouches. Ces sprays sont très utiles pour les non-techniciens. En plus de ces différentes options, un technicien peut toujours en revenir aux bonnes vieilles méthodes de réparation et utiliser ses compétences et outils (cf. *Réparations physiques*, ci-dessous). En dernier recours, synthomorphes et objets peuvent être réparés en nano-usine, pour peu que l'on possède les bons schémas (les nano-usines répondent aux mêmes règles que les cuves de soins, p. 327).

RÉPARATIONS PHYSIQUES

Réparer manuellement un synthomorphe ou un objet nécessite un test de Matériel : [domaine approprié] (Matériel : Robotique pour les synthomorphes ou les robots, Matériel : Aérospatial pour les engins aériens, etc.), affligé d'un malus de -10 par blessure. La réparation compte comme une action longue de 2 heures par tranche de 10 points de dommages à restaurer + 8 heures par blessure. Selon les conditions de travail et les outils à disposition, le MJ appliquera les modificateurs appropriés au test. Les outils multifonctions (p. 326), par exemple, ajoutent un bonus de +20 à vos tests de réparation, tandis que les sprays de réparation octroient un bonus de +30.

SANTÉ MENTALE

Dans une ère où l'on peut choisir de se débarrasser de son corps pour le remplacer par une enveloppe toute neuve, les traumas infligés à l'esprit et à l'ego – la perception du *moi* – sont souvent plus inquiétants que les blessures physiques les plus graves. Il existe bien des manières de mettre votre santé et votre intégrité mentales en danger : l'expérience d'une mort physique, l'isolement prolongé, la perte d'être chers, les situations *étrangères*, la discontinuité du moi suite à une perte de souvenirs ou à un changement de morphe, les attaques psi, etc. On recourt à deux méthodes pour jauger la santé mentale des personnages : les *points de stress* et les *traumas*.

POINTS DE STRESS

Ils représentent des fractures dans l'intégrité de l'ego, des fêlures dans l'image de soi. Ces dommages mentaux peuvent se manifester sous la forme de chocs cérébraux, d'un phénomène de désorientation, d'une déconnexion cognitive, de courts-circuits synaptiques ou d'une dégradation de vos facultés mentales. Ces points de stress ne sont pas vraiment handicapants mais, accumulés, ils peuvent avoir de graves répercussions. Une attaque infligeant un grand nombre de points de stress en une seule fois peut aussi avoir de sévères conséquences (cf. *Traumas*).

Un long repos permet de réduire ces points de stress, tout comme des soins psychiatriques et/ou la psychochirurgie (cf. p. 215).

LUCIDITÉ ET STRESS

La caractéristique Lucidité indique votre équilibre mental, la stabilité de votre ego. Si vous accumulez un nombre de points de stress égal ou supérieur à votre Lucidité, votre ego souffrira d'un choc nerveux : vous serez alors en état de choc et demeurerez catatonique tant que vos points de stress ne seront pas descendus à un niveau inférieur à votre Lucidité. S'ils accumulent trop de points de stress, les egos occupant une coquille synthétique et les infomorphes s'en verront ébranlés, au même titre qu'un cerveau biologique – votre esprit logiciel se fige et sera incapable de fonctionner tant qu'il n'aura pas été débugué.

SEUIL D'ALIÉNATION

Un nombre de points de stress excessif peut aussi endommager votre santé mentale de manière irréversible. Si vos points de stress accumulés atteignent le double de votre Lucidité, votre ego subit un effondrement à caractère permanent. Votre esprit est perdu et nul secours psychique, nul repos ne vous ramènera.

VALEUR DE STRESS (VS)

Toute source capable de susciter un stress mental possède une valeur de stress (VS) indiquant le nombre de points de stress que l'attaque (ou l'expérience) peut infliger. Comme la VD, la VS est variable et est exprimée par un nombre de dés (exemple : 2d10) parfois accompagné de modificateurs (exemple : 2d10+5). Il suffit d'additionner les résultats aux dés et les modificateurs pour obtenir le nombre de points de stress infligés. Pour plus de simplicité, le score variable est suivi d'une VS fixe notée entre parenthèses. Si vous préférez éviter les jets de dés et ne voulez pas entraver le cours du jeu, reportez-vous alors au score fixe.

TRAUMAS

Les traumas mentaux sont plus graves que les points de stress. Ils représentent de sévères chocs mentaux, un effondrement de la personnalité et de l'ego, le fait de délirer, l'aliénation et d'autres graves dysfonctionnements cérébraux. Les traumas sont handicapants, ils affectent votre fonctionnement et peuvent causer des démences temporaires ou des troubles permanents.

Si vous recevez en une fois un nombre de points de stress égalant ou excédant votre Seuil de Trauma (ST), vous prenez un trauma. Si ce nombre égale votre ST × 2 ou votre ST × 3, vous recevez respectivement 2 ou 3 traumas, et ainsi de suite. Les traumas se cumulent et doivent être reportés sur votre fiche de personnage.

EFFETS DES TRAUMAS

Chaque trauma que vous recevez cause un malus de -10 à toutes vos actions (et donc -1 à votre Initiative). Avec 2 traumas, ce malus passe à -20. Les malus sont cumulables avec les modificateurs dus aux blessures.

Désorientation : chaque fois que vous écopez d'un trauma, vous devez réussir un test de VOL × 3, en comptant vos malus de traumas. Si vous échouez, vous êtes étourdi et désorienté pour un certain temps, et vous devez dépenser une action rapide pour reprendre vos esprits.



Démences et troubles mentaux : chaque fois qu'un trauma vous est infligé, vous souffrez d'un trouble mental temporaire (cf. *Démences*). Le premier trauma reçu vous afflige d'une démente *mineure*. Lorsqu'un second s'y rajoute, votre démente devient *modérée* ou vous commencez à souffrir d'une seconde démente mineure (sur décision du MJ). Lorsque vous recevez un troisième trauma, votre démente modérée devient *majeure* ou vous obtenez une nouvelle démente mineure. Il est généralement préférable d'intensifier la gravité des démences, surtout quand elles résultent de circonstances identiques. Dans le cas des traumas issus de différentes situations et dont les origines n'ont rien de commun, vous pouvez alors choisir d'infliger des traumas différents.

Trouble mental : une démente majeure se transforme en trouble mental lorsque vous recevez quatre traumas ou plus. Les troubles mentaux sont des afflictions psychologiques à long terme dont la guérison nécessitera plusieurs semaines, voire plusieurs mois, de psychothérapie et/ou de psychochirurgie (cf. *Troubles mentaux*, p. 211).

DÉMENCES

Ce sont des états mentaux temporaires qui font suite à un trauma. Elles sont réparties selon trois niveaux de gravité : démente Mineure, démente Modérée, démente Majeure. Le MJ et ses joueurs ne devraient pas hésiter à discuter et à s'accorder sur le choix des démences pour qu'elles conviennent au scénario et répondent à la personnalité des personnages touchés.

Les démences durent 1d10/2 heures (arrondi à l'inférieur) ou jusqu'à ce que soient dispensés les soins psychiatriques appropriés, selon ce qui survient en premier. Une démente peut durer plus longtemps si le personnage ne s'est pas suffisamment éloigné de la source de stress ou s'il se voit entraîné dans d'autres situations susceptibles de le perturber davantage. Ceci est laissé à l'appréciation du MJ.

Une démente est censée être jouée avec conviction. Le joueur devrait donc faire en sorte de l'intégrer aux mots et aux actes de son personnage. Si le MJ estime que son joueur n'en fait pas assez, il a toujours la possibilité d'appuyer les effets de la démente et peut aussi appliquer des malus supplémentaires ou demander des tests pour certaines actions.

Voici quelques exemples de démente, leur niveau (démente mineure, modérée ou majeure) est indiqué entre parenthèses.

ANXIÉTÉ (MINEURE)

Vous souffrez de crises de panique, dont les symptômes physiologiques sont les suivants : transpiration, accélération du rythme cardiaque, tremblements, détresse respiratoire, céphalées, etc.

BLACKOUT (MAJEURE)

Vous souffrez d'un état de fugue temporaire et basculez en pilotage automatique. Quand vous reviendrez à vous, vous serez incapable de vous souvenir de ce qui s'est passé entre-temps. (Les coquilles synthétiques et les infomorphes peuvent toutefois récupérer leurs enregistrements mémoriels depuis un espace de stockage).

BLOCAGE PSYCHOSOMATIQUE (MAJEURE)

Le trauma subi vous accable tant que certaines de vos fonctions physiques en sont affectées. Vous souffrez de cécité, de surdité ou de douleurs fantômes inexpliquées, ou vous êtes soudainement incapable d'utiliser correctement l'un de vos membres ou une autre extrémité.

CONFUSION (MODÉRÉE)

Le trauma subi trouble votre concentration : vous oubliez ce que vous êtes en train de faire, vous confondez les tâches les plus simples, vous ne savez plus comment faire face à de simples décisions.

CYCLOTHYMIE (MODÉRÉE)

Vous perdez le contrôle de vos émotions, passant sans prévenir de l'exaltation aux larmes ou à la colère.

ÉCHOLALIE (MINEURE)

Vous répétez involontairement tout ou partie des phrases de votre (ou vos) interlocuteur(s).

ÉCHOPRAXIE (MODÉRÉE)

Vous répétez ou imitez involontairement les mouvements de ceux qui vous entourent.

FRÉNÉSIE (MAJEURE)

La source de votre stress vous fait péter un plomb : vous lui foncez dessus et l'attaquez.

FRINGALE (MINEURE)

Vous êtes pris de fringales soudaines, consommé par votre besoin irrationnel et obsédant de manger quelque chose – peut-être d'ailleurs quelque chose d'inhabituel.

FRISSONS (MODÉRÉE)

Vous avez froid et êtes pris de frissons en raison de votre température corporelle qui augmente. Vous n'arrivez plus à vous réchauffer.

FUITE EN AVANT (MINEURE)

Étant psychologiquement incapable d'affronter la source de votre angoisse et les situations qui vous y confrontent, vous prenez la fuite – vous vous bouchez les oreilles, vous vous recroquevillez sur vous-même et coupez même vos capteurs s'il le faut.

HALLUCINATIONS (MAJEURE)

Vous voyez, entendez ou sentez des choses qui n'existent pas.

HYSTÉRIE (MAJEURE)

Confronté à la source de votre angoisse, vous perdez le contrôle et paniquez. Cela provoque généralement une crise émotionnelle à base de larmes, de fous rires ou de peurs irrationnelles.

INDÉCISION (MINEURE)

Le stress vous rend nerveux, agité, et il vous est difficile d'opérer des choix ou de décider du cours de vos actions.

IRRATIONALITÉ (MAJEURE)

Le stress vous a tellement ébranlé qu'il a altéré votre capacité à raisonner. Vous vous mettez en colère pour des offenses imaginaires, vous avez des attentes excessives ou vous acceptez des choses sans fondement logique.

LOGORRHÉE (MINEURE)

En réponse au trauma que vous avez subi, vous ne pouvez plus vous empêcher de parler de manière excessive et de bavouiller. Vous êtes incapable de vous taire.

MUTISME (MODÉRÉE)

Le trauma subi a provoqué en vous un état de choc : vous avez sombré dans le mutisme et êtes incapable de communiquer.

NARCISSISME (MODÉRÉE)

Suite au choc mental subi, vous ne pouvez plus penser qu'à vous-même. Vous ne vous souciez plus de ceux qui vous entourent.

NAUSÉES (MINEURE)

Le stress vous rend malade, vous obligeant à lutter contre la nausée.

OBSESSION (MINEURE)

Vous êtes obsédé par quelque chose que vous avez mal fait ou par un élément à l'origine de votre stress. Vous faites une fixation : vous répétez sans cesse le même comportement, essayez d'y remédier, vous inventez des scénarios imaginaires à voix haute, etc.

PANIQUE (MODÉRÉE)

Lorsque vous vous laissez envahir par la peur ou l'anxiété, vous cherchez immédiatement à vous éloigner de la source de votre angoisse.

PARALYSIE (MAJEURE)

Le trauma subi vous a tellement choqué que vous êtes littéralement figé, incapable d'agir ou de prendre une décision.

TREMBLEMENTS (MODÉRÉE)

Vous êtes pris de violents tremblements et il vous est particulièrement difficile de tenir des choses ou de rester tranquille.

VERTIGES (MINEURE)

Le stress provoque des vertiges et vous désoriente.

TROUBLES MENTAUX

Les troubles mentaux reflètent une folie à caractère plus permanent. Ici, « permanent » ne signifie pas nécessairement « pour toujours », mais simplement que votre état mental restera ce qu'il est tant que vous n'aurez pas reçu une aide psychiatrique efficace et prolongée. Au bout de 4 traumatismes accumulés, vous êtes affligé d'un trouble mental. Le joueur et le MJ devraient s'accorder sur le choix d'un trouble mental approprié au jeu et au personnage.

Les troubles mentaux ne sont pas toujours « actifs » – ils peuvent demeurer latents jusqu'à ce que certaines conditions en favorisent le déclenchement. Même s'il vous est tout à fait possible d'agir en étant affligé d'un trouble mental, cela représentera néanmoins un grave handicap lorsqu'il s'agira d'entretenir des relations normales et d'accomplir votre travail correctement. Vous ne devriez pas être autorisé à idéaliser votre trouble mental pour en faire l'une de ces charmantes excentricités d'interprétation. Les troubles mentaux sont l'expression d'une psyché dévastée luttant de toutes ses forces pour composer avec un monde qui, d'une certaine manière, lui a failli. Sachez également que, dans de nombreux habitats, et en particulier ceux du système intérieur, les gens considèrent encore les troubles mentaux comme un stigmate social et pourraient mal réagir face à des personnes qui en souffrent.

Si, au cours de vos aventures, vous deviez vous retrouver affligé d'un trouble mental, vous pourriez vous en débarrasser de deux manières : en le traitant en cours de jeu (p. 215) ou en le rachetant, comme on rachète un aspect négatif (p. 153).

ATAVISME

L'atavisme est un trouble mental affectant surtout les surévolués. Ils régressent à un stade antérieur, redevenant des animaux seulement partiellement voire non surévolués. Ils peuvent manifester des comportements très similaires à ceux de leurs ascendants, être dominés par l'instinct animal, ou perdre certaines de leurs capacités de surévolués comme la faculté de raisonner, de manipuler des concepts abstraits ou le langage.

Possibles effets en jeu : le joueur et le MJ devraient déterminer ensemble dans quelle mesure la nature du surévolué a été diminuée et ajuster en conséquence les pénalités que cela impliquera en jeu. Il est important de noter que les autres surévolués portent sur leurs confrères ataviques un regard empreint d'horreur et qu'ils ne veulent généralement rien avoir à faire avec eux.

AUTOPHAGIE

Normalement, ce trouble mental se manifeste exclusivement chez les pieuvres surévoluées. Il s'agit d'une forme de trouble de l'anxiété se caractérisant par un phénomène d'auto-cannibalisation. Sous l'effet du stress et s'ils en ont la possibilité, les sujets atteints d'autophagie commenceront à dévorer leurs propres membres, risquant ainsi de s'infliger de sévères dommages.

Possibles effets en jeu : chaque fois qu'une pieuvre surévoluée affligée de ce trouble se retrouve dans une situation stressante, elle doit réussir un test de VOL \times 3 ou commencer à dévorer ses propres membres.

DÉPENDANCE

En tant que trouble mental, la dépendance peut inclure toutes sortes de phénomènes d'addictions comportementales ou physiologiques. À ce stade, le trouble est grave au point que le sujet est incapable de vivre normalement sans l'objet de son addiction et souffre de surcroît de handicaps sévères à cause de celle-ci. Ce phénomène a pour résultante un double comportement marqué d'une part par le désir du sujet de trouver de l'aide ou de réduire son usage de l'objet de sa dépendance, et d'autre part par le fait qu'une grande partie de son temps est consacrée à tenter de satisfaire sa dépendance, aux dépens de toute autre activité. L'addiction, en tant que trouble mental, présente un niveau de gravité supérieur à l'aspect négatif Dépendant (p. 149) – le trouble mental est bien plus écrasant qu'un simple comportement gênant ou inquiétant lorsque vous êtes loin de l'objet de votre dépendance. Les dépendances sont généralement liées au trauma ayant entraîné ce trouble (le développement de dépendances liées à la RV ou aux drogues est fréquent).

Possibles effets en jeu : l'accro ne fonctionne plus que sur deux modes : sous l'influence de son addiction et en souffrance à cause du manque. En outre, le temps considérable qu'il passe à satisfaire son besoin est sacrifié au détriment de ses autres responsabilités.

DÉPRESSION

La dépression clinique se caractérise par un intense sentiment de désespoir et d'inutilité. Le sujet éprouve souvent la sensation que rien de ce qu'il fait n'a d'importance et que personne ne s'en soucie de toute façon. Il est donc peu enclin à tenter quoi que ce soit. Une personne dépressive aura du mal à trouver la motivation nécessaire pour faire quoi que ce soit.

Même les choses les plus simples, comme manger ou se laver, peuvent lui demander un effort monumental.

Possibles effets en jeu : les dépressifs manquant souvent de volonté pour agir, il leur faudra effectuer des tests de VOL \times 3 pour se lancer dans des activités soutenues.

DYSMORPHOPHOBIE

Les personnes souffrant de ce trouble se croient indiciblement laides, au point d'être incapables d'interagir avec les autres ou de fonctionner normalement par peur du ridicule ou des humiliations que pourrait susciter leur apparence. Elles ont tendance à être très secrètes et se montrent réticentes à l'idée de chercher de l'aide, craignant qu'on ne les considère comme inutiles – ou se sentant trop mal à l'aise pour demander. L'ironie du sort veut que la dysmorphophobie soit souvent mal interprétée et considérée comme une obsession motivée par la vanité, alors qu'il s'agit plutôt du contraire : les personnes souffrant de dysmorphophobie se voyant irrémédiablement laides ou déficientes. Le trouble de l'identité sexuelle, similaire à celui-ci mais affectant la perception que le sujet peut avoir de sa biologie sexuelle, précipite souvent l'émergence de sentiments proches de la dysmorphophobie. Le trouble de l'identité sexuelle se caractérise par un sentiment de dysmorphie spécifiquement lié aux caractéristiques sexuelles externes, en conflit permanent avec l'identité sexuelle psychique du sujet.

Possibles effets en jeu : en raison de la nature d'*Eclipse Phase* et de la possibilité de changer de corps ou de le modifier, ce trouble est assez répandu. Incapables de s'adapter complètement à la réalité de leur nouveau morphe, les PJ affligés de ce trouble devraient se voir augmenter les malus de morphose ou en subir les effets plus longtemps.

ÉTAT DE FUGUE

Un sujet en état de fugue ne prête que très peu d'attention aux stimuli extérieurs. Il est physiologiquement normal mais reste muet, le regard fixe et lointain, et est incapable de se concentrer sur les événements qui l'entourent. Contrairement aux catatoniques, les personnes en état de fugue se laissent faire lorsqu'on tente de les aider, mais elles ne manifestent aucune réaction. Il s'agit souvent d'un état qui dure, mais il se peut également que ce soit un état temporaire qu'un stimulus extérieur, semblable au trauma qui aura induit le trouble mental, pourra déclencher.

Possibles effets en jeu : un personnage en état de fugue ne présente aucune réaction à la plupart des stimuli qui l'entourent. Il ne sera même pas capable de se défendre en cas d'attaque et aura souvent tendance à se recroqueviller en position fœtale en cas d'agression physique.

HYPOCONDRIE

L'hypocondriaque souffre d'une forme d'obsession qui le pousse à croire qu'il est malade alors qu'il ne l'est pas. Il se crée des troubles dont il est persuadé de souffrir, souvent pour attirer l'attention des autres. L'hypocondriaque ira souvent jusqu'à se faire du mal, et même jusqu'à ingérer des substances qui provoqueront les symptômes du trouble dont il croit souffrir. Or, ses tentatives visant à reproduire de tels symptômes peuvent le blesser réellement.

Possibles effets en jeu : un sujet hypocondriaque se comportera souvent comme s'il souffrait d'un trouble ou d'une maladie physique quelconque. Il pourra « souffrir »

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

constamment de la même maladie comme il pourra s'agir d'un mal à chaque fois différent. Le sujet réagira violemment aux affirmations selon lesquelles il feint la maladie ou n'est pas vraiment malade.

INSOMNIE

Les insomniaques sont incapables de trouver le sommeil, ou de dormir durant des périodes prolongées. Ce phénomène est souvent dû à un sentiment d'anxiété concernant leur vie, comme il peut être le résultat d'une dépression et des pensées négatives qui y sont associées. Il ne s'agit pas de ces troubles du sommeil que l'on connaît en période de stress normale, mais plutôt de l'incapacité à trouver le sommeil réparateur quand on en aurait besoin. Les insomniaques piquent souvent du nez aux moments les plus inopportuns, mais cela ne dure jamais bien longtemps et ils ne dorment jamais assez pour récupérer. De ce fait, ils apparaissent souvent léthargiques et inattentifs, le manque de sommeil finissant par les priver de leur acuité et de tout semblant de vivacité. À fleur de peau et incapables de se reposer, les insomniaques sont également assez irritables.

Possibles effets en jeu : en raison du manque de sommeil réparateur, ils devraient se voir appliquer d'importants malus à toutes les actions impliquant la Perception ou nécessitant une certaine concentration ou une précision motrice soutenue.

MÉGALOMANIE

Le mégalomane se prend pour la personne la plus importante au monde. Rien n'est plus important pour lui que sa propre personne et le monde doit tourner selon ses désirs. Échouer à satisfaire ses volontés provoque souvent sa fureur et peut le conduire à commettre des agressions physiques.

Possibles effets en jeu : un personnage mégalomane demandera beaucoup d'attention et éprouvera des difficultés dans pratiquement toutes les situations sociales. En outre, il peut être conduit à la violence s'il estime être négligé.

MULTIPLES PERSONNALITÉS

Il s'agit du développement d'une personnalité distincte et indépendante de la personnalité originale ou aux commandes. Les différentes personnalités peuvent avoir ou non conscience les unes des autres et être ou non « conscientes » des actions des autres. Il y a généralement un élément déclencheur à l'origine de l'émergence des personnalités non-directrices. La plupart des sujets n'ont qu'une seule personnalité en plus, mais il existe des cas présentant plusieurs personnalités supplémentaires. Il est important de noter que ce sont des personnalités individuelles et indépendantes, et non de vulgaires caricatures du genre Dr. Jekyll et Mr. Hyde. Chaque personnalité se considère comme un être à part entière ayant ses propres désirs, besoins et motivations. En plus de cela, ces différentes personnalités n'ont souvent pas conscience des expériences que vivent les autres, même si elles partagent certaines informations de base (comme les langues ou les compétences).

Possibles effets en jeu : quand le PJ est sous l'influence d'une autre personnalité, son personnage devrait alors être traité comme un PNJ. Dans certains cas, le joueur et le MJ pourront définir ensemble une seconde personnalité au PJ et laisser le joueur l'incarner. Elle ne constitue cependant pas un personnage à part entière qui pourrait être « activé » à volonté.

SCHIZOPHRÉNIE

On considère souvent la schizophrénie comme un trouble génétique se déclarant à l'adolescence, mais elle se développe également chez les nombreux egos changeant fréquemment de morphe. En théorie, ce phénomène serait à imputer à une erreur se répétant sans cesse lors du processus de téléchargement. Quoi qu'il en soit, le danger qu'il existe de mourir et d'être ramené à la vie, quoique rare, reste constant. La schizophrénie est un trouble psychotique qui fait que le sujet perd toute capacité à discerner le rêve de la réalité. Cela peut donc impliquer des illusions, des hallucinations (renforçant souvent les illusions) et un discours fragmenté ou incohérent. Le sujet n'a pas conscience de ces états, il se perçoit comme fonctionnant normalement, souvent au point de développer un sentiment paranoïaque quant au fait que les autres pourraient, d'une certaine manière, être impliqués dans une vaste entreprise mensongère.

Possibles effets en jeu : la schizophrénie correspond à un effondrement complet de la réalité. Le personnage schizophrène peut voir ou entendre des choses qui n'existent pas et agira selon ses illusions et hallucinations. Il verra également ceux de ses amis, qui essaieront de l'arrêter ou de lui ouvrir les yeux, comme les membres d'une vaste conspiration. S'ajoute à cela des difficultés à communiquer de manière cohérente. Les PJ schizophrènes sont assez inadaptés : ils ne se comporteront normalement que sur de courtes périodes tant que leur trouble n'aura pas été traité.

SYNDROME DE STRESS POST-TRAUMATIQUE (SSPT)

Le SSPT se manifeste suite à un incident isolé ou à une série d'incidents auquel le sujet a été exposé, soit en se retrouvant en danger de mort soit en assistant à la mise en danger de la vie d'autrui. Ces incidents se caractérisent souvent par l'incapacité de la victime, qu'elle soit réelle ou fantasmée, à faire quoi que ce soit pour en altérer l'issue. Elle en vient donc à développer un sentiment d'anxiété aiguë ou à faire une fixation sur l'incident, au point d'en perdre le sommeil, de devenir facilement irritable ou colérique, ou de sombrer dans la dépression à l'idée de n'avoir aucun contrôle sur le cours de sa propre vie.

Possibles effets en jeu : pénalités aux actions longues. Traitez également les situations semblables à l'épisode initial, qui a provoqué le trouble, comme une phobie.

TROUBLE BIPOLAIRE

Aussi appelé trouble maniaco-dépressif, il s'agit d'un état semblable à la dépression, à la seule différence que les périodes de dépression sont entrecoupées de brèves périodes de manie (quelques jours tout au plus) au cours desquelles le sujet ressent une « exaltation » inexplicable à propos de tout. Ces périodes d'exaltation s'accompagnent d'un regain d'énergie et d'une indifférence générale aux conséquences. Les épisodes dépressifs sont, en tout point, similaires à la dépression. Les épisodes maniaques sont dangereux dans la mesure où le sujet prendra des risques inconsidérés, dépensera sans compter et se montrera souvent imprudent ou méprisant devant les possibles conséquences à long terme de ses actes.

Possibles effets en jeu : semblables à ceux de la dépression, mais lors de ses périodes de manie, le sujet doit faire un test de VOL × 3 pour ne pas s'engager dans des actions qui pourraient se révéler dangereuses. Il essaiera également de convaincre les autres de le suivre dans ses idées.

TROUBLE DE L'ANXIÉTÉ GÉNÉRALISÉ (TAG)

Le TAG induit un profond sentiment d'anxiété vis-à-vis de tout ce avec quoi le sujet pourrait entrer en contact. Même les tâches les plus simples représentent le potentiel d'un échec catastrophique que le sujet considère devoir éviter ou minimiser au maximum. En outre, il envisage toujours les issues négatives d'une action comme étant les seules possibles.

Possibles effets en jeu : un personnage affligé du TAG sera quasiment inutile, à moins d'être convaincu du contraire (situation qui ne dure jamais longtemps). Les autres personnages peuvent tenter d'utiliser une compétence sociale appropriée pour persuader le sujet souffrant de TAG de faire ce qu'ils attendent de lui. Mais si le sujet devait échouer à remplir sa tâche correctement, toute tentative future de persuasion se verrait infliger un malus cumulatif de -10.

TROUBLE DE LA PERSONNALITÉ LIMITE OU BORDERLINE

Ce trouble se caractérise par l'incapacité générale du sujet à avoir conscience de lui-même. Son état émotionnel est instable, marqué par les extrêmes et l'extériorisation. Pour faire simple, le sujet souffre d'un sentiment de dépersonnalisation et cherche constamment à se faire rassurer par son entourage, mais il n'est pas tout à fait capable d'agir de manière convenable. Il peut également manifester des comportements impulsifs dans le but de rétablir une connexion à ses propres sensations. Dans les cas extrêmes, il songera au suicide ou passera à l'acte.

Possibles effets en jeu : le sujet a besoin d'être entouré, il ne supporte pas d'être seul, mais il éprouve également de grandes difficultés à se lier aux autres normalement, et peut prendre des risques ou des décisions impulsives.

TROUBLE DU DÉFICIT DE L'ATTENTION/HYPERACTIVITÉ (TDA/H)

Ce trouble mental se manifeste par une incapacité marquée à rester concentrer longtemps sur une même tâche et par l'incapacité à percevoir les détails dans la plupart des situations. Ceux qui en souffrent se lancent généralement dans plusieurs activités en même temps : ils en commencent une nouvelle, tout en n'ayant fait qu'effleurer la précédente. Les personnes souffrant du TDA/H ont également un côté maniaque qui se traduit par une confiance excessive en leur capacité à mener une tâche à son terme, même s'ils perdent rapidement tout intérêt pour elle.

Possibles effets en jeu : appliquez des pénalités aux tests de Perception et de compétences associées. Augmentez les modificateurs de difficulté pour les actions longues, tout particulièrement quand l'action traîne en longueur.

TROUBLE IMPULSIF

Le sujet est persuadé qu'il *doit* s'adonner à l'activité qui lui vient à l'esprit. Ce peut être la cleptomanie, la pyromanie, l'exhibitionnisme, etc. Lorsque, pour une raison ou pour une autre, il ne peut pas laisser libre cours à son comportement sur une période prolongée (nécessité se manifestant de manière hebdomadaire ou plusieurs fois par jour, selon l'impulsion), le sujet ressent alors une anxiété croissante et essaiera de satisfaire ses impulsions à des moments inopportuns. Ce trouble est différent du TOC dans la mesure où le TOC implique généralement un comportement répétitif spécifique destiné à réduire l'anxiété. Le trouble impulsif se caractérise par des comportements divers et peut impliquer toutes sortes d'activités inappropriées.

Possibles effets en jeu : similaires à ceux du TOC, le personnage ne pouvant pas se laisser aller à son impulsion apparaîtra de plus en plus perturbé et souffrira de malus à toutes ses actions tant qu'il n'aura pas pu satisfaire sa compulsion et ainsi atténuer son anxiété.

TROUBLE OBSESSIONNEL COMPULSIF (TOC)

Les sujets souffrant d'un TOC sont affligés de pensées ou d'impulsions envahissantes ou inappropriées qui, lorsqu'ils ne peuvent pas s'y laisser aller pour se calmer, provoquent des crises d'anxiété aiguës. Ces obsessions et compulsions peuvent impliquer toute sorte de comportements auxquels le sujet doit pouvoir se livrer immédiatement afin d'éviter toute montée d'anxiété. Les joueurs et le MJ sont encouragés à développer ensemble une manie qui leur conviendra.

Les exemples de comportements les plus communs incluent les tics répétitifs (se toucher une partie du corps avec chaque doigt de chaque main, taper vingt fois le sol du pied droit), les manies pathologiques comme le jeu ou le fait de manger, et les rituels mentaux qui doivent être accomplis (réciter le passage d'un livre).

Possibles effets en jeu : si le personnage ne peut pas se livrer à son comportement compulsif, son anxiété grandissante le perturbera au point de lui infliger des pénalités à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il puisse enfin satisfaire son TOC et soulager son angoisse.

SITUATIONS STRESSANTES

L'univers d'*Eclipse Phase* est susceptible de soumettre les PJ à tout un tas d'expériences pouvant mettre leur équilibre mental à l'épreuve. Certaines seront aussi banales et humaines que la violence la plus extrême, l'isolation prolongée ou l'impuissance. D'autres, moins ordinaires, seront tout aussi terrifiantes, voire plus : rencontre avec des espèces extra-terrestres, infection par un virus Exsurgent, morphose dans un morphe non-humain.

TESTS DE STRESS ET DE VOLONTÉ

Lorsque vous faites face à une situation risquant d'affecter la psyché de votre ego, le MJ est en droit de vous demander un test de Volonté $\times 3$ qui déterminera si vous êtes capable ou non de gérer l'angoisse de la situation, et si l'expérience vous laisse des cicatrices psychiques. Si vous réussissez, vous serez secoué mais pas affecté. Si vous échouez, vous recevrez un nombre de points de stress (et donc de possibles traumas) dépendant de la situation. Vous trouverez, p. 215, une Table des situations stressantes présentant quelques exemples de scénarios et de leur VS. Le MJ pourra s'inspirer de ces indicateurs généraux pour définir les VS des situations qui se présenteront en cours de jeu.

Notez que certains incidents peuvent être si horribles qu'ils infligeront un malus au test de Stress (normalement effectué sous Volonté $\times 3$).

S'ENDURCIR

Avec le temps, plus vous serez confronté à des choses horribles ou terrifiantes, moins vous ressentirez la peur. À force d'être confronté à toutes ces choses, vous finirez par vous endurcir et pourrez encaisser sans broncher.

Chaque fois que vous réussissez un test de Volonté pour éviter de recevoir des points de stress, notez-le et notez la situation à laquelle vous avez résisté : au bout de cinq tests réussis pour une situation particulière, considérez que vous êtes immunisé à cette source de stress.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSONNAGES

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

L'inconvénient de se blinder devant ce genre de situations, c'est que l'on devient de plus en plus dur et détaché. Vous avez appris à vous couper de vos émotions pour vous protéger – mais ce sont ces mêmes émotions qui vous rendent humain. Vous avez érigé un mur autour de vous, atrophiant ainsi votre empathie et votre capacité à vous lier aux autres.

Chaque fois que vous vous endurez un peu plus contre une source de stress particulière, réduisez le maximum de votre caractéristique Audace de 1. La psychothérapie peut être un moyen de surmonter ce problème d'insensibilité de la même manière qu'elle traite les troubles mentaux.

SOINS MENTAUX ET PSYCHOTHÉRAPIE

Le stress est plus compliqué à soigner que les dommages physiques. Il n'existe pour cela aucun nano-traitement ni aucune option de soins rapides (sauf le suicide qui permet de revenir à des sauvegardes antérieures au trauma). Pour récupérer, il vous faudra simplement vous laisser le temps de guérir naturellement, ou recourir à la psychothérapie ou à la psychochirurgie.

SOINS PSYCHOTHÉRAPEUTIQUES

Avec les compétences appropriées – Médecine : Psychiatrie, Théorie : Psychologie ou Profession : Psychothérapie – vous pouvez recourir à la psychothérapie pour aider une personne souffrant de stress mental ou de trauma. Il s'agit d'un traitement long, impliquant des méthodes telles que la

psychanalyse, les conseils, les jeux de rôle, la construction d'une relation, l'hypnothérapie, les modifications comportementales, les drogues et traitements médicaux, et même la psychochirurgie (p. 215). Il existe aussi des IA qualifiées en psychothérapie.

La psychothérapie est une action longue nécessitant de consacrer 1 heure par point de stress, 8 heures par trauma, et 40 heures par trouble mental. Notez que ces délais ne prennent en compte que le temps passé en psychothérapie avec un professionnel. Après chaque séance de thérapie, vous devrez faire un test pour savoir si la séance a été efficace ou non. Une psychochirurgie réussie vous fait bénéficier d'un bonus de +30 à ce test. D'autres modificateurs pourront également s'appliquer, mais il appartiendra au MJ d'en décider. De la même manière, le personnage souffre d'un malus de -10 pour chaque trouble mental dont il est affligé. Aucun trauma ne pourra être soigné tant que tous les points de stress n'auront pas été éliminés.

Lorsqu'on guérit un trauma, la démence qui lui est associée disparaît alors ou est atténuée. Les troubles mentaux sont traités indépendamment du trauma qui les a provoqués. Ils ne pourront pas être guéris tant que tous les points de trauma n'auront pas été éliminés.

Les joueurs et le MJ sont encouragés à interpréter la souffrance de leurs personnages ainsi que le soulagement ressenti lorsqu'ils sont enfin débarrassés de leurs troubles et traumas. Ces maux constituent des expériences qui marquent profondément la personnalité et la psyché du personnage.

Le traitement en lui-même peut également participer à le changer, à en faire un être transformé, différent de la personne qu'il était auparavant. Mais il gardera probablement des séquelles encore un certain temps après sa guérison. Si l'on en croit certaines personnes, un trouble mental ne se guérit jamais complètement. On ne parvient qu'à l'endormir... mais il est toujours là, au fond de l'esprit, n'attendant que le prochain trauma pour refaire surface.

GUÉRISON NATURELLE

Ceux qui rejettent le principe de psychothérapie auront peut-être une chance de résoudre le problème par eux-mêmes, avec du temps. Vous pouvez faire un test de VOL x 3 pour chaque mois passé sans accumuler de nouveaux points de stress. Si vous réussissez, vous guérissez alors d'1d10 points de stress ou d'1 trauma (tous les points de stress doivent être soignés avant de guérir un trauma). Les troubles mentaux sont bien plus compliqués à soigner : il vous faudra passer trois mois sans recevoir de stress ou de trauma et, même ainsi, réussir un test de VOL pour les éliminer. Sans une vraie psychothérapie, les troubles mentaux peuvent donc durer des années avant d'être enfin guéris.

SITUATIONS STRESSANTES

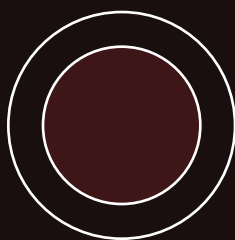
SITUATION	VALEUR DE STRESS
Échec spectaculaire dans la poursuite de ses objectifs/motivations	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Sentiment d'impuissance	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Trahison d'un ami de confiance	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Isolation prolongée	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Violence extrême (témoin)	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Violence extrême (acteur)	1d10
Conscience de sa mort imminente	1d10
Expérience LEx de la mort d'un tiers	1d10
Perte d'un être cher	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Assister à la mort d'un être cher	1d10 + 2
Être responsable de la mort d'un être cher	1d10 + 5
Découverte d'une scène de crime macabre	1d10
Torture (témoin)	1d10 + 2
Torture (souffrance tolérable)	2d10 + 3
Torture (souffrance insoutenable)	3d10 + 5
Rencontre extra-terrestre (êtres non sensibles)	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Rencontre extra-terrestre (êtres sensibles)	1d10
Rencontre d'extra-terrestres hostiles	1d10 + 3
Découverte d'une technologie hautement avancée	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Découverte d'une technologie modifiée par le virus Exsurgent	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Découverte de transhumains infectés par le virus Exsurgent	1d10
Découverte de formes de vie Exsurgentes	1d10 + 3
Se voir infecté par le virus Exsurgent	Variable. Cf. p. 695.
Assister à une passe psi-epsilon	1d10 + 2

PIRATAGE MENTAL



MÉCANIQUE PSI

Si un personnage dispose de l'aspect Psi, il peut accéder aux pouvoirs psi. ■ p. 220





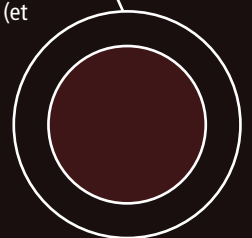
PASSES PSI-GAMMA

Les passes psi-gamma autorisent l'analyse des esprits biologiques et donnent le pouvoir de les influencer. ■ p. 225



PSYCHOCHIRURGIE

La psychochirurgie peut être utilisée à des fins de conditionnement comportemental, pour implanter des compétences, mener des interrogatoires (et séance de torture) et plus encore. ■ p. 228



PASSES PSI-CHI

Les passes psi-chi permettent d'augmenter la perception et la cognition de l'asynchrone. ■ p. 223



> **Desdémone** : Contente que tu sois revenu. J'espère que ta téléportation longue portée depuis Pélion s'est bien passée, que tu ne ressens pas trop d'absences. Pendant que tu étais parti, un message d'Énée avec un résumé sur les psis a été rerouté pour être diffusé sur ton nœud Firewall. C'est un extrait de la sauvegarde infomorphe du psigénéticien Daborva (Stellint, station de recherches dipôle sur Ganymède).

PSI

Inventé par le biologiste Bertold P. Wiesner, le terme « psi » était à l'origine un mot générique utilisé pour désigner un certain nombre de prétendues capacités « psychiques » et autres phénomènes paranormaux tels que la télépathie ou la perception extra-sensorielle. Le terme fut largement employé dans le domaine de la parapsychologie et s'intégra à la pop-culture à la fin du XX^e et au début du XXI^e siècle. À cette période, les études psi étaient cependant majoritairement considérées comme tenant d'une pseudoscience aux méthodologies douteuses et elles virent peu à peu disparaître tous leurs appuis et financements.

Durant la Chute, des rumeurs et des rapports réguliers évoquant des phénomènes inexplicables attirèrent pourtant l'attention des scientifiques, des chefs militaires et des traqueurs de singularité. De nombreux nanovirus avaient été libérés sur la transhumanité, se propageaient parmi les populations et se transformaient au fil de leur progression. Et si certains ne provoquèrent que des altérations biologiques et mentales sans gravité, beaucoup se révélèrent pervers et mortels. Au sein de cette attaque, les variantes les plus à craindre furent celles que Firewall désigna sous le nom de virus Exsurgent – une nano-épidémie évolutive faisant muter ses victimes et les soumettant à sa volonté. Il fut également observé que le virus Exsurgent modifiait radicalement les schémas neuraux et l'état mental des sujets, affectant leur agencement synaptique et allant même jusqu'à en moduler les courants. Ces changements altérèrent et augmentèrent les capacités cognitives des victimes et parurent les avoir dotés de la faculté de percevoir, et même d'affecter, d'autres esprits se trouvant à proximité – une capacité que l'on a nommée « psi » parce que ses facteurs de causalité nous laissent encore perplexes. L'existence et la nature de ce phénomène sont encore soigneusement dissimulées et tenues secrètes dans les habitats contrôlés afin de ne pas déclencher une panique collective. Parmi les anarchistes et autres communautés ouvertes, l'existence des psis est plus répandue mais les détails restent vagues et les rapports sont généralement accueillis avec beaucoup de scepticisme.

Le virus Exsurgent présente cependant un caractère exceptionnellement mutable et adaptable, et deux chercheurs argonautes, conscients de son existence et étudiant le phénomène, ont rapidement fait une découverte intéressante : une des souches du virus dote le sujet de capacités mentales extraordinaires sans engager le processus de transformation que provoquent les autres

souches. Bien que l'infection présente d'autres inconvénients, Firewall et d'autres agences en sont venues à considérer cette variante comme ne présentant « aucun risque » dans la mesure où le sujet exposé ne se métamorphose pas et que les grandes lignes de sa personnalité demeurent intactes. Intrigués par la possibilité que cette piste puisse mener à un moyen d'annuler les effets des autres souches Exsurgentes, Firewall et les autres poursuivent leurs expériences sur cette variante, ne faisant appel qu'à des sujets d'étude volontaires (mais à en croire certains rapports, quelques groupes, parmi les autorités et les hypercorps, se serviraient de sujets non-consentants).

NATURE DU PSI

Des études approfondies nous ont permis d'en apprendre davantage sur ce virus, désigné comme souche Watts-Macleod par les chercheurs qui l'ont isolé, et sur les effets qu'il peut avoir sur le cerveau transhumain. L'analyse minutieuse de sujets infectés a révélé que leurs synapses altérées généraient des schémas d'ondes cérébrales modulés extrêmement difficiles à détecter. Les personnes dans le secret se réfèrent à ces ondes cérébrales asynchrones sous le terme d'« ondes psi », se calant ainsi ironiquement sur le système employé de manière générique pour nommer les différents types d'ondes cérébrales connues et qui emploie des lettres grecques (alpha, bêta, delta, gamma, thêta). Les individus infectés sont désignés sous le nom d'« asynchrones ».

L'exploration des facteurs explicites de causalité à l'œuvre derrière les ondes psi est une impasse. Plusieurs théories relatives aux extradiadaires processus mentaux capables d'induire des changements d'états quantiques ont été étudiées mais elles restent désespérément peu concluantes. L'imagerie et la cartographie cérébrales ont permis aux scientifiques de mettre en évidence les structures internes, l'activité neurale et les perturbations du champ bioélectrique du cerveau associées aux processus psi, mais les tentatives destinées à reproduire ces caractéristiques dans des cerveaux non-infectés se sont soldées par des échecs et pire. On ne peut même pas garantir que les tentatives effectuées pour identifier les asynchrones au moyen des modèles d'ondes cérébrales psi puissent donner des résultats. Les nombreuses impasses auxquelles les chercheurs se heurtent en ont conduit beaucoup à suggérer que la mécanique sous-tendant la nature psi était tout simplement trop étrange et trop éloignée de la compréhension transhumaine des sciences physiques pour être accessible – ce qui a peut-être renforcé les théories selon lesquelles le virus Exsurgent serait vraiment d'origine extra-terrestre.

Selon l'une des principales hypothèses, les changements cérébraux induits par l'infection engageraient l'intrication de certains des sous-systèmes neuraux, activeraient une sorte de champ quantique au sein du cerveau, voire même

y créeraient des condensats de Bose-Einstein, dotant ainsi le sujet de la capacité à effectuer des calculs quantiques, peut-être même des hypercalculs. Cela amplifierait les facultés mentales de l'asynchrone de la même manière que le feraient les implants et les neuromodifications modernes – parfois même davantage. Mais cela n'explique pas les capacités qu'ont d'autres asynchrones, notamment à lire et à affecter les esprits biologiques. Il semblerait que ce phénomène implique la capacité de lire les ondes cérébrales sur une courte distance ou d'affecter l'esprit de la cible en entrant en contact physique direct avec ses champs bioélectriques. Évidemment, je ne peux formuler ces hypothèses qu'à partir de ce que Firewall a découvert – et il est fort possible que certaines hypercorps ou d'autres factions aient fait de nouvelles percées mais se gardent de partager leurs informations.

D'une manière générale, on comprend que l'initiation et l'utilisation des talents psi s'effectuent à un niveau subconscient, ce qui signifie que l'asynchrone n'est pas activement conscient des processus fondamentaux générant les ondes psi. Néanmoins, l'apprentissage de certaines compétences peut lui permettre de se concentrer sur quelques activités et capacités psi. Il s'agit de ce que l'on appelle les « passes » : ce sont des algorithmes mnémotechniques ou cognitifs de manipulation psi, ancrés dans l'ego de l'asynchrone.

Le pourcentage estimé de la population transhumaine ayant contracté le virus Watts-Macleod demeure insignifiant – moins de 0,001%. La grande majorité des asynchrones a été recrutée par différentes agences, « a disparu » pour étude ou simplement été éliminée comme menace potentielle.

Dix ans après la Chute, Firewall et d'autres agences en sont venues à considérer l'infection Watts-Macleod comme relativement inoffensive, bien que certains effets secondaires imprévus ou d'autres dangers cachés suscitent encore notre méfiance. La plupart des personnes qui se sont engagées dans l'étude du phénomène considèrent maintenant les asynchrones comme des outils utiles dans la lutte contre le virus Exsurgent et les autres menaces – et ceci en dépit des protestations de ceux qui restent convaincus que les asynchrones n'ont aucun contrôle sur leur propre esprit et ne sont pas dignes de confiance. Pour l'instant, nous n'avons rencontré aucun cas d'infection Watts-Macleod qui ait causé autre chose que l'émergence de capacités psi, mais il semblerait qu'il y ait un risque accru pour les asynchrones de succomber à d'autres souches Exsurgentes en cas d'exposition. Il existe enfin d'autres risques associés à l'infection Watts-Macleod, comme une fatigue extrême et même une rétroaction biologique létale, résultant du recours intensif aux passes psi, et qui s'accompagne d'une forte probabilité de développer des troubles mentaux en raison du stress mental accru que subi l'esprit asynchrone. ❀

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSONNAGES

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



Démarrage du serveur Æther Jabber

Membres actifs : 2

👉 Pardon de te déranger, mais ma muse vient juste de m'alerter à propos de cet extrait qu'on a fait circuler parmi les membres de mon équipe Firewall. C'est sérieux ? J'ai déjà entendu cette discussion sur les psis – en tout cas, assez pour être sûr qu'il y a quelque chose, même si personne ne peut t'expliquer – mais cette partie sur la variante de l'infection Exsurgente, c'est trop ! Est-ce qu'on va vraiment bosser avec quelqu'un qu'on sait être un porteur ? Et est-ce que tu pourrais éclairer ma lanterne sur la façon dont les asynchros font leurs trucs ? Ça m'inquiète. Comme t'es en relation avec les Médéens, je me suis dit que je pouvais te demander.

👉 Ben, en ce qui concerne les Médéens... c'est de l'histoire ancienne. Je suis de retour sur le marché des indépendants. Mais pas de problème, je vais essayer de t'expliquer. Je sais que ce n'est pas évident à saisir.

👉 Super.

👉 Allons-y. Une fois, Srit a été infectée par le virus Exsurgent, probablement sur Mars, vers la fin de la Chute. Je dis « une fois » parce que la souche MacLeod semble se mettre en veille peu de temps après avoir fini de reconfigurer l'organisation électrique du cerveau de la victime : les nanobots infectieux meurent et sont purgés du système, contrairement aux autres souches Exsurgentes qui restent et qui transforment le sujet. C'est tout du moins la théorie principale – j'ai aussi entendu quelques hypothèses selon lesquelles l'esprit des asynchrones pourrait être modifié de manière à poursuivre la production de bio-nanobots qui s'attardent dans le cerveau, même si on ne sait toujours pas à quoi ils servent. Mais l'opinion dominante parmi nos plus brillants scientifiques, c'est que les gens comme Srit ne sont pas en danger et ne sont pas contagieux à partir du moment où le virus a suivi son cours. J'irais même plus loin en disant que la tendance générale est à penser que l'on peut leur faire confiance, en supposant qu'ils n'attrapent pas une autre infection... ce qu'ils ont malheureusement plutôt tendance à faire apparemment. Bien sûr, tout le monde n'est pas d'accord, mais les paranoïaques ne manquent pas dans nos rangs. Jusqu'à présent, nous n'avons rien vu qui prouve que l'infection initiale ait pu détourner l'un de nos asynchrones. Et au contraire, avoir des psi-actifs de notre côté s'est révélé bien trop utile et important pour qu'on les écarte.

👉 Ok. Je ne peux pas dire que je vais lui faire confiance, mais je veux bien lui accorder le bénéfice du doute. Par contre, si tu crois que je vais faire confiance à un asynchro qui n'appartient pas au Firewall... – va savoir ce que des hypercorps comme Hypeauthétique fabriquent dans leurs labos secrets.

👉 Ça paraît être une sage décision.

👉 Ça me rassurerait peut-être un peu si tu m'expliquais un peu plus en détail comment s'installe l'infection Watts-Macleod.

👉 Et bien, comme pour les autres souches Exsurgentes que tu connais bien, le vecteur de transmission premier est un nanovirus, mais on suppose qu'il peut aussi se transmettre comme un virus informatique, peut-être même comme un piratage Basilic. La forme physique de l'infection se propage par l'intermédiaire de nanobots techno-organiques hautement évolués qui infectent le biomorphe et utilisent des mécanismes biomimétiques afin de passer pour des cellules normales et pénétrer la barrière hémato-encéphalique et le système nerveux central. Ces nanobots sont bien au-delà de tout ce que notre technologie peut créer, ils sont très difficiles à détecter et ils peuvent venir à bout de la plupart des contre-mesures défensives. Les esprits infectés voient surtout l'organisation électrique de leur cerveau reconfigurée, et ces changements sont copiés quand l'ego est uploadé. Les synthomorphes et les infomorphes sont immunisés à cette nano-infection, mais ils sont théoriquement vulnérables à d'autres vecteurs de transmission.

👉 J'ai aussi entendu dire que les synthomorphes sont effectivement invulnérables au psi. C'est vrai ?

👉 Oui. D'après ce qu'on peut dire, les capacités des asynchrones n'affectent que les esprits biologiques – le leur et celui des autres. Et ils ne peuvent lire/affecter les autres que sur de très courtes distances, ayant le plus souvent besoin d'établir un contact physique. Les cosse, ayant un esprit biologique, sont aussi vulnérables, quoique dans une moindre mesure. Les asynchrones ont également besoin de posséder un cerveau biologique pour pouvoir utiliser leurs capacités – ils ne peuvent pas utiliser leurs pouvoirs psi s'ils sont ré-enveloppés dans un synthomorphe, et ils ont des difficultés à le faire quand ils occupent une cosse.

👉 C'est intéressant. Mais je dois te le demander encore une fois : t'es sûr qu'elle est inoffensive ? J'ai entendu dire que certains de ces asynchros étaient de vrais barjos.

👉 Je tiens ça directement de plusieurs de ces asynchrones. Le fait est que l'infection réécrit leur cerveau et certains d'entre eux en ressortent avec le sentiment d'être fondamentalement altéré. Ils ont soit l'impression d'être quelqu'un de complètement différent, soit l'impression que quelque chose de nouveau fait partie d'eux – quelque chose qu'ils n'apprécient pas forcément. L'un d'eux a décrit ça comme une présence, un autre comme un vide insondable lui murmurant des choses. Mais il y en a un autre qui a dit que c'était comme si on avait doté son inconscient d'une personnalité propre, ce qui n'a fait que rendre le gouffre séparant le conscient et l'inconscient un peu plus impressionnant encore. Certains ont préféré se suicider pour revenir à une sauvegarde antérieure à l'infection. Mais même si avec leur infection ils sont sûrement plus susceptibles de péter les plombs, jamais je n'en ai entendu un parler de ses capacités comme de quelque chose qu'il ne contrôlait pas.

👉 Alors ça, c'est rassurant. On ne sait rien d'autre sur le fonctionnement de ces trucs psi ?

👉 Malheureusement, non. Les Prométhéens eux-mêmes ne sont pas d'un grand secours. Il y a des théories, bien sûr, mais rien qu'on ait pu vérifier avec des expériences rigoureuses. Et le fait que les factions conscientes de l'existence du psi ne partagent pas leurs infos n'aide pas non plus – elles sont toutes trop occupées à chercher un moyen d'en faire des armes pour les utiliser les unes contre les autres plutôt que de chercher un moyen de s'en servir pour le bien de la transhumanité.

👉 C'est évident. Les Titans ne nous ont peut-être pas eus, mais nous sommes encore capables de le faire pour eux. Ça m'inquiète qu'on n'en sache pas plus.

👉 Il faut regarder les choses en face. La transhumanité a fait du chemin et a réalisé quelques grandes choses, mais notre compréhension de l'univers n'en est encore qu'à ses balbutiements. Il se peut que nous soyons confrontés au dessein d'une intelligence bien supérieure à la nôtre, en comparaison de laquelle nous ne sommes que des insectes insignifiants. Et il est fort probable qu'une telle forme d'intelligence dispose d'une compréhension de l'univers qui dépasse tout simplement notre entendement. Nous ne devrions pas nous montrer si arrogants, nous devrions arrêter de penser que nous sommes capables de déchiffrer tous les mystères que nous rencontrons... Nous devrions avoir peur à la place, très peur. ♣

- Les personnages ayant l'aspect Psi sont aussi très vulnérables aux infections par les autres souches du virus Exsurgent. Ils souffrent d'un malus de -20 lorsqu'ils résistent à une infection Exsurgente (p. 362).
- Les échecs critiques lors d'une utilisation du psi ont tendance à soumettre l'esprit de l'asynchrone au stress. À chaque échec critique sur une passe psi, l'asynchrone souffre d'une attaque cérébrale temporaire. Il souffre d'un malus de -30 et est incapable d'agir jusqu'à la fin du round suivant. Il doit également réussir un test de VOL + COG sous peine de s'effondrer.

COMPÉTENCES ET PASSES PSI

Les adeptes psi transhumains peuvent manipuler leur propre ego pour créer des effets que nulle technologie ne peut égaler ou imiter. Pour utiliser ces capacités psi, ils forment leur esprit et s'exercent à des algorithmes cognitifs, que l'on appelle des « passes », et auxquels ils peuvent ensuite recourir de manière subconsciente si nécessaire. Il existe deux catégories de passes : les passes psi-chi (stimulation cognitive, p. 225) et les passes psi-gamma (lecture et manipulation des ondes cérébrales, p. 225). Les passes psi-chi sont accessibles à quiconque possède l'aspect Psi (p. 147). Les psi-gamma ne le sont qu'à ceux qui possèdent cet aspect au niveau 2. Pour utiliser ces passes, l'asynchrone doit avoir les compétences Contrôle (p. 178), Assaut psi (p. 178) et/ou Sensation (p. 184), en fonction des passes intentées.

JOUER UN ASYNCHRONE

Les joueurs qui décident de jouer un asynchrone ne doivent pas oublier l'origine de leurs capacités : une infection par la souche Watts-Macleod. Même si le personnage ignore la source de son infection, il sera pleinement conscient d'avoir subi une sorte de transformation et de disposer désormais de talents que nul autre ne possède. S'il n'a pas conscience de la nature de son infection, il aura sans doute appris à ne pas dévoiler ses capacités par peur qu'on le tourne en ridicule, qu'on l'agresse ou qu'on l'enlève pour le soumettre à quelque programme d'expérimentation secrète. Apprendre la vérité sur sa véritable nature peut même servir de point de départ à une campagne et/ou à introduire le personnage au sein de Firewall. Mais si le personnage connaît déjà la vérité sur sa nature, il devra vivre tout en sachant qu'il a été victime d'une nano-épidémie sans doute propagée par les Titans et qui pourrait éventuellement causer de futures complications, entraîner des effets secondaires malheureux ou d'autres révélations inattendues.

Les joueurs et le MJ devraient prendre le temps d'explorer la nature de l'infection et la manière dont le personnage la conçoit. Comme précisé précédemment, les asynchrones sont souvent des êtres profondément marqués. La dimension étrangère et invasive de leurs capacités ne devrait pas leur échapper. L'asynchrone pourrait, par exemple, concevoir ses talents psi comme l'œuvre d'une sorte d'entité parasitaire se « nourrissant » de ses passes, comme il pourrait avoir l'impression que l'utilisation de ses pouvoirs le met en contact avec une sorte de substrat fondamental de l'univers, mystérieux et terrifiant. Dans un autre genre, il pourrait très bien avoir l'impression qu'un élément étranger, quelque chose ne faisant pas partie de lui, a fusionné avec sa propre personnalité. Chaque asynchrone verra probablement sa situation à sa propre façon, et toujours cependant sous un angle déplaisant.

UTILISER LE PSI

Utiliser le psi – c'est-à-dire effectuer une passe pour obtenir un certain effet – ne requiert pas nécessairement un test. Chaque description de passe détaille la manière dont le pouvoir est activé.

PASSE PSI ACTIVE

Les passes psi actives doivent être « activées » pour être utilisées. Elles nécessitent généralement un test de compétence. Les passes ciblant d'autres êtres sensibles ou formes de vie font toujours appel à un test opposé tandis que les autres ne demandent qu'un test de résolution. Le niveau de concentration nécessaire pour utiliser ces pouvoirs varie d'une passe à l'autre, et peut demander une action rapide, une action complexe ou une action longue. Les passes actives soumettent également l'asynchrone à un drain (p. 223). La plupart des passes psi-gamma font partie de cette catégorie.

Pour les personnages ayant des augmentations leur permettant d'effectuer des actions mentales supplémentaires, les passes actives comptent comme des actions mentales. Mais si, lors d'une phase d'action, vous entreprenez des actions mentales nécessitant une action complexe, vous ne pourrez pas effectuer de passes actives psi-gamma lors de cette même phase en raison de la concentration qu'elles requièrent.

PASSE PSI PASSIVE

Les passes psi passives incluent toutes les capacités que l'on considère comme automatiquement actives et subconscientes. La plupart du temps, il n'est besoin d'aucune action pour les activer, elles ne demandent aucun effort et n'infligent pas de drain à l'utilisateur psi. Les passes passives apportent généralement des bonus pour de nombreuses activités et autorisent l'accès à certaines capacités sans qu'il soit nécessaire de faire un test de compétence. La plupart des passes psi-chi font partie de cette catégorie.

PORTÉE PSI

Chaque passe a une portée : Personnelle, Toucher, Proche.

Personnelle : ces passes n'affectent que l'asynchrone.

Toucher : les passes ayant une portée « Toucher » ne peuvent être employées que face à une autre forme de vie biologique et l'asynchrone doit établir un contact physique direct avec sa cible. Si la cible évite le contact, il devra alors réussir un test d'attaque au corps à corps, en bénéficiant du bonus de +20 appliqué aux attaques de toucher. Cette attaque ne cause pas de dommages et est considérée comme faisant partie de la même action que le pouvoir psi.

Proche : les passes à portée proche impliquent des interactions avec d'autres formes de vie biologiques sur une courte distance. La distance optimale est dans les cinq mètres. Pour chaque mètre dépassant cette portée, vous souffrez d'un malus de -10 au test.

Psi versus psi : en raison de la nature du psi, les passes sont plus efficaces lorsqu'elles sont dirigées contre d'autres adeptes psi. Les passes dont la portée est « Toucher » peuvent être réalisées à portée Proche contre un autre asynchrone. De la même manière, la portée normale d'une passe de portée Proche peut être doublée (et atteindre 10 mètres) face à un autre asynchrone.

CIBLAGE

Les synthomorphes, les bots et les véhicules ne peuvent pas être pris pour cible d'une passe psi puisqu'ils ne possèdent



SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

pas de cerveau biologique. Les cosses – dont le cerveau est en partie biologique, en partie informatique – y sont moins sensibles et bénéficient d'un bonus de +30 pour se défendre contre les passes psi. Notez que les infomorphes ne peuvent en aucun cas être pris pour cible d'une passe psi puisque le psi n'a aucun effet sur la Toile et les simulespaces.

Cibles multiples : l'asynchrone peut cibler plus d'un personnage avec une passe en une seule action tant que chacune des cibles entre dans les critères de ciblage définis dans les règles ci-dessus. L'adepte psi ne fait qu'un seul jet de dés tandis que chacune des cibles fait son propre test opposé contre celui de l'asynchrone. L'adepte psi est néanmoins soumis à un drain (p. 223) pour chaque cible qu'il vise. Utiliser le psi simultanément sur plusieurs cibles peut donc être très dangereux.

Animaux et formes de vies inférieures : le psi fonctionne contre toutes les créatures vivantes pourvues d'un cerveau et/ou d'un système nerveux. Contre les êtres partiellement conscients et sensibles ou les animaux partiellement surévolués, l'asynchrone souffre d'un malus de -20 et augmente son drain de +1. Contre les animaux non-doués de conscience, il souffre d'un malus de -30 et augmente son drain de +3. Le psi n'a aucun effet sur ou contre les formes de vie inférieures telles que les plantes, les algues, les bactéries, etc.

Courtiers et extraterrestres : les passes psi peuvent ou non fonctionner sur les créatures extraterrestres en fonction de leur physiologie et de leur système neurologique. Cela est laissé à l'appréciation du MJ. Si la passe fonctionne, l'asynchrone souffrira probablement d'un malus de -20 et augmentera son drain de +1.

TESTS OPPOSÉS

Résister aux pouvoirs psi lancés contre vous se fait avec un test opposé de VOL $\times 2$. Si vous êtes consentant, vous pouvez décider de ne pas résister. Si vous êtes inconscient ou endormi, vous ne pouvez pas résister.

Lorsque le psi réussit et que vous échouez, la passe vous affecte. Lorsque le psi échoue, vous vous en sortez indemne. Lorsque les deux parties réussissent, comparez les résultats aux dés. Si le psi a fait le jet le plus haut, la passe contourne votre résistance mentale et vous affecte ; sinon, elle n'a aucun effet sur votre ego.

SE SAVOIR CIBLÉ

Lorsqu'un personnage est pris pour cible par une passe psi et qu'il réussit son test opposé (même si l'asynchrone a obtenu un résultat plus élevé), il réalise qu'il a été ciblé. Notez que cela ne signifie pas nécessairement qu'il a eu conscience d'être la cible de pouvoirs psi, à plus forte raison dans *Eclipse Phase* où la plupart des gens ne connaissent pas l'existence du psi. Mais le personnage se rendra compte qu'une influence extérieure est à l'œuvre ou que quelque chose de curieux est en train de se produire. Il pensera peut-être avoir été drogué ou être sous l'influence d'une étrange technologie.

DÉFENSE TOTALE PSI

Comme avec la défense totale en combat physique (p. 198), le défenseur peut dépenser une action complexe pour rassembler et concentrer ses défenses mentales, bénéficiant ainsi d'un bonus de +30 à ses tests de défense contre les facultés psi jusqu'à sa prochaine phase d'action.

CRITIQUES

Lorsque le défenseur obtient une réussite critique, le personnage ayant tenté une action psi se retrouve temporairement incapable de pénétrer cet esprit. Le psi ne peut donc plus tenter de passer sur le défenseur tant qu'une période de « réinitialisation » (dont le MJ déterminera la durée) ne s'est pas écoulée.

Lorsque l'asynchrone fait un échec critique, il est alors temporairement incapable, son esprit se trouvant affecté d'un sévère et douloureux dysfonctionnement (cf. *Inconvénients psi*, p. 220).

Lorsqu'un asynchrone obtient une réussite critique contre le défenseur, ou que ce dernier fait un échec critique, doublez la puissance d'effet de la passe. Dans le cas des attaques psi, vous pouvez choisir de doubler la VD ou d'ignorer l'armure mentale. Dans le cas d'un Assaut psi (cf. p. 178), la cible encourt le risque de se voir infecter par la souche Watts-Macleod (p. 367).

ARMURE MENTALE

La passe Bouclier psi (p. 226) fournit une armure mentale, une sorte de blindage neural contre les attaques psi. Fonctionnant sur le même principe que les armures physiques, les armures mentales réduisent les dommages infligés par les attaques psi.

DURÉE DE PASSE

Quatre types de durée encadrent les différentes passes psi : *permanente*, *instantanée*, *temporaire* ou *soutenue*.

Permanente : les passes permanentes sont toujours « actives ».

Instantanée : les passes instantanées prennent effet pendant la phase d'action où elles sont enclenchées et ne durent pas au-delà.

Temporaire : les passes temporaires maintiennent leur effet pour un temps limité, sans effort supplémentaire pour l'asynchrone. Cette durée est définie par la VOL/5 (arrondi au supérieur) de l'asynchrone et se mesure en rounds ou en minutes, ainsi qu'indiquée dans la description de la passe. Le drain s'applique au moment où la passe est effectuée, non lorsque la passe se termine.

Soutenue : les passes soutenues nécessitent un effort actif de la part de l'asynchrone pour être maintenue. La durée de la passe dépend de l'asynchrone et celle-ci prend fin lorsqu'il cesse de la maintenir. Soutenir une passe demande de la concentration : l'asynchrone se verra infliger un malus de -10 à tous ses autres tests de compétence tant que la passe sera maintenue. L'asynchrone doit également rester à portée de la cible sous peine de mettre fin à son pouvoir. Il peut soutenir plus d'une passe à la fois, mais les malus se cumulent. Le drain s'applique immédiatement, non lorsque la passe se termine. Les passes soutenues sur de longues périodes peuvent infliger des drains supplémentaires si le MJ en décide ainsi.

DRAIN

L'utilisation du psi est physiquement (et parfois psychologiquement) épuisante. On se réfère à ce phénomène sous le terme de drain et il se manifeste sous forme de fatigue, d'épuisement, de douleur, de surcharge neurale, de tension cardiovasculaire et d'adynamie (perte d'énergie). Même si on ne reporte que peu de cas de drain ayant entraîné la mort de l'asynchrone, un usage intensif du psi actif peut, dans certaines circonstances, mettre la vie des utilisateurs psis en danger.

En termes de jeu, chaque passe active a un drain de 1d10/2 VD (arrondi au supérieur) et un modificateur de drain s'y ajoutant. Par exemple, une passe ayant un modificateur de drain de -1 infligera (1d10/2) -1 VD.

Lorsque le drain vous inflige un nombre de points de dommages excédant votre Seuil de Blessure, vous recevez alors une blessure, comme c'est le cas avec les autres sources de dommages (cf. *Blessures*, p. 207).

Matric enquête sur une disparition et décide de se servir de sa passe Qualia pour augmenter son Intuition alors qu'il cherche des indices. Cette passe psi-chi ne prend qu'une action rapide et ne demande aucun test. Il s'agit d'une passe temporaire et sa VOL étant de 25, la passe a une durée de 5 rounds (25/5 = 5). Le modificateur de drain est de -1 : Matric doit donc encaisser (1d10/2) -1 VD. Il obtient un 1 à son jet de dé, il ne reçoit donc aucun dommage !

Plus tard, Matric affronte dans un combat à mort le kidnappeur. Heureusement pour lui, c'est un combat au corps à corps et il est donc suffisamment proche de son adversaire pour tenter de le toucher. Lors de sa phase d'action, il tente un test de Combat non-armé avec un bonus de +20 (pour son attaque de toucher), et réussit. Cela lui permet d'activer son Poignard psychique. Matric lance les dés avec sa compétence Assaut psi à 57 contre la VOL x 2 (32) de sa cible. Mais son adversaire occupe un morphe d'ouvrier cosse et est donc moins sensible au psi : il bénéficie d'un bonus de +30 (32 + 30 = 62). Matric obtient 25 aux dés et l'ouvrier cosse tire 64 - Matric l'emporte ! Pour connaître les dommages, il lance 1d10 + (VOL/10). Sa VOL étant de 25, cela donne 1d10 + 3. Il fait 7 au dé et inflige donc 10 points de dommages (7 + 3). L'ouvrier cosse se met à hurler de douleur, recevant une blessure suite à l'assaut psychique.

EXEMPLE

PASSES PSI-CHI

Les passes psi-chi correspondent aux capacités qu'ont les asynchrones à accélérer leur traitement cognitif (les processus internes de traitement des informations) et à améliorer leur perception et leur cognition.

CONTRÔLE ÉMOTIONNEL

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

Contrôle émotionnel donne à l'asynchrone la capacité d'exercer un contrôle rigoureux sur son état émotionnel. Il peut bloquer les émotions indésirables comme il peut choisir de se laisser aller à d'autres. Ceci présente l'avantage de protéger l'asynchrone de toute manipulation émotionnelle, comme le permettent la passe Pilotage émotionnel ou les tests d'Intimidation. L'asynchrone bénéficie d'un bonus de +30 pour se défendre contre ces tests.

CONTRÔLE SUBCONSCIENT

TYPE PSI : actif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** temporaire (rounds)

MODIF. DE DRAIN : +0

Cette passe permet à l'asynchrone de mettre sa conscience en sommeil pour laisser les commandes à son subconscient. Lorsqu'il est dans cet état, l'asynchrone n'a qu'une conscience vague de ce qui est transgressif et tout souvenir de cette période sera flou dans le meilleur des cas. L'avantage est que le subconscient agit plus rapidement : l'asynchrone voit sa Rapidité augmenter de +1. Il reste éveillé et actif, mais il est incapable d'établir une communication complexe ou d'effectuer d'autres

actions mentales. Il n'est plus motivé que par l'instinct et les besoins primaires, non par la pensée consciente. Le joueur devrait être autorisé à garder le contrôle de son personnage lors des passes de Contrôle subconscient, mais le MJ sera libre d'en diriger certaines actions s'il le juge approprié.

CRÉATIVITÉ AMÉLIORÉE

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

Un asynchrone possédant Créativité améliorée fait preuve de plus d'imagination et est plus enclin à concevoir les choses de manière originale. Il bénéficie d'un bonus de +20 à tous les tests impliquant une bonne dose de créativité. Ce niveau d'inventivité peut parfois paraître étrange et surprenant, se manifester de manière curieuse ou flippante, surtout dans les œuvres d'art.

FILTRE ÉMOTIONNEL

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

Cette passe permet à l'asynchrone de filtrer les sources de distractions et d'ignorer les modificateurs situationnels négatifs que les distractions infligent, en fonction de ce que le MJ jugera approprié.

HYPERMÉSIE

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

L'hypermésie offre à l'asynchrone une mémoire autobiographique supérieure, lui permettant de se souvenir de tous les événements, même les plus insignifiants. À partir d'une date au hasard, l'asynchrone hypermésique peut se souvenir du jour de la semaine qui lui correspond, des événements qui se sont produits, du temps qu'il faisait et de tous les détails sans importance dont la plupart des gens ne pourraient pas se souvenir.

INSTINCT

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

Instinct renforce la faculté subconsciente de l'asynchrone à jouer une situation et à porter un jugement rapide aussi précis et cohérent que pour une décision réfléchie. Pour les actions longues n'impliquant que l'analyse ou la planification (en général, les actions liées aux compétences mentales), l'asynchrone peut réduire le délai requis de 90% sans souffrir de malus. Pour les actions longues impliquant une analyse/planification partielle, il peut réduire le délai requis de 30% sans pénalité.

INTUITION MATHÉMATIQUE

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

Le personnage possède cette caractéristique extraordinaire qu'est l'intuition mathématique. Il peut tout faire, qu'il s'agisse de calculer les probabilités exactes des jeux de hasard ; ou, en observant le paysage alentour et la manière dont souffle le vent, prédire où la feuille d'un arbre tombera exactement. C'est un spécialiste des calculs engageant des systèmes chaotiques complexes. Il peut calculer des réponses que même les ordinateurs les plus rapides ne pourraient pas

estimer, y compris des choses comme les schémas de répartition des débris causés par une explosion. Mais cette faculté mathématique étant largement basée sur l'intuition, le personnage n'a aucune idée des équations qu'il résout. Il connaît tout simplement la solution au problème.

Cette passe donne au personnage un bonus de +30 à tous ses tests de compétence impliquant les maths (en ne tenant compte que des calculs qu'il effectue lui-même, non ceux qu'il effectue un ordinateur).

KINÉSIE SUPÉRIEURE

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

L'asynchrone devient plus réceptif aux signaux émotionnels, aux gestes, aux expressions faciales et au langage du corps lorsqu'il s'agit de déterminer l'état émotionnel d'une personne, de prédire ses intentions ou ses réactions. Il bénéficie d'un bonus de +10 à tous ses tests de Kinésie.

MULTITÂCHE

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

L'asynchrone peut gérer de grandes quantités d'informations sans être en surcharge, et peut accomplir plus d'une tâche mentale à la fois. Il gagne une action complexe supplémentaire à chaque phase d'action, qu'il ne peut utiliser que pour des actions mentales ou relatives à la Toile.

PRÉDICTION DYNAMIQUE

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

Cette passe stimule les caractéristiques bayésiennes probabilistes du cerveau de l'asynchrone, améliorant ainsi sa faculté à estimer et à prédire les issues possibles des événements alentours en temps réel, et à mettre à jour ces prédictions à mesure que les informations évoluent. De manière pratique, le personnage a une intuition plus développée concernant les issues probables d'une situation. Il bénéficie d'un bonus de +10 à toutes ses compétences impliquant la capacité de prédire les issues possibles d'un événement. Cela stimule également sa prise de décision en situation de combat, lui faisant apparaître plus clairement la meilleure marche à suivre : il bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests d'Initiative et d'Esquive.

PRESCIENCE

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

Cette passe offre à l'asynchrone une prescience instinctive quant à une zone et ses dangers potentiels. Il bénéficie d'un bonus de +10 à tous ses tests d'Investigation, de Perception, de Fouille et pour les tests de surprise.

QUALIA

TYPE PSI : actif **ACTION :** rapide

PORTÉE : personnelle **DURÉE :** temporaire (rounds)

MODIF. DE DRAIN : -1

L'asynchrone peut temporairement améliorer sa compréhension intuitive des choses. En termes de jeu, son Intuition est

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

augmentée de +5 pour la durée choisie. Cette passe augmente également les scores des compétences attachées à cette aptitude.

QUIDDITAS

TYPE PSI :	actif	ACTION :	complexe
PORTÉE :	personnelle	DURÉE :	instantanée
MODIF. DE DRAIN :	-1		

En utilisant la passe Quidditas, l'asynchrone est capable de comprendre instinctivement le fonctionnement de tout objet, outil ou véhicule qu'il ne connaît pas, simplement en l'examinant et en le manipulant. S'il réussit un test de COG x 2, il parvient à maîtriser les fonctions de base de l'objet, de l'outil ou du véhicule, peu importe son degré de bizarrerie ou sa nature étrangère voire extraterrestre.

Cette passe ne permet pas de comprendre les principes ou la technologie intervenant dans la conception de l'objet – le personnage sait simplement comment le faire fonctionner. S'il lui est demandé d'effectuer un test pour s'en servir, il bénéficiera d'un bonus de +20 (ne s'appliquant que pour les objets inconnus et/ou aux tests par défaut – il ne s'applique pas aux objets que le personnage connaît).

RECONNAISSANCE DES SCHEMAS

TYPE PSI :	passif	ACTION :	automatique
PORTÉE :	personnelle	DURÉE :	permanente

Le personnage est doué pour repérer les motifs et mettre en corrélation les éléments non-aléatoires au sein d'ensembles confus – les éléments en relation lui sautent aux yeux. Ceci peut se révéler utile pour la traduction des langages (y compris inconnus), pour décrypter des codes ou pour découvrir des indices cachés au milieu de grandes quantités de données. Le personnage doit néanmoins disposer d'un échantillon suffisamment important de l'ensemble ainsi que de suffisamment de temps pour l'étudier : il appartient au MJ de fixer ce qui convient. Cela peut aller de quelques heures d'écoute active pour une langue transhumaine étrangère à plusieurs jours d'étude pour des inscriptions laissées par une race extraterrestre depuis longtemps disparue, et jusqu'à plusieurs semaines et plus encore pour faire des recherches sur un code particulièrement long ou complexe. Le personnage peut comprendre une langue en la lisant ou en écoutant des personnes parler. Il bénéficie d'un bonus de +20 à tous ses tests de Langue, Investigations, Recherches et pour le décodage de codes (notez que ce bonus ne s'applique pas aux tests d'Infosc réalisés par un logiciel pour déchiffrer un code). L'asynchrone peut se servir de cette capacité pour apprendre de nouvelles langues avec plus de facilités, réduisant de moitié le temps nécessaire à leur apprentissage.

RÉSISTANCE À LA DOULEUR

TYPE PSI :	passif	ACTION :	automatique
PORTÉE :	personnelle	DURÉE :	permanente

Cette passe permet à l'asynchrone de bloquer, ignorer ou isoler la douleur. Il réduit ses malus de blessures de 10.

STIMULATION COGNITIVE

TYPE PSI :	actif	ACTION :	rapide
PORTÉE :	personnelle	DURÉE :	temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN :	-1		

L'asynchrone améliore temporairement ses performances cognitives. En termes de jeu, sa Cognition est augmentée de +5 pour la durée choisie. Cette stimulation cognitive augmente également les scores des compétences attachées à cette aptitude.

STIMULATION SENSORIELLE

TYPE PSI :	actif	ACTION :	rapide
PORTÉE :	personnelle	DURÉE :	temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN :	-2		

L'asynchrone qui utilise cette passe peut augmenter ses perceptions sensorielles naturelles ou améliorées (vue, ouïe, odorat améliorés) en stimulant ses processus cérébraux : il bénéficie d'un bonus de +20 à tous ses tests de Perception basés sur les sens.

SUBJECTIVITÉ TEMPORELLE

TYPE PSI :	actif	ACTION :	automatique
PORTÉE :	personnelle	DURÉE :	temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN :	-1		

Un asynchrone possédant cette capacité peut ralentir sa perception du temps, percevant ainsi tout son entourage au ralenti. En termes de jeu, il bénéficie d'un bonus de Rapidité de +1. Mais il ne peut dépenser sa phase d'action supplémentaire que pour des actions mentales ou relatives à la toile.

VEILLE

TYPE PSI :	actif	ACTION :	longue (min. 4 heures)
PORTÉE :	personnelle	DURÉE :	soutenue
MODIF. DE DRAIN :	0		

Cette passe permet à l'asynchrone de placer son esprit dans une sorte d'état de fugue ou de veille régénératrice, permettant à sa psyché de se reconstituer et de se réparer. Pour cela, il doit se mettre en veille pour un minimum de quatre heures. Pour chaque période de quatre heures pendant laquelle cette passe est maintenue, l'asynchrone guérit d'1 point de stress. Cette passe n'a aucun effet contre les traumatismes, les démences et les troubles mentaux. Pendant sa veille, l'asynchrone est catatonique : ses perceptions sensorielles sont désactivées et il est complètement coupé du monde extérieur. Seuls de sévères perturbations ou un choc physique (comme le fait d'être blessé ou touché par une arme à impulsion) peuvent le sortir de son état.

PASSES PSI-GAMMA

Les passes psi-gamma permettent d'entrer en contact (lecture et communication) et d'influencer les fonctions des esprits biologiques (les egos occupant un biomorphe, mais également la vie animale). Elles ne sont accessibles qu'aux personnages ayant l'aspect Psi au niveau 2.

La plupart des passes psi-gamma se gèrent via un test opposé entre l'asynchrone et la cible (p. 222).

ALIÉNATION

TYPE PSI :	actif	ACTION :	complexe
PORTÉE :	toucher	DURÉE :	temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN :	+0	COMPÉTENCE :	Assaut psi

Aliénation est une passe offensive créant une sensation de déconnexion entre l'ego et son morphe – expérience

similaire au sentiment éprouvé lorsque l'on se ré-enveloppe dans un nouveau morphe. L'ego perçoit son corps comme quelque chose d'encombrant, de curieux et d'étranger, un peu comme s'il en était prisonnier. Si l'asynchrone bat la cible au test opposé, traitez le résultat de la cible comme un test d'Intégration raté (p. 272). Cet effet dure le temps de la passe.

BOUCLIER PSI

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique
PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

Bouclier psi renforce l'esprit de l'asynchrone contre les attaques psi et la manipulation. Si l'asynchrone est touché par une attaque psi, il bénéficie de VOL/5 (arrondi au supérieur) points d'armure, réduisant ainsi la valeur des dommages infligés. Il bénéficie également d'un bonus de +10 pour résister à toutes les autres passes.

BROUILLAGE DES PERCEPTIONS

TYPE PSI : passif **ACTION :** automatique
PORTÉE : personnelle **DURÉE :** permanente

Cette passe permet à l'asynchrone de se dissimuler aux yeux de ceux qui utiliseraient Egoception ou Omnicéption. Il bénéficie d'un bonus de +30 à son test opposé contre les asynchrones utilisant ces passes.

BROUILLAGE MÉMORIEL

TYPE PSI : actif **ACTION :** complexe
PORTÉE : toucher **DURÉE :** temporaire (minutes)
MODIF. DE DRAIN : -1 **COMPÉTENCE :** Contrôle

Brouillage mémoriel permet à l'asynchrone de momentanément perturber la faculté de la cible à créer des souvenirs à long terme. S'il bat la cible au test opposé, la capacité de sauvegarde des souvenirs de la cible est annulée pour la durée de la passe. Pendant cette période, elle ne retiendra que les souvenirs à court terme mais oubliera très vite tout ce qui est survenu alors qu'elle était sous l'effet du pouvoir.

CHAMP STATIQUE

TYPE PSI : actif **ACTION :** complexe
PORTÉE : proche **DURÉE :** soutenue
MODIF. DE DRAIN : +0 **COMPÉTENCE :** aucune

L'asynchrone génère un champ de brouillage psi autour de lui, faisant obstacle à toute passe à distance réalisée dans son champ d'action. Ces passes se voient appliquer un malus de -30. Champ statique n'a aucun effet sur les passes dont la portée est « personnelle » ou « toucher ».

CHARISME

TYPE PSI : actif **ACTION :** rapide
PORTÉE : toucher **DURÉE :** temporaire (minutes)
MODIF. DE DRAIN : -1 **COMPÉTENCE :** Contrôle

L'asynchrone utilise cette passe pour influencer l'esprit subconscient de la cible afin qu'elle perçoive l'asynchrone comme quelqu'un de charmant, de magnétique et persuasif. Si l'asynchrone bat la cible au test opposé, il bénéficie d'un bonus de +30 à tous les tests de compétences sociales qu'il entreprendra pendant la durée choisie.

COURT-CIRCUIT SENSORIEL

TYPE PSI : actif **ACTION :** complexe
PORTÉE : toucher **DURÉE :** temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN : -1 **COMPÉTENCE :** Assaut psi

Cette passe sabote et court-circuite l'une des aires corticales sensorielles de la cible (au choix de l'asynchrone), interférant avec une source d'entrée sensorielle spécifique et pouvant même la neutraliser, pour la durée choisie. Si l'asynchrone bat la cible au test opposé, la cible souffre alors d'un malus de -30 à tous ses tests de Perception basés sur le sens affecté (le malus est doublé et atteint -60 si l'asynchrone fait une réussite exceptionnelle).

EGOCEPTION

TYPE PSI : actif **ACTION :** complexe
PORTÉE : proche **DURÉE :** temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN : -1 **COMPÉTENCE :** Sensation

La passe Egoception peut être utilisée pour détecter et localiser les formes de vie biologiques et douées de conscience (c'est-à-dire les egos) à portée de l'asynchrone. Pour ce faire, l'asynchrone réalise un unique test opposé de Sensation contre toutes les formes de vie situées dans le rayon d'action de la passe. Lorsqu'il s'agit de détecter de petits animaux ou des insectes, l'asynchrone peut souffrir de modificateurs semblables à ceux qui sont appliqués en situation de combat à distance (p. 193) pour les cibler. Il peut également bénéficier de bonus pour la détection des formes de vie de plus grande taille. S'il réussit son test, l'asynchrone sait alors qu'une forme de vie est à proximité. Il pourra déterminer un autre élément d'information sur la vie détectée pour chaque tranche complète de 10 points de MR : dans quelle direction ou à quelle distance elle se trouve, sa taille approximative, le type de créature dont il s'agit, etc. L'asynchrone aura connaissance des déplacements de la cible pour toute la durée de la passe.

EMPATHIE

TYPE PSI : actif **ACTION :** rapide
PORTÉE : toucher **DURÉE :** soutenue
MODIF. DE DRAIN : -2 **COMPÉTENCE :** Sensation

Empathie permet à l'asynchrone de ressentir les émotions basiques de sa cible. S'il réussit son test opposé, il perçoit intuitivement l'état émotionnel de la cible pendant tout le temps où la passe est soutenue. Il appartient au MJ de décider si cette connaissance peut le faire bénéficier de bonus (jusqu'à +30) pour certains tests de compétences sociales.

IMPLANTATION DE COMPÉTENCE

TYPE PSI : actif **ACTION :** complexe
PORTÉE : toucher **DURÉE :** temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN : +0 **COMPÉTENCE :** Contrôle

Cette passe permet à l'asynchrone de transmettre une partie de son expertise dans une compétence et de l'implanter dans l'esprit d'une cible. Pour toute la durée de la passe, la cible profite de ce savoir lorsqu'elle utilise la compétence. Si la compétence de l'asynchrone est comprise entre 31 et 60, la cible bénéficie d'un bonus de +10. Si elle est à 61+, la cible bénéficie d'un bonus de +20. Implantation de compétence se fait avec un test opposé contre les cibles non consentantes. On reporte certains cas où la cible fait usage de la

- SYNOPSIS
- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSO.
- EXEMPLES DE PERSO.
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES

compétence en employant le même style et les mêmes modes opératoires que l'asynchrone.

IMPLANTATION MÉMORIELLE

TYPE PSI : actif

ACTION : complexe

PORTÉE : toucher

DURÉE : instantanée

MODIF. DE DRAIN : +0

COMPÉTENCE : Contrôle

L'asynchrone qui utilise cette passe peut implanter des souvenirs d'une durée maximum d'une heure dans l'esprit de la cible. Il sera évident que ces souvenirs ne lui appartiennent pas et il n'y a donc aucun risque que la cible puisse les confondre avec les siens. L'objectif n'est pas de fausser la mémoire de la cible mais d'y implanter des souvenirs de l'asynchrone auxquels elle aura accès comme s'ils lui appartenaient. Cela peut être utile pour « archiver » des données importantes dans un allié. Le procédé fournit littéralement une perspective alternative et permet de réaliser une « copie de données » que la cible peut passer en revue. Implantation mémorielle se fait avec un test opposé contre les cibles non consentantes. L'implantation de souvenirs traumatisants peut infliger du stress mental au réceptacle (p. 214), à l'appréciation du MJ.

INCEPTION

TYPE PSI : actif

ACTION : complexe

PORTÉE : toucher

DURÉE : instantanée

MODIF. DE DRAIN : +2

COMPÉTENCE : Contrôle

Inception permet à l'asynchrone d'influencer le fil de pensée d'une autre personne en implantant dans son esprit une simple suggestion post-hypnotique. Si l'asynchrone réussit son test opposé, le réceptacle traitera cette suggestion comme si elle était son idée propre. Les suggestions implantées doivent être courtes et simples : pour vous donner une idée, le MJ peut n'accepter que des suggestions se déclinant en de

courtes phrases (exemple : « ouvre le sas » ou « donne-moi ton arme »). La cible peut bénéficier d'un bonus pour résister aux suggestions menaçant directement sa vie (« saute du pont ») ou entrant en violation directe avec ses motivations ou sa philosophie personnelle, mais ceci est laissé à l'appréciation du MJ. Les suggestions ne doivent pas nécessairement être exécutées immédiatement, il est également possible d'y intégrer une brève condition de déclenchement (« si l'alarme se déclenche, ignore-la »).

LIEN TÉLÉPATHIQUE

TYPE PSI : actif

ACTION : rapide

PORTÉE : toucher

DURÉE : soutenue

MODIF. DE DRAIN : +1 par cible supp. **COMPÉTENCE :** Contrôle

Lien télépathique permet une communication mentale réciproque avec la cible. Cette passe peut être utilisée sur plus d'une cible à la fois, auquel cas l'asynchrone fera office de « serveur » télépathique afin que chacun des personnages qui lui sont connectés puisse communiquer mentalement les uns avec les autres (mais via l'asynchrone qui peut ainsi entendre toutes les conversations). La langue est un facteur essentiel pour les communications télépathiques, mais cette barrière peut être surmontée par la transmission de sons, d'images, d'émotions ou d'autres sensations. Face à une cible non consentante, Lien télépathique demande un test opposé.

MIME

TYPE PSI : actif

ACTION : rapide

PORTÉE : toucher

DURÉE : instantanée

MODIF. DE DRAIN : +0

COMPÉTENCE : Sensation

Dans un univers où changer de corps et de visage est chose courante, les gens apprennent à reconnaître plus facilement les manières et les bizarreries de personnalité. L'asynchrone doit utiliser cette passe sur une cible et tenter un test de



résolution. S'il réussit, il hérite d'une « empreinte » de l'esprit cible dont il peut tirer profit quand il cherche à imiter cet ego. L'asynchrone bénéficie d'un bonus de +30 à ses tests d'Imposture quand il cherche à reproduire les manières et les attitudes sociales de la cible.

OMNICEPTION

TYPE PSI :	actif	ACTION :	rapide
PORTÉE :	proche	DURÉE :	temporaire (minutes)
MODIF. DE DRAIN :	-1	COMPÉTENCE :	Sensation

Un asynchrone ayant Omniception est hypersensible aux autres formes de vie biologiques en train de l'observer. Pour la durée de la passe, il fait un test de Sensation en opposition avec toutes les formes de vie à portée ayant fixé leur attention sur lui : si l'asynchrone réussit, il sait qu'il est observé, mais ignore par qui ou quoi. Il bénéficie néanmoins d'un bonus de +30 à tous ses tests de Perception pour détecter le (ou les) observateur(s). Cette passe ne permet pas de détecter les êtres en observation partielle ou momentanée, ni les êtres seulement conscients de la présence de l'asynchrone : elle ne permet de détecter que les êtres l'observant activement (même s'ils se cachent). Cela peut être utile pour s'apercevoir que l'on est suivi ou pour repérer des partenaires potentiel(le)s au milieu d'un bar.

PÉNÉTRATION

TYPE PSI :	actif	ACTION :	rapide
PORTÉE :	toucher	DURÉE :	instantanée
MODIF. DE DRAIN :	1 par point de PA	COMPÉTENCE :	Assaut psi

Pénétration fonctionne en complément de toute passe offensive faisant appel à la compétence Assaut psi. Elle permet à l'asynchrone de pénétrer le Bouclier psi d'un adversaire en concentrant son attaque psi. Chaque point de PA appliqué à l'attaque psi inflige 1 point de tension. La PA maximum que l'asynchrone peut obtenir est égale à son score de compétence Assaut psi/10 (arrondi à l'inférieur).

PILOTAGE ÉMOTIONNEL

TYPE PSI :	actif	ACTION :	complexe
PORTÉE :	toucher	DURÉE :	temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN :	-1	COMPÉTENCE :	Contrôle

Cette passe permet à l'asynchrone de stimuler les aires corticales relatives aux émotions dans le cerveau de sa cible. Il peut provoquer, amplifier ou atténuer les émotions choisies, manipulant ainsi la cible. Si l'asynchrone réussit son test opposé, la cible agira en accord avec l'émotion induite durant le temps que dure la passe et elle pourra, dans certaines circonstances, se voir imposer des modificateurs (jusqu'à +/-30) fixés par le MJ. L'asynchrone peut, par exemple, bénéficier d'un bonus de +30 à ses tests d'Intimidation contre une cible chez laquelle il aura provoqué la peur.

POIGNARD PSYCHIQUE

TYPE PSI :	actif	ACTION :	complexe
PORTÉE :	toucher	DURÉE :	instantanée
MODIF. DE DRAIN :	+0	COMPÉTENCE :	Assaut psi

Poignard psychique est une passe offensive utilisée quand l'asynchrone cherche à infliger des dommages physiques au cerveau ou au système nerveux de sa cible. Chaque attaque

réussie inflige 1d10 + (VOL/10, arrondi au supérieur) points de dommages. Les dommages sont augmentés de +5 en cas de réussite exceptionnelle.

SCAN APPROFONDI

TYPE PSI :	actif	ACTION :	soutenu
PORTÉE :	toucher	DURÉE :	temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN :	+1	COMPÉTENCE :	Sensation

Scan approfondi est une version invasive de Survol des pensées (ci-dessous), conçue pour extraire des informations de l'individu ciblé. Si l'asynchrone réussit son test opposé, il envahit télépathiquement l'esprit de sa cible et peut le sonder à la recherche d'informations. Il récupère un élément d'information par tranche complète de 10 points de MR. Chacun de ces éléments demande un round complet d'extraction : la passe doit être soutenue pendant tout le processus. La cible a conscience de la sonde mentale à laquelle elle est soumise mais ignore quelles informations l'asynchrone récupère.

SPAM

TYPE PSI :	actif	ACTION :	complexe
PORTÉE :	toucher	DURÉE :	temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN :	+0	COMPÉTENCE :	Assaut psi

Cette passe permet à l'asynchrone de surcharger et de noyer l'une des aires corticales sensorielles de la cible (au choix de l'asynchrone), l'inondant de données sensorielles gênantes et distrayantes afin de la perturber. Si l'asynchrone bat la cible au test opposé, la cible subit un malus de -10 à tous ses tests pour la durée de la passe (malus doublé à -20 si l'asynchrone obtient une réussite exceptionnelle).

SURVOL DES PENSÉES

TYPE PSI :	actif	ACTION :	complexe
PORTÉE :	toucher	DURÉE :	soutenu
MODIF. DE DRAIN :	-1	COMPÉTENCE :	Sensation

Survol des pensées est une forme de lecture de pensée, peu invasive, qui permet d'analyser les pensées de surface de la cible en quête de certains « mots-clés » comme un mot, une expression, un son, ou une image spécifique qu'a choisi l'asynchrone. Plutôt que de fouiller l'ego de la cible comme le fait un Scan approfondi, Survol des pensées vérifie simplement si la cible a une personne, un endroit, un événement ou une chose spécifique en tête, ces éléments pouvant être exploités par un investigateur astucieux qui saura alors en tirer ses propres conclusions sans avoir à directement envahir l'esprit de la cible. Cette passe peut être soutenue, ce qui permet à l'asynchrone de poursuivre son analyse des pensées de la cible sur une période prolongée. Pour cela, l'asynchrone doit effectuer un test opposé (et l'emporter) pour chacun des éléments qu'il veut analyser.

PSYCHOCHIRURGIE

Considérant les possibilités qu'offrent les neurosciences à l'époque d'*Eclipse Phase*, il est facile de concevoir l'esprit comme un logiciel programmable, comme quelque chose que l'on peut rétro-programmer, ré-encoder, améliorer et corriger. Et dans une large mesure, tout ceci est possible. Grâce à la nanotechnologie, à la génétique et aux sciences cognitives,

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

les neuroscientifiques ont abattu de nombreux obstacles dans leur lutte pour mieux comprendre la structure et le fonctionnement de l'esprit, et ils ont réalisé des progrès extraordinaires dans leurs recherches de la véritable nature de la conscience. Les manipulations génétiques, les neuromodifications et les implants neuraux offrent tout un ensemble d'options permettant d'améliorer les facultés cérébrales. L'esprit transhumain est devenu un terrain de jeu – et un champ de bataille. Les nanovirus libérés durant la Chute ont infecté des millions de personnes, altérant leur cerveau de manière permanente. Aujourd'hui, dix ans plus tard, on assiste encore occasionnellement à des résurgences épidémiques. La Toile est parcourue de virus cognitifs infectant les infomorphes et les IA, reprogrammant leur manière d'être. Les termes « idée infectieuse » et « idée virale » peuvent désormais être compris littéralement.

En réalité, l'édition mémorielle est un processus compliqué et dangereux, loin d'être à l'abri de commettre des erreurs. Le domaine des neurosciences a peut-être des années-lumière d'avance sur ce qu'il était un siècle plus tôt, mais de nombreux aspects du cerveau et des fonctions neurales échappent encore à la compréhension des plus brillants experts et IA, les laissant perplexes. Les technologies telles que la cartographie nano-neurale, l'upload, l'émulation numérique de l'esprit et les développements d'intelligences artificielles en sont également à leurs balbutiements après seulement quelques décennies d'existence. La transhumanité en saisit les modes de fonctionnement, mais elle n'en comprend pas toujours les mécanismes sous-jacents.

N'importe quel neurotechnicien vous le dira : s'embourber dans les profondeurs de l'esprit pour le trifouiller, c'est un boulot de fou. Le cerveau est une machine organique que des millions d'années de développement évolutionnaire aléatoire ont façonnée. Chaque cerveau se développe de manière désordonnée, est chargé des vestiges de l'évolution et se voit aléatoirement modifié par un ensemble illimité de facteurs allant des événements de la vie aux causes environnementales. Chaque esprit se distingue par de nombreux mécanismes – cellules, connexions, récepteurs – ayant un nombre vertigineux de fonctions : mémoire, perception, apprentissage, raisonnement, émotions, instinct, conscience, etc. Son système d'organisation et de stockage est holonome, diffus et désorganisé. Même le cerveau modifié et amélioré des transhumains est un endroit saturé, chaotique et parcouru par un réseau dense d'interconnexions, chaque esprit abritant ses

propres souvenirs, sa propre personnalité et de nombreuses autres caractéristiques participant à le définir de manière unique.

Cela signifie que, même si l'on peut scanner l'architecture et la topographie générale des réseaux neuraux pour en tirer des déductions, le diable se cache dans les détails. Les techniques utilisées pour modifier, réparer ou améliorer l'esprit d'un individu ne garantissent aucunement la même réussite quand elles sont appliquées sur un autre cerveau. Par exemple, le processus par lequel le cerveau emmagasine le savoir, les compétences et les souvenirs donne lieu à une étrange réaction en chaîne au cours de laquelle ces mêmes souvenirs sont reliés et associés à d'autres, ce qui fait que les tentatives d'altération d'un souvenir spécifique peuvent avoir des effets négatifs sur d'autres. En fin de compte, l'esprit est une chose instable et délicate, et les tentatives effectuées afin de le remodeler se déroulent rarement comme prévues.

PROCESSUS DE PSYCHOCIRURGIE

La psychochirurgie est un procédé chirurgical d'altération sélective de l'esprit transhumain. Même si ces différents domaines se rejoignent parfois, il s'agit d'un domaine indépendant de celui des modifications génétiques neurales (qui altèrent le code génétique), de l'implantation de neuroware (qui insère des implants cybernétiques et biotechnologiques) ou du piratage cérébral (qui est une attaque logicielle sur un cerveau informatique, un implant neural ou un infomorphe).

La psychochirurgie est presque toujours pratiquée sur des esprits numérisés, qu'il s'agisse d'une émulation en temps réel, d'une sauvegarde ou d'un fork. Dans la plupart des cas, on effectue une copie de l'état mental du sujet au moyen de la même technologie et du même procédé que pour l'upload ou le clonage neural, et on la traite dans un simulespace. Le sujet n'a pas besoin d'être volontaire, mais s'il ne l'est pas, ses droits et autorisations doivent être restreints et limités au sein du simulespace. Il existe de nombreux environnements de simulespace pour la psychochirurgie, chacun étant conçu sur mesure pour faciliter des opérations psychochirurgicales spécifiques et intégrant une sélection complète d'options de traitements psychothérapeutiques.

Le processus réel d'une opération de psychochirurgie se divise en quatre étapes. Tout d'abord, le diagnostic : il peut impliquer l'utilisation de différentes techniques d'imagerie cérébrale pour les individus occupant un morphe, et

RECHERCHE SOLARCHIVE : « PROJET COGNOME HUMAIN »




Le Projet Cognome Humain était une entreprise de recherche théorique sur la rétro-ingénierie du cerveau humain, analogue en bien des points au [Projet Génome Humain](#) qui décrypta avec succès les séquences ADN de notre génome. Le PCH était une entreprise multidisciplinaire engageant la biologie, les neurosciences, la psychologie, les sciences cognitives, l'intelligence artificielle et la philosophie de l'esprit.

Financé et appuyé par des chefs

d'entreprise et des scientifiques ainsi que par les premiers groupes de transhumanistes, le PCH a développé les principes fondamentaux de la numérisation de l'ego et fut un moteur majeur dans l'apparition des premiers transhumains aux facultés cérébrales et à l'intelligence supérieures. Le PCH a également contribué à dresser un inventaire des typologies de l'esprit transhumain et à développer des bases de données de « patches cognitifs » s'appuyant sur l'état mental d'individus

sains pour traiter maladies et dommages mentaux. Bien que la plupart des données sur le PCH soient accessibles au public, quelques argonautes affirment que certaines de ces données sont jalousement tenues secrètes par quelques hypercorps, peut-être en vue de développer des technologies d'altération cognitive qui leurs soient propres.

Après la Chute, ce qui restait du projet fut récupéré par le Consortium Planétaire. ❀



comprend la cartographie des connexions synaptiques et l'élaboration d'un modèle neurochimique. L'étape de diagnostic peut également impliquer l'établissement d'un profil psychologique complet et des tests de psychométrie comportementale, lesquels incluent des tests de personnalité et des simulations scénarisées en simulespace. Enfin, l'esprit numérisé peut être comparé avec les dossiers de personnes présentant des symptômes similaires afin de mieux identifier des informations connexes. Cette étape d'analyse sert à planifier la procédure.

La véritable mise en application de l'altération psychochirurgicale peut se faire selon plusieurs méthodes différentes, en fonction du résultat souhaité. La meilleure approche consiste souvent à appliquer des modules externes à l'esprit numérisé. Cette technique permet de ne pas interférer avec les liaisons complexes et fait en sorte que les nouvelles entrées de données soient directement interprétées et assimilées. Dans le cadre des traitements, on établit des correspondances avec les logiciels correcteurs de santé mentale, compilés à partir de bases de données d'esprits sains, puis on les adapte et on les applique. Il arrive qu'on lance des programmes spécialisés pour stimuler certains processus mentaux à des fins thérapeutiques. Avant de procéder à l'altération, celle-ci est parfois pratiquée d'abord sur un fork du sujet à vitesse accélérée afin d'en évaluer le résultat. De la même manière, de nombreux choix de traitements peuvent être effectués sur des forks soumis à accélération temporelle pour permettre au chirurgien de tester ceux qui sont susceptibles d'être les plus efficaces.

Évidemment, toutes les procédures psychochirurgicales ne sont pas pratiquées pour le bien du sujet. La psychochirurgie peut aussi servir à interroger ou à torturer des prisonniers, à effacer des souvenirs, à modifier le comportement ou à infliger des infirmités écrasantes. On s'en sert aussi parfois comme sentence légale dans l'espoir de réduire le taux de criminalité. Il va sans dire que ces méthodes sont souvent plus brutales que justes, faisant fi des paramètres de sécurité et entraînant parfois des effets secondaires préjudiciables.

MÉCANISMES DE PSYCHOCHIRURGIE

En termes de jeu, la psychochirurgie est une action longue nécessitant un test opposé. Le psychochirurgien fait un test

de Psychochirurgie contre la VOL $\times 3$ de sa cible. Référez-vous à la Table des modificateurs de psychochirurgie pour appliquer les modificateurs appropriés.

Lorsque le psychochirurgien réussit et que le sujet échoue, l'opération est effective et permanente. L'altération devient partie intégrante et définitive de l'ego du sujet et sera copiée au moment de ses futurs uploads (et parfois même lors de ses clonages neuraux, quand il se créera des forks).

Lorsque les deux réussissent mais que le psychochirurgien obtient le résultat le plus haut, l'opération fonctionne mais n'est que temporaire : elle dure 1 semaine par tranche de 10 points de MR.

Lorsque le sujet fait le jet le plus haut, ou que le psychochirurgien échoue, la tentative est un échec.

Le délai requis indiqué pour chaque procédure psychochirurgicale dépend du point de vue subjectif du patient. La plupart des sujets étant traités en simulespace, l'accélération temporelle peut considérablement réduire le temps réel nécessaire à de telles procédures (cf. *Défier les lois de la nature*, p. 241).

STRESS MENTAL

La psychochirurgie consiste à modifier l'esprit transhumain et, parfois, la véritable personnalité de celui qui occupe (et est) cet esprit. Il n'est pas étonnant que la psychochirurgie soumette l'état mental du sujet au stress et lui inflige parfois des traumatismes mentaux.

Chaque procédure de psychochirurgie possède une Valeur de Stress (VS) à infliger au sujet, que le test échoue ou réussisse. Si le psychochirurgien fait une réussite exceptionnelle (MR de 30+), cette valeur est réduite de moitié (arrondi à l'inférieur). S'il fait un échec cuisant (ME de 30+), cette valeur est doublée. En outre, un échec cuisant pourrait entraîner des effets secondaires inattendus tels que des altérations comportementales, émotionnelles ou mémorielles supplémentaires.

Si le psychochirurgien fait une réussite critique, aucune valeur de stress n'est infligée. Mais s'il fait un échec critique, le sujet reçoit un trauma automatique en plus de la valeur de stress normale.

Certaines conditions peuvent aussi affecter la VS, comme indiqué dans la Table des modificateurs de psychochirurgie.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.



INTERPRÉTER L'ÉDITION COGNITIVE

Beaucoup des changements induits par la psychochirurgie sont nébuleux et difficiles à identifier clairement en termes de mécanique de jeu. Les altérations portées à la personnalité du personnage et à son esprit sont souvent plus faciles à gérer en tant qu'éléments d'interprétation. Le joueur devrait donc faire son possible pour intégrer ces modifications mentales aux paroles et aux actes de son personnage, et le MJ devrait s'assurer que le portrait que l'interprétation du joueur dresse de son personnage correspond bien aux éditions cérébrales subies. Certaines modifications psychochirurgicales peuvent être retranscrites par des aspects d'ego tandis que d'autres peuvent appliquer des modificateurs à certains tests ou dans certaines situations. Le MJ devrait évaluer soigneusement les effets de l'altération cérébrale et appliquer les modificateurs qu'il considère appropriés.

PROCÉDURES PSYCHOCHIRURGICALES

Les altérations suivantes peuvent être réalisées par psychochirurgie. D'autres procédures d'édition de l'esprit peuvent être tentées, en vous basant sur les exemples qui suivent, mais il appartiendra au MJ d'en décider.

APPRENTISSAGE APPROFONDI

DÉLAI REQUIS : temps d'apprentissage de la compétence/2

MP : +20

VS : 1

À l'aide de tutoriels, de protocoles de renforcement de la mémoire, de stimulation cérébrale profonde et en conditionnant certaines tâches, les facultés d'apprentissage du sujet sont renforcées, ce qui lui permet d'apprendre de nouvelles compétences plus rapidement.

CONTRÔLE COMPORTEMENTAL

DÉLAI REQUIS : 1 semaine

MP : limitation/stimulation -10 ; blocage/encouragement -20 ; effacement/induction -30

VS : 1d10/2 (arrondi au supérieur)

Principalement utilisé pour la réhabilitation des criminels, le contrôle comportemental vise à limiter, bloquer ou effacer des aspects comportementaux spécifiques de la psyché du sujet. On peut, par exemple, conditionner un meurtrier pour mettre fin à ses agressions, comme on peut empêcher un cleptomane de voler. Certaines personnes se soumettent volontairement à ces ajustements, comme les personnalités mondaines cherchant à réduire leur envie de manger ou des accros cherchant à se sevrer de leur besoin d'un fix.

Le contrôle comportemental peut aussi servir à débrider ou à accentuer un aspect du comportement. Il peut, par exemple, arriver qu'une escorte souhaite supprimer ses inhibitions sexuelles, ou qu'un cadre hypercorp souhaite accentuer son dévouement à son travail pour le placer au-dessus du reste.

Le personnage ressentira simplement une légère contrainte l'encourageant à éviter un aspect de son comportement s'il a été *limité* (et souffrira éventuellement d'un malus de -10), mais il trouvera vraiment difficile de poursuivre un comportement qui a été *bloqué* (ce qui demandera de réussir un test de VOL $\times 3$ et imposera un malus de -20). Il sera absolument incapable de s'adonner à un comportement ayant été *effacé*, et s'il est contraint de s'y plier d'une manière ou d'une autre,

MODIFICATEURS DE PSYCHOCHIRURGIE

SITUATION	MODIFICATEUR AU TEST DE PSYCHOCHIRURGIE	MODIFICATEUR DE VS
Diagnostic préliminaire erroné	-30	+1
Mépris des protocoles de sécurité	+20	$\times 2$
Accélération temporelle en simulespace	-20	+2
Le sujet est une IA, une IAG ou un surévolué	-20	+1

il souffrira alors d'un malus de -30 et subira 1d10/2 (arrondi au supérieur) points de stress mental.

Selon la même logique, le personnage se sentira seulement poussé à poursuivre un comportement qui aura été stimulé, mais il lui sera difficile de ne pas s'y plier s'il a été *encouragé* (il devra faire un test de VOL $\times 3$ s'il ne veut pas obéir à cette impulsion). Dans le cas d'un comportement *induit*, il n'aura pas d'autre choix que de s'y adonner et recevra 1d10/2 (arrondi au supérieur) points de stress mental s'il en est empêché d'une manière ou d'une autre.

CONTRÔLE ÉMOTIONNEL

DÉLAI REQUIS : 1 semaine

MP : limitation/stimulation -10 ; blocage/encouragement -20 ; effacement/induction -30

VS : (1d10/2 ; arrondi au supérieur) + 2

Semblable au contrôle comportemental, le contrôle émotionnel s'applique à modifier, à améliorer ou à brider les réponses émotionnelles du sujet. Certains choisissent de se soumettre à ces modifications pour, par exemple, limiter leur sentiment de tristesse afin d'être plus heureux, ou encourager leur côté agressif dans le but d'être plus compétitif. Les mercenaires et soldats sont connus pour pratiquer ces opérations afin d'effacer le sentiment de peur. Suivez les mêmes règles que pour Contrôle comportemental.

ÉDITION DE LA PERSONNALITÉ

DÉLAI REQUIS : 1 semaine

MP : mineure -10 ; modérée -20 ; majeure -30

VS : (1d10/2 ; arrondi au supérieur) + 3

Il s'agit probablement de la procédure la plus radicale puisqu'elle propose d'altérer le cœur même de la personnalité du sujet. Les éléments de la personnalité que l'on peut modifier sont quasiment illimités et comprennent des traits tels que l'ouverture d'esprit, le caractère consciencieux, l'altruisme, l'extraversion/introversion, l'impulsivité, la curiosité, la créativité, la confiance, l'orientation sexuelle, le sang-froid, entre autres. Ces traits peuvent être accentués ou atténués à des degrés variés. En jeu, les effets se feront surtout ressentir via l'interprétation du personnage, mais le MJ pourra choisir d'appliquer des modificateurs s'il les estime appropriés.

ÉDITION MÉMORIELLE

DÉLAI REQUIS : 1 semaine (2 semaines pour ajout/remplacement)

MP : -10 (volontaire) ou -30 (forcée)

VS : 1d10/2 (arrondi au supérieur)

En observant et en enregistrant les processus de récupération de la mémoire (en invoquant les souvenirs par la force, si nécessaire), le psychochirurgien peut identifier l'endroit du

cerveau où les souvenirs sont stockés et cibler cette zone afin de les retirer. Mais la mémoire de stockage reste complexe et diffuse, et est souvent interconnectée aux autres mémoires et banques de souvenirs : retirer un souvenir peut donc en affecter d'autres (à la discrétion du MJ).

Ajouter (ou remplacer) des souvenirs est une opération bien plus compliquée encore qui nécessite que les souvenirs en questions soient copiés à partir d'une personne en ayant fait l'expérience ou qu'ils aient été manufacturés avec un logiciel LEx. Même si l'implantation réussit, le risque d'un clash entre faux et vrais souvenirs ne pourra pas être exclu, à moins que les souvenirs réels n'aient été effacés.

EMPREINTES DE COMPÉTENCES

DÉLAI REQUIS : 1 semaine pour un +10

MP : +0

VS : 1 pour un +10

Les empreintes de compétences sont des ensembles de schémas et de procédures neurales correspondant à des compétences que l'on imprime dans le cerveau du sujet pour booster temporairement ses capacités. Les empreintes de compétences sont des augmentations artificielles et temporaires qui se dégradent au rythme de -10 par jour, jusqu'à disparaître. Aucune compétence ne peut être augmentée au-delà de 60.

INTERROGATOIRE

DÉLAI REQUIS : variable (selon le MJ ; 1 semaine par défaut)

MP : +30

VS : 1d10

La psychochirurgie peut servir à interroger un individu au moyen de la torture mentale ou de la manipulation. Un test de Psychochirurgie réussi vous fait bénéficier d'un bonus de +30 aux tests d'Intimidation réalisés dans le cadre d'un interrogatoire.

MASQUAGE COMPORTEMENTAL

DÉLAI REQUIS : 1 semaine

MP : -20

VS : 1d10/2 (arrondi au supérieur)

Comme il est devenu possible de changer de corps, nombre d'agences de sécurité et de services de l'ordre ont recours au profilage comportemental pour identifier les gens quand ils se sont ré-enveloppés. Même si ces systèmes sont loin d'être parfaits, les manies et particularités inconscientes d'un individu peuvent toujours le trahir. Les personnages qui souhaitent échapper à une telle identification peuvent recourir au masquage comportemental, qui consiste à altérer les manies inconscientes de l'individu et à modifier ses signaux sociaux. Ils bénéficient d'un bonus de +30 quand ils se défendent contre ce genre de systèmes d'identification et pour leurs tests de Kinésique.

PSYCHOTHÉRAPIE

DÉLAI REQUIS : variable

MP : +0

VS : 0

La psychochirurgie thérapeutique est bénéfique pour les personnages souffrant de stress mental, de traumatismes ou de troubles mentaux. Un test de psychochirurgie réussi octroie au sujet un bonus de +30 pour ses tests de soins mentaux, comme indiqué p. 215.

PSYCHOTORTURE

DÉLAI REQUIS : variable

MP : +30

VS : 1d10 VS par jour

La psychotorture correspond à une forme de manipulation mentale visant uniquement à causer angoisses et souffrances, ce qui se manifeste en termes de jeu sous forme de stress mental et de traumatismes. La torture prolongée peut entraîner de sévères troubles mentaux, voire pires.

STIMULATION TASP

DÉLAI REQUIS : 1 journée

MP : +10

VS : 1

La stimulation Tasp utilise les techniques de stimulation cérébrale profonde pour titiller les centres du plaisir dans le cerveau. Si cette procédure est souvent employée à des fins thérapeutiques pour les patients souffrant de dépression ou d'autres maladies nerveuses, l'objectif de la stimulation Tasp est de plonger le sujet dans un état de béatitude prolongé, de le soumettre à un bonheur extrême presque insoutenable. Ce genre de stimulation crée une forte addiction et un personnage exposé plus d'une heure subjective devra probablement prendre l'aspect Dépendant (p. 149). Certaines organisations criminelles sont réputées pour leur emploi de la stimulation Tasp comme système de récompense ou moyen d'induire une addiction afin de contrôler les individus sous leur emprise.

SUPPRESSION DE COMPÉTENCE

DÉLAI REQUIS : 1 journée par -10

MP : -10

VS : 1 par +10

La suppression de compétence vise à identifier où les compétences sont enregistrées et conservées au sein du cerveau afin de les bloquer ou de les extraire. La compétence visée chez le sujet est affaiblie par la procédure et peut même être complètement perdue.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



<Initialisation extrait>
 Projet PSICLONE - Réunion trimestrielle du Conseil
 d'Administration
 2^e trimestre 8 PC
 Conclusion Projet Futura –
 Rapport exécutif
 Préparation : Dr. Amélia Sheppard

En réponse à vos requêtes, voici le rapport établi sur le Projet Futura et ses retombées, cinq ans après que sa mise sous les projecteurs par des dénonciateurs et la pression des médias nous aient forcés à y mettre un terme et à relâcher les derniers sujets (que les médias populaires ont baptisé « les Égarés »).

Futura était une entreprise conjointe menée par Hanto Génomique et activement soutenue par Cognite ainsi que par de nombreux autres partenaires (cf. liste complète). Initialement, le projet avait été proposé par mon mentor, le Dr. Antonio Pascal, dont l'équipe a apporté la preuve que l'Expérience de Vie Accélérée (EVA) était réalisable, après une série d'études préliminaires sur deux petits échantillons (N<1000). S'il est vrai que ces premières études expérimentales avaient été réalisées sur des sujets plus âgés et avec une moindre dilatation temporelle, la logique de l'ambitieux programme qu'était le Projet Futura se justifiait par la diminution impressionnante de la population transhumaine suite à la Chute, par le taux stagnant de l'accroissement démographique à travers tout le système (phénomène à imputer à différents facteurs incluant la longévité plus importante, la contraception et un désespoir grandissant en ces temps troublés), ainsi que par le désir de se développer de manière agressive dans de nouveaux secteurs technologiques, avec l'espoir de devenir plus compétitifs.

Futura a commencé au lendemain de la Chute avec un capital transhumain de départ de ████ sujets d'expérience, issus de matériaux génétiques existant et mis en gestation entre une semaine et six mois après la naissance. Moins de 10% d'entre eux seulement ont été mis au monde naturellement par des mères porteuses ou naturelles, mortes pendant la Chute. La plupart sont issus de nos labos lunaires et martiens et furent portés à terme au sein d'exo-utérus.

Après sélection de l'échantillon, tous les sujets furent enveloppés dans des corps biologiques de type futura, à croissance accélérée, puis installés dans des environnements d'apprentissage accéléré, en simulespaces personnalisés. Le projet s'appuyait sur une utilisation extensive des technologies et techniques de pointe développées dans les structures reprises aux Titans, ce qui incluait l'ajout de caractéristiques néogénétiques aux morphes futuras et l'emploi d'applications de distorsion temporelle pour les populations coincées en simulespace. Le projet Futura fut mené simultanément sur trois stations de recherches différentes avec une équipe totale de 2211 chercheurs et assistants, et 45 IAG spécialement programmées comme experts du développement de l'enfant. L'objectif du projet était d'élever chaque enfant jusqu'à un âge subjectif de 18 ans en 3 ans de temps réel.

En dépit de l'observation omniprésente et de l'ajustement en temps réel des simulespaces et des programmes éducatifs pour une impression de normalité optimale, le projet subit, quelque part en cours de développement, une faille dans la surveillance des paramètres et au niveau du contrôle qualité qui provoqua une défaillance presque intégrale de la modélisation empathique. Les premiers effets furent observés 11 mois après le début du projet, alors que les sujets avaient atteint un âge approximatif de six ans. Des cas de cruauté envers les animaux et d'extériorisation émotionnelle se manifestèrent de plus en plus fréquemment. Si, à l'époque, ces comportements restaient encore à des niveaux statistiquement acceptables, au cours des mois qui suivirent cette tendance persista à progresser et le Dr. Pascal autorisa le recours à des méthodes « d'éducation » plus autoritaires dans le but de corriger les tendances sociopathes borderline que 23,19% des sujets présentait dès 18 mois d'âge réel (9 ans).

Nous savons maintenant que ces changements eurent la conséquence inattendue de supprimer toute manifestation franche de cruauté et de violence pour enseigner aux sujets à dissimuler leurs psychoses. C'est aussi à cette époque qu'apparurent les premiers morts. Les premières manifestations de ce type passèrent pour des accidents : la victime et le bourreau étaient alors ramenés à

des sauvegardes vieilles d'à peu près une semaine de temps subjectif. L'analyse post-projet montre que 43,87% de nos sujets ont entrepris au moins un acte de meurtre prémédité dès l'âge de 24 mois (12 ans), et les protocoles d'assistance psychologique ne firent que leur apprendre à mentir plus efficacement.

C'est à ce moment-là que le Dr. Aaron Bharani et moi-même avons préconisé de mettre un terme au projet et de ramener les sujets à notre réalité temporelle avec un suivi psychologique approfondi. Le Dr. Pascal s'est opposé à nos inquiétudes et n'a pas même pris la peine de les signaler au conseil. Alors que le projet touchait à sa fin, au 34^e mois, un fork du Dr. Bharani a rendu l'affaire publique, soulevant ainsi une violente controverse. Pendant que le Dr. Pascal maintenait, avec succès, les enquêteurs à distance, espérant que le projet serait mené à terme, un incident s'est produit sur Legacy, notre station de recherche. Les premières conclusions déterminèrent qu'au moins un des sujets s'était échappé du programme et s'était rendu responsable des défaillances environnementales de l'habitat et des milliers de morts conséquentes.

Face au regard scrutateur de l'opinion publique, nombre des partenaires impliqués dans le projet tentèrent de se retirer, et même de faire disparaître toute trace de leur implication. Dans le chaos ambiant que la situation avait créé, on estime que ████ sujets furent discrètement relâchés au sein de la population du système. Ce n'est qu'après ces événements que tous les sujets connus furent identifiés comme ayant été infectés pas la souche Watts-Macleod du virus Exsurgent, même si l'on ne sait pas clairement quand et comment ce serait arrivé. Bien que les dernières instructions aient été d'euthanasier tous les sujets restants et/ou de les sauvegarder pour les remettre en mémoire morte, seuls ████ des sujets libérés furent recapturés. En ce qui concerne les autres, ████ tentèrent de trouver refuge auprès d'autorités compatissantes, ████ se firent connaître et acceptèrent de se soumettre à une psychothérapie approfondie, ████ furent tués dans des rixes et ne furent pas ré-enveloppés. On suppose que les derniers se cachent toujours.

<Fin d'extrait>



LA TOILE

IMPLANTS RÉSEAUX, ENDOS, ECTOS

Pour accéder à la Toile, vous aurez besoin de quelques appareils. Le plus souvent, ils seront directement implantés dans votre cerveau – implant réseau, souvent qualifié d'« endo » – ou se présenteront sous forme d'ectos, des mini-ordinateurs externes. ■ p. 237

INTERFACES

Trois protocoles sont employés pour accéder à la Toile et manipuler les données qui s'y trouvent. ■ p. 239

Réalité Augmentée (RA) : les informations sont superposées aux sens physiques de l'utilisateur – vue, ouïe, odorat, goût et sensations tactiles. ■ p. 239

Réalité Virtuelle (RV) : vos sens physiques sont submergés et ne prévalent plus, vous êtes projeté dans un environnement entièrement généré par informatique – un simulespace. ■ p. 240

Lecture d'Expérience (LEx) : un enregistrement sensoriel personnel ou effectué par un tiers. ■ p. 241

USAGES DE LA TOILE

Il sera très simple pour votre personnage d'utiliser la Toile pour presque toutes ses communications, ses recherches ainsi que pour se distraire. ■ p. 241

Mécanique de la Toile au quotidien : vous trouverez ici toutes les règles de base pour une utilisation standard de la Toile. ■ p. 245

Recherches en ligne : votre personnage utilisera sa compétence Recherche pour trouver des informations sur la Toile. ■ p. 249

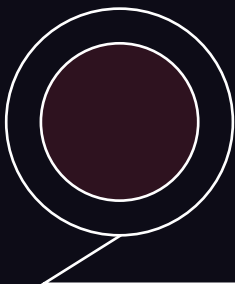
INFOLIFES ET INFOMORPHES

La Toile est peuplée de transhumains désincarnés et d'intelligences artificielles. ■ p. 244

Muses : type spécifique d'IA faisant office de compagne et d'assistante personnelle. ■ p. 244 et 264

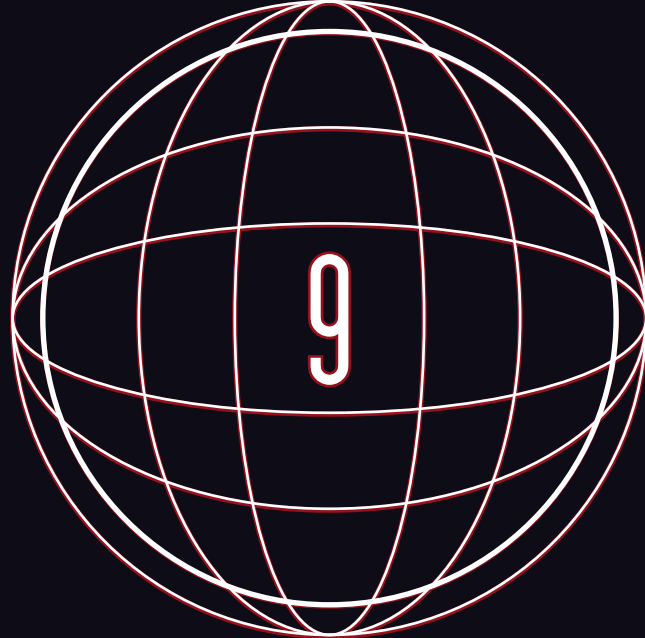
IAG : être numérique doué de conscience et capable d'agir de manière autonome et intelligente. ■ p. 244 et 265

Infomorphes : vous trouverez ici les règles et les détails concernant les egos numériques. ■ p. 245 et 265



ABUS DE LA TOILE

La Toile fourmille de malfaiteurs, de hackers opportunistes et de personnes avec lesquelles vous ne vous accorderez tout simplement pas. ■ p. 243



Hackers et malware : deux menaces majeures – les pirates informatiques et leurs outils. ■ p. 243

Sécurité de la Toile : il existe quatre principes de sécurité fondamentaux sur la Toile : l'authentification, les pare-feu, la surveillance active et l'encryptage. ■ p. 253

Intrusion : il y a deux façons d'infiltrer un système : en se glissant discrètement au travers du système de sécurité ou en lançant des attaques en force pour abattre les murs. ■ p. 255

Séquence de piratage : petit abrégé du piratage vite-fait-mal-fait. ■ p. 255

Contre-mesures d'intrusion : si vos efforts pour pirater un système déclenchent une alerte, des contre-mesures d'intrusion seront initiées pour tenter de vous localiser, de vous attaquer ou de vous bloquer par d'autres moyens. ■ p. 257

Piratage cyber-cérébral : les cosses et les synthomorphes sont équipés d'un cyber-cerveau – et, comme n'importe quel ordinateur, ils peuvent être piratés. ■ p. 261



Avant la Chute, les humains étaient tous reliés entre eux via internet, l'ensemble de réseaux interconnectés ayant servi d'ossature au développement de la Toile mondiale. Au départ, ce n'était qu'un moyen électronique pour récupérer des informations à partir de sources diverses (en se substituant aux anciennes sources d'informations papier) mais les générations qui suivirent mirent l'accent sur les communautés numériques et l'hébergement de services tels que les wikis, blogs, folksonomies et autres systèmes de réseautage. Ces développements profitèrent au principe de transparence, facilitèrent les collaborations en ligne et le partage des données, posant les jalons de notre société d'information moderne et interconnectée. Les étapes suivantes insistèrent sur l'interaction wifi, la géolocalisation et les approches sémantiques du web, avant qu'un bond de géant nous projette dans un monde d'interactions nouvelles avec l'avènement des interfaces cerveau/ordinateur, de la réalité augmentée (RA), de la réalité virtuelle (RV) et de la Lecture d'Expérience (LEEx).

Cet environnement, combiné à la croissance exponentielle des capacités de traitement et de stockage, lança un processus évolutionnaire qui allait mener aux agents intelligents – conçus pour augmenter les capacités humaines de traitement de l'information – lesquels se changeraient, au cours des décennies suivantes, en intelligences artificielles (IA). Si ces IA « faibles » ne possédaient pas toutes les capacités cognitives de l'être humain, et même si elles avaient tendance à être sur-spécialisées et étaient limitées par des programmes de restriction, l'évolution numérique vers les intelligences artificielles générales (IAG) – ces IA « fortes » présentant une intelligence égale, voire supérieure, aux facultés cognitives de l'homme – était devenue inévitable. À partir de là, ce ne fut qu'une question de temps avant que ne viennent au monde les IA germes, comme on les appelle, ces esprits artificiels capables d'auto-améliorations récursives, un processus les entraînant dans un développement exponentiel de leur intelligence. Malheureusement pour l'humanité, les Titans en furent le résultat.

Parallèlement et dès avant la Chute, le vieux internet avait commencé à évoluer vers quelque chose de nouveau. Au lieu de passer par les serveurs centraux, les utilisateurs s'interconnectaient d'ores et déjà les uns aux autres en wifi, créant un réseau décentralisé d'appareils portables, de micro-ordinateurs, de robots et d'appareils électroniques. Dans cet environnement à l'informatique omniprésente, les utilisateurs étaient en permanence en ligne, reliés à tout et à tous. C'était particulièrement vrai pour les personnes participant à l'expansion spatiale de l'humanité. Coupés d'internet par les distances et les immenses décalages de communication, ces utilisateurs restaient tout de même connectés à tous les êtres et objets de leur environnement immédiat ou de leur habitat, créant des toiles locales de réseau sans fil. C'est ainsi que naquit la Toile, destinée à remplacer l'ancien internet de la Terre, perdu au cours de la Chute.

émetteurs-transmetteurs sans-fil sont si petits et si discrets qu'ils peuvent être intégrés à absolument n'importe quoi. Le résultat : tout est aujourd'hui informatisé et connecté, ou tout du moins, marqué d'une puce de radio-identification (RFID). Même la nourriture est taguée avec des puces comestibles informant des dates de péremption et des valeurs nutritionnelles. Et d'autres moyens de communications, tels que les liaisons lasers ou micro-ondes, se sont ajoutés aux flux d'information.

Les technologies de stockage de données ont fait tellement de progrès que les *surplus* de mémoire virtuel de n'importe quel particulier pourraient à eux seuls contenir plus d'informations que tout l'Internet du XX^e siècle. Les lifelogueurs enregistrent littéralement chaque seconde de leur vie et ne craignent jamais pour autant de manquer d'espace. Les masses de données que les gens peuvent transporter via leurs implants réseaux cérébraux ou leurs ectos portables sont prodigieuses.

Le traitement des données se fait aussi à un niveau exceptionnellement efficace, et les superordinateurs sont bel et bien un objet du passé. Comment pourraient-ils rivaliser face à des appareils de poche dont même les plus sommaires peuvent répondre à presque tous vos besoins tout en faisant tourner un programme IA d'assistance personnelle, en téléchargeant simultanément des médias, et en transférant du porno, le tout, en scannant plusieurs milliers de flux d'informations ? Au sein du réseau de la Toile, tout appareil approchant des limites de son processeur partage simplement son fardeau avec les autres systèmes à proximité, créant ainsi une structure alimentée de toutes parts qui fait, en quelque sorte, office de superordinateur partagé par tout le monde.

De la même manière, le potentiel de transmission dépasse aujourd'hui, et de loin, les besoins de la majorité. Quiconque a vu le jour au cours des dernières générations a toujours vécu dans un monde où les médias ultra-réalistes et multi-sensoriels sont accessibles en téléchargement immédiat, quelle que soit leur taille. On peut aisément copier les bases de données et archives de masse dans un sens ou dans l'autre. Les bandes passantes ne sont tellement plus un problème que la plupart des gens oublient même qu'elles ont un jour existé. En fait, au vu de la quantité phénoménale de données disponibles, *trouver* l'information ou le média que vous recherchez prend considérablement plus de temps que son téléchargement. Et la Toile ne plante *jamais*. Comme elle fonctionne sur le principe d'un réseau décentralisé, si on débranche un appareil, les connections s'acheminent simplement autour, trouvant leur voie parmi les milliers d'autres nœuds disponibles. De manière similaire, la Toile fonctionnant comme un réseau pair-à-pair, les gros transferts sont automatiquement divisés en petites parties plus faciles à gérer qui prennent différents chemins. De fait, la plupart des utilisateurs gardent des archives torrent personnelles qu'ils laissent en accès public.

Bien entendu, les réseaux privés existent encore. Certains sont physiquement abrités derrière des réseaux câblés à accès fermé, parfois même derrière des infrastructures bloquant le wifi et maintenant le réseau isolé et sous contrôle. Mais la plupart sont en activité sur la Toile publique et utilisent des canaux cryptés et des protocoles sécurisés pour communiquer en privé et en toute sécurité sur les réseaux publics. En d'autres termes, ces réseaux privés font partie de la Toile, au même titre

- SYNOPSIS
- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSO.
- EXEMPLES DE PERSO.
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES

LES POSSIBILITÉS DE LA TOILE

La Toile, telle qu'elle apparaît dans *Eclipse Phase*, existe grâce aux avancées majeures réalisées dans les domaines de l'informatique, de la communication et de la nanofabrication. Les



Marque très populaire d'assistant numérique personnel mobile et multifonctionnel avant la Chute, « ecto » est devenu synonyme de micro-ordinateur de poche lorsqu'on est entré dans l'ère de la Toile. On parle parfois d'endos pour désigner les ordinateurs intégrés standards afin de marquer la différence entre l'appareil interne et l'appareil externe.

Qu'il s'agisse d'ectos ou d'endos, les ordinateurs modernes sont dirigés par un système d'exploitation (OS), une suite multifonctionnelle de programmes incluant des outils médias, un navigateur, un système de localisation, des

programmes de socialisation (messagerie, logiciel de mise à jour Socnet), des logiciels de cartographie, de navigation et de traduction ainsi que d'autres outils logiciels similaires. Les systèmes d'exploitation sont conçus pour être hautement personnalisables et permettre l'ajout de modules d'extension pour tous les logiciels ou gadgets que vous souhaiteriez utiliser en complément. La muse de l'utilisateur (IA d'assistance personnelle) facilite généralement les interactions logicielles.

L'ecto en lui-même fait généralement la taille d'une carte de crédit du XX^e siècle.

Fabriqué avec des matériaux intelligents, il peut être modelé selon différentes formes. On le porte souvent comme bijou ou comme accessoire vestimentaire, surtout en bracelet. L'interface utilisateur varie en fonction des préférences de chacun. Ceux qui n'ont pas d'implants réseau utilisent des lentilles et des écouteurs wifi pour accéder à la réalité augmentée et à l'interface de contrôle RA de l'ecto. Les interfaces entoptiques standards sont également accessibles par liaison wifi, liaison épidermique ou ligne directe en fibre optique. ✿

que tout le reste, mais ne sont accessibles qu'à ceux qui en sont membres grâce aux procédures de cryptage, aux systèmes d'authentification des utilisateurs, et aux contrôles et vérifications assurant la confidentialité des messages.

La transhumanité étant partagée en différentes factions, les tentatives d'unification logicielle et de standardisation des formats continuent à échouer. Mais, grâce aux outils de conversion facilement accessibles et avec le contrôle de compatibilité assisté par IA, les différences de systèmes d'exploitation et de protocoles ne sont plus vraiment un obstacle.

LES TECHNOLOGIES DE LA TOILE

Presque tous les biomorphes du système solaire sont équipés d'implants réseau de base (p. 300) – des ordinateurs directement intégrés au morphe. Ces implants sont placés dans le cerveau par nanochirurgie non-invasive. Le processeur, l'émetteur-récepteur wifi, les unités de stockage et les autres composants sont reliés directement aux cellules nerveuses de l'utilisateur et aux aires corticales du langage, de la parole et de la perception visuelle, entre autres. Les émulations Pensée-Com (appelées *transduction*) permettent à l'utilisateur de

contrôler l'implant par la simple pensée et de communiquer sans qu'il lui soit nécessaire de vocaliser. Les informations transmises par l'implant réseau sont directement communiquées au cerveau, qui les perçoit parfois comme des données de réalité augmentée simplement superposées aux sens physiques de l'utilisateur. De la même manière, les implants réseau des synthomorphes et des cosses sont intégrés directement au cyber-cerveau (ce qui peut poser des problèmes de sécurité, les cyber-cerveaux étant vulnérables au piratage).

On utilise également des appareils externes, les ectos (p. 325), pour accéder à la Toile, quoiqu'ils soient de plus en plus rares étant donnée la prépondérance des implants réseau. Les interfaces ecto incluent les interfaces haptiques, comme les écrans tactiles ; les bracelets et les gants réagissant aux mouvements du bras, de la main ou des doigts (claviers et souris virtuels) ; les interfaces oculométriques, où le contrôle s'opère par le mouvement des yeux et des paupières ; les scanners corporels (contrôle de l'axe du corps ou de tous les membres pour les non-humanoïdes) ; les systèmes de contrôle vocal, etc. Les informations sensorielles sont obtenues et transmises via des lentilles, lunettes, écouteurs

L'HÉRITAGE DES TITANS

Considérant les capacités techniques des implant-ordinateurs modernes, il n'est plus nécessaire de faire appel aux superordinateurs et aux connexions physiques haut-débit de pointe. Mais si on évite d'utiliser ces systèmes et ces technologies, c'est aussi à cause des Titans.

Dans l'univers d'*Eclipse Phase*, les serveurs centraux, les clusters auto-organisés et les systèmes pseudo-conscient de calcul parallèle massivement distribué à rétroaction sont tous considérés comme des dangers potentiels parce qu'ils possèdent les capacités de traitement de données et une mémoire suffisante pour potentiellement générer une IA germe et une nouvelle singularité fulgurante. Certains habitats vont même jusqu'à interdire de tels systèmes sous peine des plus sévères sanctions : dans la plupart des cas, il s'agira de la mort définitive, incluant l'effacement de toutes les sauvegardes et des derniers clones neuraux.

Les seuls superordinateurs que les habitats autorisent sont les « réseaux solides » contrôlant les systèmes vitaux des habitats, tels que la maintenance des propulseurs orbitaux, les systèmes de survie, de communication, l'alimentation en énergie et les projets R&D hypercorps de pointe. Ces systèmes sont généralement câblés, extrêmement surveillés et verrouillés dans des centres électroniques de traitement des données dont l'accès est strictement contrôlé et dont les mesures de sécurité physiques sont implacables.

De manière similaire, les IA elles-mêmes sont souvent soumises à de lourdes restrictions, et il n'est pas rare que les IAG soient strictement interdites, particulièrement dans le système intérieur et dans la République Jovienne. La plupart des programmes intelligents sont de plus limités dans leur développement par des lignes de programme spécifiques destinées à les empêcher de s'auto-améliorer. ■



(ou haut-parleurs ostéophoniques implantés), combinaisons, gants, pince-nez, filtres linguaux et d'autres appareils sans fil connectés (ou physiquement branchés) à l'ecto.

SURCHARGE D'INFORMATIONS

La Toile contient des quantités exceptionnelles d'informations personnelles et publiques que les utilisateurs se partagent, une médiathèque numérique commune d'actualités, de divertissements, de discours, de connaissances, de données environnementales, culturelles et d'affaires. Les transhumains profitent de la Toile comme d'un outil d'échange, de communication et de collaboration avec les autres utilisateurs, qu'ils soient à proximité ou très éloignés. La Toile, en tant que telle, est une source d'information complète et toujours à jour qui fait autorité sur toutes les questions relatives aux activités et aux connaissances de la transhumanité.

Bien entendu, tout le contenu en ligne n'est pas accessible gratuitement, sauf peut-être dans les zones autonomistes. Il existe beaucoup de données brevetées, n'apparaissant pas sur le réseau, que l'on garde sur des espaces de stockage sécurisés ou que l'on tient à l'écart dans des réseaux privés. Certaines d'entre elles sont à vendre, et intègrent de solides protections numériques — logiciels, médias, schémas de nanofabrication, logiciels de compétences, etc. Mais il existe un mouvement open source en plein essor qui offre des alternatives open source gratuites pour la plupart de ces données brevetées, ainsi que de nombreux groupes de pirates numériques qui, en dépit de la pression exercée par certaines autorités, proposent des versions crackées du matériel breveté. D'autres lots de données sont simplement conservées à l'abri des intérêts compétitifs (comme les projets de recherches hypercorps) ou concernent des affaires absolument privées, comme les sauvegardes d'ego.

SPIMES

Outre les données accumulées sur les affaires transhumaines, la Toile est également truffée d'informations issues d'un nombre incalculable d'appareils wifi équipés de capteurs, lesquels mettent constamment à jour leur localisation, leurs enregistrements et

leurs autres données. Familièrement appelés les « spimes », ces objets, conscients de leur localisation et de leur environnement, auto-documentés et capables de s'auto-connecter, émettent leurs données à quiconque tend l'oreille. Les capteurs visuels, sonores et autres étant ridiculement petits et bon marché, ils sont intégrés à presque tous les objets et produits que l'on peut porter, s'appliquer, utiliser ou internaliser. La plupart des utilisateurs peuvent ainsi recueillir les données environnementales et les enregistrements des capteurs de n'importe quel endroit (en passant par la Toile et en récupérant les flux émis par les spimes mobiles comme sédentaires), tant qu'il se trouve dans une zone publique — les zones privées bloquent généralement ces signaux ou les soumettent à une IA locale qui filtre les données.

SURVEILLANCE, VIE PRIVÉE ET SOUSVEILLANCE

Les spimes sont faciles à repérer, mais ils contribuent également à créer un environnement où la surveillance est universalisée. Entre les spimes, les micro-capteurs, les systèmes de sécurité omniprésents et les fonctions d'enregistrement des implants réseau, utilisés par la plupart des gens, tout est enregistré. Si l'on ajoute la possibilité de pister via la Toile, les outils de reconnaissance faciale, les réseaux sociaux/de réputation et les autres logiciels d'exploration de données, il apparaît très vite que la vie privée et l'intimité sont des concepts dépassés. Une personne cherchant à masquer son identité ou à couvrir ses faits et gestes doit donc prendre des mesures spéciales. Par ailleurs, certains morphes prêts-à-l'emploi construits à la chaîne avec une apparence commune (notamment les synthomorphes et les cosses) permettent à leurs utilisateurs de se fondre dans la masse.

Si cela peut donner l'impression cauchemardesque et orwellienne d'être constamment surveillé, l'abondance des technologies d'enregistrement fonctionne en réalité comme une « sous-surveillance » (surveillance inversée) et tient un rôle important au service de la transparence et du contrôle des abus de pouvoir. Les régimes autoritaires se montrent donc très prudents puisqu'eux aussi sont universellement surveillés, malgré leurs tentatives pour contrôler les flux d'information. Beaucoup de gens participent volontiers à ce « panoptique participatif »

- SYNOPSIS
- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSO.
- EXEMPLES DE PERSO.
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES

ouvert. Grâce aux capacités de stockage devenue presque infinie, les lifelogueurs zélés enregistrent chaque seconde de leur vie pour faire partager leur expérience aux autres.

INTERFACE : RA, RV ET LEX

Les médias de la Toile sont accessibles via trois protocoles : réalité augmentée (RA), réalité virtuelle (RV) et lecture d'expérience (LEx).

RÉALITÉ AUGMENTÉE

La plupart des utilisateurs perçoivent les données de la Toile en réalité augmentée — un ensemble d'informations se superposant aux sens physiques. Les éléments d'infographie apparaîtront, par exemple, comme des images translucides, des icônes ou du texte dans le champ de vision de l'utilisateur. Les données visuelles RA — que l'on appelle des données *entoptiques* — sont les plus couramment utilisées, mais il est aussi possible de faire appel à d'autres sens. La RA ne se limite pas aux données visuelles, elle inclut également des sons acoustiques et des voix, des odeurs, l'emploi du goût et même des sensations tactiles. Ces données sensorielles haute-définition paraissent « réelles » même si elles sont généralement présentées de manière assez fantomatique ou artificielle pour ne pas être confondues avec des interactions du monde réel (ainsi que pour répondre aux normes de sécurité).

L'interface de l'utilisateur est personnalisée selon ses préférences et ses besoins, tant sur le plan esthétique qu'au niveau du contenu. Les filtres lui permettent d'accéder aux informations qui l'intéressent sans avoir besoin de se soucier des données non-désirées ou superflues. Si les données RA sont généralement placées dans le champ de vision normal de l'utilisateur, les entoptiques ne s'y limitent pas : elles peuvent être perçues « à l'intérieur de l'œil ». Quoiqu'il en soit, les icônes, fenêtres et autres éléments interactifs peuvent être superposés, empilés, cachés, mis de côté et il est possible de les faire glisser ou basculer au besoin lorsque l'utilisateur souhaite interagir avec le monde physique.

AVATARS

Chaque utilisateur est représenté sur la Toile par un avatar numérique. Beaucoup de gens utilisent des représentations numériques d'eux-mêmes tandis que d'autres préfèrent des représentations plus iconiques. Il peut s'agir d'une icône avec une apparence ordinaire ou personnalisée. Il est également possible de recourir à des bibliothèques d'avatars permettant à l'utilisateur de changer de représentation selon ses humeurs. L'avatar correspond à ce que les autres utilisateurs voient lorsque vous êtes en ligne — il s'agit de votre image en RA. La plupart des avatars sont animés et programmés pour refléter les humeurs et les propos de l'utilisateur, de façon à ce que l'avatar paraisse parler et avoir des émotions.

L'INFORMATION À PORTÉE DE MAIN

Les informations suivantes sont accessibles à presque quiconque se connecte à la Toile depuis un habitat standard.

PARAMÈTRES LOCAUX

- Cartes locales vous indiquant votre position actuelle, agrémentées d'informations telles que les caractéristiques du coin susceptibles de vous intéresser (selon vos goûts personnels et vos filtres), ainsi que les distances à parcourir et directions à emprunter pour vous y rendre. Les détails sur les zones privées ou à accès réglementé (zones gouvernementales ou hypercorps, infrastructures de sécurité et de maintenance...) ne sont généralement pas inclus.
- Conditions atmosphériques de l'habitat incluant la composition de l'atmosphère et les températures.
- Cartes orbitales de l'habitat et du système solaire avec plans des trajectoires et détails des éventuels délais de communication.
- Directions et détails sur les services/bureaux et corps locaux.

TOILE LOCALE

- Moteurs de recherche publics, bases de données, sites de la Toile, blogs, forums et archives, ainsi que les alertes signalant de nouveaux contenus.
- Flux d'informations publiés sous différents formats et filtres selon vos préférences.
- Informations des capteurs/spimes (essentiellement audio-visuelles) depuis tous les espaces publics de l'habitat.
- Ressources des réseaux privés (incluant les réseaux tactiques).
- Recherches automatiques de toute nouvelle référence à votre nom sur la Toile, et d'autres sujets d'intérêts selon vos demandes.

- E-marqueurs sur la population, les lieux et les objets ou éléments locaux.
- Recherches par reconnaissance faciale dans les archives ou sur la Toile publique à partir de photos ou de vidéos.

INFORMATIONS PERSONNELLES

- Indicateurs de statut du morphe (médical ou mécanique) : pression sanguine, rythme cardiaque, température corporelle, niveau des globules blancs, bilans nutritifs, statut des implants et fonctionnalités, etc.
- Localisation, fonctionnalités, informations capteurs et rapports de statut de toutes vos possessions (par capteurs et transmetteurs intégrés à vos biens).
- Accès aux archives personnelles audiovisuelles et LEx de toute votre vie.
- Accès aux archives et documents personnels (musique, logiciel, média, documents, etc.) de toute votre vie.
- État de vos comptes bancaires et transactions.

RÉSEAUX SOCIAUX

- État des comptes de télécommunication : appels, messages, fichiers, etc.
- Score de réputation et retours.
- État de votre réseau social, mises à jour de votre liste d'amis.
- Calendrier mis à jour avec vos événements et alertes.
- Profil public des personnes qui vous entourent (tel qu'il apparaît dans leur réseau social).
- Localisation et statut de ceux qui participent aux mêmes jeux RA que vous et sont à proximité. ■

Démarrage du serveur Æther Jabber

Membres actifs : 2

- 🟡 Il faut que je te dise, après avoir perdu Kiri et Sal à cause de cette infection Exsurgente, mon équipe flippe beaucoup plus à l'idée de contracter le virus d'une source numérique. Pour le moment, je les classerais comme paranos. Je crois qu'ils ne toucheront plus jamais à un objet électronique récupéré en mission à moins d'être protégés par des trillions de pare-feu, que l'objet soit complètement isolé et qu'un fork delta chargé avec tous les logiciels antivirus trouvables l'ait testé. Et même comme ça, ils préféreraient sans doute le démolir plutôt que d'y accéder directement ou de le raccorder à un réseau important. Vu ce que le virus a fait à Sal, je ne peux pas les blâmer.
- 🟢 Dans notre métier, la paranoïa, c'est plutôt sain.
- 🟡 C'est sûr, mais c'est aussi casse-couilles. La sécurité, ça a toujours un prix. Firewall doit bien avoir quelque chose que je pourrais communiquer à mes gars pour les rassurer un peu.
- 🟢 Oui... et non. C'est compliqué.
- 🟡 Je ne vois pas pourquoi ça le serait. On a un moyen de détecter et de tuer ce truc ou pas ?
- 🟢 En quelque sorte.
- 🟡 Tu te fous de moi ?!
- 🟢 Écoute. Depuis la Chute, on a mis des mesures en place pour détecter et contrer les infections Exsurgentes et tous les autres vers et malware

que les Titans avaient mis au point. Firewall s'est donné beaucoup de mal pour s'assurer que tout le monde puisse accéder aux systèmes de détection des signatures et aux contremesures — et par tout le monde, je veux bien dire tout le monde. Ils ont intégré ces systèmes à presque tous les logiciels de sécurité open source et commerciaux distribués au cours des dix dernières années. Tous les habitats du système — en tout cas, tous ceux qui ont une lichette de bon sens — ont intégré ces systèmes à leurs infrastructures réseau, aux nœuds principaux de la Toile et dans les goulots d'étranglement.

- 🟡 Je sens venir un « mais ».
- 🟢 En effet. Le problème, c'est que le virus Exsurgente et les autres vers d'infoguerre Titans s'adaptent. Ils sont intelligents. Même si nous en avons éradiqué la plupart en purgeant nos réseaux, de nouvelles versions apparaissent de temps en temps et recourent à de nouvelles astuces pour passer les scans de Firewall et faire leurs ravages. Nos systèmes d'alerte et de riposte sont très performants et parviennent généralement à les enrayer.
- 🟡 Généralement.
- 🟢 Et bien, il y a toujours le risque que ces variantes soient encore là, à traîner sous nos radars. Mais le pire, c'est d'imaginer que nous pourrions avoir à affronter une nouvelle invasion, une qui se propagerait à de nombreux habitats avant de pouvoir être maîtrisée. Là, ça pourrait très vite très mal tourner. Très très vite et très très mal. ❀

E-TAGS

Les marqueurs entoptiques sont un moyen de « taguer » une personne, un endroit ou un objet physique avec un élément d'information virtuelle. Ces e-tags sont stockés dans le réseau local à proximité des objets marqués et se déplacent avec eux lorsqu'ils changent de position.

Les e-tags sont consultables en RA et peuvent contenir presque tout type de données, même si les notes et les images sont les plus courantes. Ils sont souvent liés à des réseaux sociaux spécifiques, ou à des cercles définis au sein de ces réseaux : chacun peut donc y laisser des petits messages, des critiques, des souvenirs et autres éléments similaires à l'attention de ses amis et collègues.

HABILLAGE

Depuis qu'il est possible de superposer au monde physique des entoptiques ultra-réalistes, les utilisateurs modernes peuvent « habiller » la réalité en modifiant leurs entrées sensorielles, et peuvent ainsi accommoder leur environnement à leurs goûts et à leurs humeurs. Vous n'avez pas le moral ? Appliquez un habillage qui vous donnera l'impression d'être dehors, au soleil, avec le bruit de vagues pour fond sonore et des papillons qui flânent paresseusement. Énérvé ? Consolez-vous avec les flammes qui avalent les murs et le tonnerre inquiétant qui gronde au loin. Il n'est pas rare que les gens passent la journée accompagnés par un fond sonore personnalisé qu'eux-seuls peuvent entendre. Il est même possible de stimuler artificiellement ses récepteurs olfactifs et gustatifs pour expérimenter des sensations telles que le parfum de roses, de l'air frais ou de pâtisseries encore chaudes. Développées, à l'origine, pour rendre la « nourriture spatiale » moins écœurante et pour lutter contre la claustrophobie des transhumains non nés dans l'espace, les

immenses archives d'arômes, de saveurs et d'environnements sont accessibles en téléchargement libre.

Les habillages ne sont pas nécessairement une affaire privée, il est également possible de les faire partager à d'autres via la Toile. Marre de votre cabine exigüe ? Habillez-la d'un décor personnalisé que vous ferez partager à vos visiteurs afin qu'ils se sentent plus à l'aise. Vous avez mis la main sur un nouveau titre musical qui illumine votre journée ? Partagez-le avec ceux qui vous entourent et faites-les vibrer sur votre rythme.

L'habillage peut également être utilisé pour obtenir l'effet inverse. Tout contenu non-désiré dans la réalité peut être coupé, voilé ou censuré par des logiciels modernes ou par une muse éditant vos perceptions en temps réel. Fatigué de toujours voir les mêmes têtes ? Ajoutez-les à votre fichier Plonk (votre killfile) et vous n'aurez plus jamais à vous soucier de leur présence. Les censorware RA sont évidemment des logiciels courant dans les communautés aux convictions morales et religieuses strictes.

RÉALITÉ VIRTUELLE

La réalité virtuelle outrepassa les sens physiques de l'utilisateur et le projette dans un environnement intégralement informatisé que l'on appelle un *simulespace*. Si la RA est utilisée dans le cadre des activités et des interactions de tous les jours, la RV est surtout un outil de distraction (jeux, tourisme virtuel, évasion), de socialisation, de rencontres (quand les rencontres physiques ne sont pas possibles) et d'entraînement. Il faut des réseaux dédiés avec d'énormes capacités de traitement de données pour générer et faire fonctionner les grands simulespaces ultra-réalistes et complexes qui accueillent de nombreux utilisateurs. Ces simulespaces sont généralement câblés pour assurer une meilleure stabilité. Les simulespaces plus petits, accueillant moins d'utilisateurs, peuvent fonctionner sur de plus petits réseaux distribués à

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

partir d'appareils interconnectés. De nombreux infomorphes et IA résident dans des simulespaces, tout comme certains transhumains ayant renoncé au monde physique.

DÉFIER LES LOIS DE LA NATURE

Il existe une pléthore d'environnements simulespaces disponibles, qu'il s'agisse de simulations de lieux réels, de créations inspirées par des contextes historiques ou de mondes fantastiques représentant tous les genres possibles et imaginables. Toutes ces simulations sont renforcées par le fait que les possibilités et scénarios ne sont pas limités par lois de la nature. Les forces fondamentales de la nature et de la réalité physique, comme la gravité, les forces électromagnétiques, l'atmosphère, la température... sont des éléments programmables en RV, ce qui autorise la création d'environnements complètement dénaturés comme des simulespace à la Escher où la gravité dépend de la position. Le concepteur d'un simulespace peut altérer et manipuler les *règles du domaine* comme il l'entend.

En RV, le temps lui-même est une constante ajustable, bien que l'éloignement de la trame du temps réel ait ses limites. Jusqu'à présent, les concepteurs transhumains sont parvenus à créer une dilatation temporelle permettant d'accélérer ou de ralentir le temps jusqu'à 60 fois par rapport à sa course réelle (une minute égalant, en gros, une heure ou une seconde). Le plus souvent, on préfère ralentir l'écoulement du temps puisque cela permet de passer plus de temps dans le simulespace pour s'y amuser (plus de temps, plus de fun !), pour apprendre ou pour travailler (ce qui est économiquement efficace). Parallèlement à ces usages, l'accélération du temps peut être très utile pour rendre un long voyage spatial plus supportable.

ACCÉDER AUX SIMULESPACES

On accède à la plupart des simulespaces via la Toile, comme pour n'importe quel autre nœud. Toutefois, étant donné que la RV prend l'ascendant sur le sensorium de ses utilisateurs et implique parfois une perception altérée du temps, ses utilisateurs sont coupés des autres entrées sensorielles de la Toile durant leurs phases RV et sont durant cette période incapable d'interagir directement avec les autres nœuds. Les interactions extérieures avec la Toile sont re-routées et passent par l'interface du simulespace (ce qui signifie que le personnage peut naviguer sur la Toile, communiquer avec les autres... depuis l'intérieur du simulespace, à condition que les règles du domaine le permettent).

Ses sens physiques étant surchargés quand il accède à la RV, l'utilisateur préfère en général installer son corps dans un endroit sûr et confortable pendant qu'il est dans le simulespace. Les coussins et les couches morpho-adaptables l'aident à se détendre et lui évitent de souffrir de crampes ou de se blesser lorsqu'il se débat. Dans le cas de séjours virtuels prolongés (lors d'un voyage spatial, par exemple), les morphes sont généralement placés dans des cuves qui leur apportent nutriments et oxygène. De nombreux réseaux de loisirs et de jeux RV mettent à disposition des cafés RV connectés physiquement, qui sont des espaces réservés avec des cosses privées. Les visiteurs louent une cosse et se branchent physiquement, au moyen d'une prise jack ou d'un réseau d'électrodes ultrasoniques, placé sur la tête, qui lit et transmet les ondes cérébrales.

Lorsqu'il accède à un simulespace, l'utilisateur passe d'abord par une « antichambre » — un sas électronique qui sert de tampon ou de chambre de chargement et qui est désigné sous le nom de salle blanche. Là, il choisit un persona modélisable, une sorte d'avatar qui le représentera au sein du simulespace : ce que l'on appelle un simulmorph. À partir de

ce point, l'utilisateur peut s'immerger dans l'environnement de réalité virtuelle et devenir son simulmorph.

LECTURE D'EXPÉRIENCE

Tous les morphes ayant des implants réseaux peuvent transmettre ou enregistrer leurs expériences grâce à la technologie de Lecture d'Expérience, ou LEX. Depuis qu'ont été développés les premiers programmes permettant de « tirer des instantanés » de ses propres expériences à travers une interface simple, il est devenu extrêmement courant de partager ses expériences vécues avec ses amis et ses réseaux sociaux, comme avec le public de la Toile en général.

Le niveau des expériences dépend de la quantité de perceptions sensorielles enregistrées que l'on a conservées à la réalisation du clip. Les LEX intégraux incluent les pistes extéroceptives, intéroceptives et émotionnelles. Les pistes extéroceptives regroupent les sens traditionnels de la vue, de l'odorat, de l'ouïe, du toucher et du goût ; elles permettent de restituer le monde extérieur. Les pistes intéroceptives regroupent les sensations corporelles internes comme l'équilibre, la perception du mouvement, la douleur, la faim, la soif et la conscience générale des membres de son corps. Les pistes émotionnelles regroupent tout le spectre des émotions transhumaines. En raison des conditions biologiques nécessaires à la juste expression des émotions (systèmes endocrinien et neural), les adeptes du LEX hard ne jurent que par les expériences vécues dans ou à partir des biomorphes.

UTILISATIONS DE LA TOILE

De nombreux objectifs peuvent conduire à utiliser la Toile, le principal étant la communication : appels vocaux et visio (qui mettent généralement en scène des avatars plutôt que de véritables vidéos), messagerie électronique (e-mails, messages instantanés, micro-blogs) et transferts de fichiers et de données. La socialisation est aussi un élément clé : elle passe par les réseaux sociaux et de réputation, les profils personnels, les life-logs, les chats et les conférences (RA comme RV), les groupes de discussions et les forums. La collecte d'informations fait également partie des raisons principales de l'utilisation de la Toile, qu'il s'agisse de parcourir les fameuses Solarchives ou d'autres bases de données et répertoires, de récolter les derniers flux d'informations, de naviguer sur les sites de la Toile, de suivre ses amis, de prendre des cours en RV ou de chercher tout ce que l'on peut imaginer. Les divertissements viennent compléter l'ensemble, couvrant tout depuis les jeux (RA et RV) à l'expérience de la vie d'un tiers (LEX) en passant par le tourisme et la tournée des clubs en RV.

RÉSEAU PRIVÉ PERSONNEL (PAN)

Tout ce que l'on porte sur soi étant connecté à la Toile, la plupart des gens entretiennent un réseau privé personnel (un PAN, pour Personal Area Network) qui achemine les données de tous leurs appareils et gadgets vers leur implant réseau ou leur ecto, lequel fait alors office de routeur. C'est à la fois un facteur de sécurité qui aide l'individu à préserver son contrôle sur ses accessoires, et une mesure pratique, toutes les commandes étant centralisées en un même point.

RÉSEAU PRIVÉ VIRTUEL (VPN)

Les réseaux privés virtuels (ou VPN, pour Virtual Private Network) sont des réseaux de communication encapsulés dans la Toile et réservés à un groupe de personnes spécifique.

L'usage premier de ces VPN est d'offrir à leurs utilisateurs une certaine intimité et sécurité : ils utilisent généralement des systèmes de sécurité comme l'authentification d'ego et le cryptage de clé publique. Les VPN sont régulièrement utilisés pour connecter des bureaux mobiles à leur réseau corporatiste, ou pour connecter ensemble des personnes contribuant ou collaborant à certains projets. D'autres VPN — notamment les réseaux sociaux et les réseaux de réputation — opèrent avec une sécurité minimale : ils servent simplement de réseaux pour des utilisateurs spécifiques de la Toile et leur permettent de rester en contact, de transférer des informations, d'effectuer des mises à jour... le tout avec facilité. La plupart des VPN se présentent sous la forme de suites logicielles spécialisées dont les logiciels environnementaux particuliers s'intègrent à l'interface réseau standard et à la RA de l'utilisateur.

RÉSEaux SOCIAUX

Les réseaux sociaux forment la base de la Toile : une trame reliant les personnes entre elles. Ils sont le moyen par lequel la plupart des gens restent en contact avec leurs amis, collègues et alliés, et se tiennent informés des événements, des dernières tendances, des nouveaux mêmes et des autres développements touchant leurs intérêts communs. Ils sont un outil exceptionnellement utile pour les recherches en ligne, et pour obtenir des faveurs et rencontrer de nouvelles personnes. Dans certains cas, ils servent aussi à atteindre les foules ou à les mobiliser (on l'observe souvent avec les anarchistes et les plaisantins). Il existe des milliers de réseaux sociaux différents, chacun d'eux servant des intérêts et des niches culturelles et professionnelles distinctes. La plupart de ces réseaux sociaux permettent aux utilisateurs la présentation d'un profil public à l'ensemble de la Toile et d'un profil privé auquel seuls les proches peuvent accéder.

La réputation joue un rôle essentiel dans les réseaux sociaux puisqu'elle mesure le capital social de chaque individu. Il est possible de consulter le score de réputation de chacun, ainsi que les commentaires favorables ou défavorables que postent les autres et les objections de l'utilisateur. Beaucoup automatisent leurs interactions réputationnelles, ordonnant à leur muse de systématiquement envoyer une alerte avec une critique positive lorsque quelqu'un fait une bonne action, et de poster des retours négatifs à l'attention des personnes avec lesquelles les interactions se sont mal déroulées.

BUREaux MOBILES

En raison du manque d'espace de bureau et parce que la plupart des informations sont accessibles en wifi, la majorité des entreprises opèrent désormais sur le plan virtuel, avec peu ou pas de bureaux fixes et parfois même sans actifs physiques. Chaque individu est devenu son propre bureau mobile. Les pousse-boutons et les bureaucrates comme les cadres hypercorps, les employés de bureau, les comptables et les chercheurs — aussi bien que les innovateurs, comme les artistes, les écrivains, les ingénieurs et les créateurs — travaillent tout simplement où ils veulent.

Les banquiers de l'hypercorps Solaris sont l'exemple le plus probant de ce phénomène. Chacun des employés fait office de bureau de banque mobile et gère les transactions via le VPN protégé de Solaris.

En de rares occasions, des environnements de bureau sont exécutés dans un simulespace avec dilatation temporelle pour en augmenter l'efficacité. Comme cela nécessite que les employés accèdent à un réseau physique centralisé et qu'ils

laissent leurs corps sans surveillance pour entrer dans le simulespace, ce procédé requiert la mise en place d'une sécurité physique renforcée que l'on ne trouve, en général, que dans les installations gouvernementales et les habitats corporatistes.

LES ÎLES DU NET

Dans l'univers d'*Eclipse Phase*, une information peut très vite être dépassée et perdre sa valeur, et l'accessibilité des nouvelles informations dépend de votre position. Il est facile de se tenir informé de l'actualité de son habitat local, de sa ville ou de son corps planétaire, mais se tenir au courant de l'actualité distante et suivre des événements extérieurs est une tâche complexe, l'accès aux informations et le délai de réception dépendant de la vitesse de la lumière.

Depuis une station de la Ceinture de Kuiper située à 50 UA des planètes telluriques intérieures, au bord du système solaire, si vous attendez un message de Mars, le signal portant le message sera vieux de près de sept heures lorsqu'il vous parviendra. Bien entendu, il ne vous arrivera aussi vite que si vous utilisez un téléporteur quantique, uniquement limité par la vitesse de la lumière (sans compter qu'ils sont rares et donc très chers dans la plupart des habitats). Si vous n'en avez pas, le signal prendra plus de temps encore à vous atteindre et sera sujet aux bruits et aux interférences, lesquels en détérioreront la qualité et entraîneront une possible perte de données (surtout sur les très grandes distances). Lorsque vous cherchez à communiquer avec un autre habitat, vous devez tenir compte des décalages induits par la vitesse de la lumière : ils correspondent au temps que mettent à vous parvenir les transmissions même les plus rapides. Ce décalage fonctionne dans les deux sens, ce qui signifie que lorsque vous conversez avec un être situé à 5 secondes-lumières de vous, il vous faut attendre au moins 10 secondes pour obtenir une réponse. Pour cette raison, on utilise presque toujours les communications RA et RV au niveau local, et les messageries standards pour les autres communications. Pour les discussions et échanges approfondis, il est souvent plus simple d'envoyer un fork, un clone neural de votre ego, (p. 273) pour qu'il tienne la conversation à votre place et revienne ensuite à vous.

Les communicateurs à intrication quantique (p. 314), ou communicateurs IQ, sont une solution possible à ce décalage induit par la vitesse de la lumière, mais il s'agit de systèmes encombrants et onéreux. Ils sont prévus pour établir des communications PRL avec un communicateur intriqué, mais chaque transmission consomme une précieuse quantité de bits IQ, et cette ressource n'est pas illimitée.

Les transmissions effectuées entre habitats se font presque toujours via les gros relais de données des stations et sont redistribuées ensuite à travers la Toile locale. Ce goulot d'étranglement est souvent utilisé par les habitats autoritaires pour surveiller et contrôler les transmissions, voire même pour filtrer et censurer certains contenus publics non-cryptés. Certains messages ayant la priorité sur d'autres, des délais supplémentaires peuvent survenir.

Parfois, les méthodes de transmissions utilisées entre habitats peuvent aussi avoir leur importance. Les émissions radio et neutrino peuvent être interceptées par n'importe qui, tandis que les liaisons laser ou micro-ondes sont spécifiquement utilisées comme moyen de transmission point à point, réduisant ainsi le risque d'interception et d'écoute. Le recours à la téléportation quantique via des systèmes à neutrinos est toutefois parfaitement sécurisé et correspond au système de liaison inter-habitats le plus couramment utilisé.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Ces décalages, goulots d'étranglement et les priorités données à certaines communications signifient que les informations et données mettent un temps particulièrement élevé pour transiter entre deux réseaux locaux, se transmettant lentement d'un habitat à un autre. Cela implique qu'il y a toujours, sur les différents réseaux locaux de la Toile, un échelonnage des informations accessibles, dont l'agencement dépend généralement de la proximité des sources et de l'importance des différentes informations. Certaines données se perdent même en route, n'allant pas plus loin qu'un habitat ou deux avant que le bruit ne les emporte. Le seul moyen de récupérer ces informations est de pister leur fil jusqu'à leur source.

DARKCASTS

Les « darkcasts » sont des émissions pirates, des communications à distance faites hors des canaux légaux et approuvés. Certains habitats ayant des règles strictes sur le contenu des transmissions, le clonage neural, l'egodiffusion, les informorphes, les capacités des muses et les codes IAG, certains groupes clandestins comme la Cellule DI font des profits en offrant des services illégaux de transmissions des données. Ces méthodes sont avant tout utilisées pour les données censurées ou les contenus bannis (comme les LEx illégaux ou les malware), mais les organisations criminelles locales offrent souvent aussi des services complets d'egodiffusion avec morphose et location de morphe, permettant ainsi l'entrée ou le départ d'un habitat sans attirer l'attention aux egos qui préfèrent rester discrets. Si les autorités des habitats traquent ces réseaux darkcast dès qu'elles en ont l'occasion, de nombreuses colonies et habitats hébergent à leur insu des groupes de darkcast aux infrastructures sophistiquées utilisant des leurres, des lignes de communications temporaires, des relais et des transmetteurs qui changent régulièrement de localisation — sans parler du recours à la corruption et au chantage.

ABUS DE LA TOILE

Comme toute chose, la Toile a son côté obscur. Au niveau le plus élémentaire, on compte les trolls lançant des flamewar, les stalkers (traqueur et harceleur) et les griefers (fauteurs de trouble) dont l'objectif est d'agacer les autres pour s'amuser.

Au niveau le plus organisé, on compte les entreprises illégales ou criminelles se servant de la Toile pour vendre des LEx illégaux/snuff/porno, des logiciels illégaux, des médias piratés, voire des egos. La menace la plus tristement célèbre — grâce à la Chute mais aussi à cause du sensationnalisme permanent entretenu par les médias et par les autorités — est celle que font courir les malware et les hackers. Considérant les capacités des hackers modernes et la vulnérabilité de nombreux habitats — où une frappe ciblée sur les systèmes de survie pourrait tuer des milliers de transhumains — l'ampleur de cette menace n'est probablement pas exagérée.

HACKERS

Qu'il s'agisse d'individus s'intéressant véritablement à l'exploration des nouvelles technologies et cherchant à les cracker pour les améliorer, d'hacktivistes se servant de la toile pour miner le pouvoir des autorités ou de « black hats » cherchant à contourner la sécurité du réseau dans l'intention de nuire ou à des fins criminelles, les hackers font partie intégrante de la Toile. Les intrusions réseau non-autorisées, les infiltrations de VPN, la subversion de muse, le détournement de cyber-cerveaux, le vol de données, la cyber-extorsion, les vols d'identité, les attaques par déni de service, la guerre électronique, le détournement de spimes, le vandalisme entoptique sont autant de phénomènes couramment observés sur la Toile. Avec les programmes Exploit, à la fois intelligents et capable d'adaptation, et une muse pour l'assister, même un hacker médiocre peut constituer une menace.

Afin de contrer les tentatives de piratage, la plupart des gens, des appareils et des réseaux sont équipés de systèmes de protection combinant des routines de contrôle d'accès, des systèmes automatisés de prévention contre les intrusions logicielles, des techniques de cryptage et de multiples pare-feu. La muse de l'utilisateur supervise généralement l'ensemble, jouant le rôle de défenseur actif. Les systèmes extrêmement sensibles — comme les contrôles du trafic spatial, les systèmes de survie, les systèmes d'alimentation et les complexes de recherches hypercorps — sont généralement cantonnés à des réseaux câblés lourdement surveillés et étroitement contrôlés pour minimiser le risque d'intrusion par des espions et saboteurs. Des contremesures variées peuvent être



déployées face à de tels intrus, depuis leur verrouillage hors du système à leur traque en passant par les formes de contre-attaque informatique.

MALWARE

Le nombre de vers, de virus et autres malware ayant infiltré et dévasté les systèmes informatiques pendant la Chute est stupéfiant. Beaucoup faisaient partie des systèmes de guerre des réseaux qu'avaient mis au point les corporations et les anciens états-nations de la Terre, et avaient été simplement lâchées contre l'ennemi. D'autres étaient le pur produit des Titans, des programmes subversifs que même les meilleures défenses eurent du mal à maîtriser. Aujourd'hui encore, 10 ans après, nombre d'entre eux continuent à refaire surface, ramenés à la vie par l'ouverture de données mises en cache et oubliées depuis longtemps ou par l'infection fortuite de charognards fouillant de vieilles ruines. Et, bien entendu, de nouveaux apparaissent tous les jours. Beaucoup sont le fruit du travail de bandes de hackers criminels, tandis que les autres sont des versions modifiées ou bêtas de programmes que l'on pense d'origine TITAN, ce qui suppose que certains groupes bricolent intentionnellement les codes de ces virus pour ensuite les relâcher dans la nature. On murmure que certains de ces vers TITAN seraient encore plus puissants et effrayants que ce que l'on craignait, qu'ils seraient dotés d'intelligence et d'impressionnantes facultés d'adaptation. Les figures d'autorité et les experts en sécurité nient ces rumeurs en bloc... puis ils rentrent chez eux, l'air de rien, et font tout leur possible pour s'assurer que leurs propres réseaux restent saufs.

IA ET INFOLIFES

À l'origine, les programmes d'assistance dotés de la conscience de leur propre existence avaient été conçus pour accroître les facultés cognitives des transhumains. Puis ces IA spécialisées furent développées pour devenir des consciences numériques indépendantes et plus complètes, aujourd'hui connues sous le nom d'IAG. L'évolution ultérieure de ces formes de vie numériques au rang d'IA germes a malheureusement provoqué l'émergence des Titans, puis la Chute. De ce fait, un fossé s'est creusé dans la société transhumaine tandis que l'opinion publique, motivée par la peur et les préjugés, prenait position contre l'existence des IAG libres. Aujourd'hui encore, cette méfiance reste vivace.

IA

Le terme d'IA est utilisé pour désigner les IA limitées et spécialisées. Ces esprits numériques sont des programmes experts aux capacités de traitement de données égalant, voire

surpassant, celles de l'esprit transhumain. Même si ces IA sont pourvues d'une matrice de personnalité les dotant d'une identité et d'un caractère propres, même si elles sont (généralement) douées de sensibilité et d'une conscience d'elles-mêmes, leur complexité et leurs facultés globales sont limitées. Les compétences programmées des IA sont en général limitées à un spectre très spécifique de capacités et alignées sur une fonction définie, comme piloter un véhicule, faciliter les recherches sur la Toile ou coordonner les fonctions d'un sous-système d'habitat. En réalité, certaines de ces IA peuvent tout juste être considérées comme des êtres doués de conscience, et leur programmation émotionnelle est souvent extrêmement limitée, voire inexistante.

Les IA sont pourvues d'un certain nombre de sécurités intégrées et de limitations programmées. Elles doivent répondre et obéir aux instructions des utilisateurs autorisés, dans la limite de leurs paramètres de fonctionnement standards, et doivent également obéir à la loi (dans le système intérieur en tout cas). Même si elles n'ont pas d'intérêts personnels ou d'esprit d'initiative, elles sont dotées d'une forme d'empathie limitée et peuvent être programmées pour anticiper les besoins et désirs de leur utilisateur afin d'agir en son nom de manière préventive. Mais la chose la plus importante est peut-être le fait que leur programmation psychologique s'appuie spécifiquement sur les modes de pensée universels de l'être humain et sur la compréhension et le soutien des objectifs et des intérêts transhumains. Cela s'intègre dans une plus large initiative visant à créer des IA dites « amicales », programmées pour éprouver de la compassion à l'égard de la transhumanité et de toute forme de vie, et pour chercher à agir dans leurs intérêts.

Dans la plupart des sociétés, les IA de base sont considérées comme des « choses », des objets que l'on possède, plutôt que comme des personnes, et elles ne se voient accorder aucun droit particulier.

MUSES

Les muses sont un type particulier d'IA, conçues pour servir d'assistantes personnelles et de compagnes. Dans *Eclipse Phase*, la plupart des gens ont grandi avec une muse à leurs côtés. Elles ont en général une personnalité et une psychologie programmée un peu plus évoluée que les IA standards. Au fil du temps, elles se construisent une vaste base de données regroupant les préférences de l'utilisateur, ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas, et ses manies, pouvant ainsi le servir et anticiper ses besoins plus efficacement. Les muses ont généralement un nom et résident dans les implants réseaux ou dans l'ecto de leur utilisateur, d'où elles peuvent gérer son réseau personnel, ses communications, ses recherches de données, etc.

CE QUE VOTRE MUSE PEUT FAIRE POUR VOUS

- Faire des tests de Recherche pour vous trouver des informations.
- Balayer les flux d'informations et les mises à jour de la Toile avec des alertes par mots-clés.
- Surveiller vos implants réseau/ecto/PAN et les appareils qui leurs sont asservis contre les intrusions.
- Lancer des contremesures contre les intrus.
- Contrôler et télécommander des robots.
- Surveiller votre score de réputation et vous alerter en cas de changement radical.
- Fournir automatiquement des retours sur les scores de réputation des autres.
- Traiter les entrées audio au moyen d'un système de traduction en temps réel sur la Toile.
- Activer votre mode privé et/ou dissimuler activement votre signal wifi.
- Falsifier/adapter votre ID Toile.
- Pister/Traquer des personnes pour vous.
- Anticiper vos besoins et agir en conséquence, prévenant ainsi vos demandes. ■

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

IAG

Les IAG sont des consciences numériques complètes et parfaitement opérationnelles, au fait de leur propre existence et capables d'agir aussi intelligemment que les transhumains. La plupart sont parfaitement autonomes et possèdent la faculté de s'auto-améliorer par un processus similaire à l'apprentissage — une lente optimisation et extension de leur code qui prend en compte les limitations programmées et veille à empêcher l'apparition de capacités d'auto-amélioration semblables à celles des IA germes. Elles ont une personnalité plus équilibrée et présentent davantage de facultés empathiques/émotionnelles que les IA standards, un phénomène en partie dû à leur processus de développement. Durant celui-ci, elles sont littéralement élevées au sein de simulations RV analogues au programme d'éducation des enfants transhumains : elles sont donc mieux socialisées. Pour ces raisons, leur comportement est pratiquement humain, même si l'on peut s'attendre à quelques déviations, parfois flagrantes. Malgré ces efforts d'humanisation des IAG, elles n'ont pas les mêmes origines biologiques et évolutionnaires que les transhumains, et leurs réactions sociales, leur comportement et leurs objectifs s'en trouvent donc parfois décalés ou sont nettement différents.

Les IAG portent le stigmate social de leurs origines non-biologiques : on les traite souvent avec méfiance et elles subissent nombre de préjugés. Certains habitats les ont même interdites ou les soumettent à de sévères restrictions : ces infolifes se voient contraintes à dissimuler leur véritable nature ou à recourir illégalement au darkcast pour pénétrer dans les habitats et stations. La programmation cérébrale des IAG émule suffisamment bien les motifs cérébraux pour leur permettre d'être enveloppées dans des biomorphes si elles le souhaitent.

IA GERMES

En raison de leur capacité illimitée d'auto-amélioration, les IA germes ont la possibilité de s'élever au rang d'entités numériques quasi-divines au potentiel bien supérieur à celui des transhumains et des IAG. Cela nécessite des capacités exceptionnelles de traitement des données ; et leur code se métamorphosant sans cesse, elles deviennent toujours plus complexes. Les IA germes sont bien trop complexes et sophistiquées pour être téléchargeables dans des morphes physiques, ou même dans des morphes synthétiques. Même leurs clones neuraux nécessitent des supports de traitement de données impressionnants : elles emploient donc rarement les forks. La plupart des IA germes ne peuvent survivre sans être hébergées par de puissants réseaux physiques.

Les seules IA germes connues du grand public sont les fameux Titans qui sont en général considérés comme responsables de la Chute. En vérité, les Titans ne furent pas les premières IA germes, et ils ne seront probablement pas les dernières. En dépit de toutes les rumeurs qui circulent au sujet des Titans endommagés qui furent abandonnés sur Terre, des activités TITAN présumées qui se dérouleraient sous les nuages de Vénus et malgré les ragots évoquant de nouvelles IA germes qui se cacheraient dans des réseaux secrets aux confins du système, il n'existe, à l'heure actuelle, aucun Titan officiellement reconnu (ni aucune autre IA germe) au sein du système solaire.

INFOMORPHES TRANSHUMAINS

Pour des milliers d'infiltrés, prendre une forme numérique est le seul choix possible. Certains sont prisonniers de zones d'attente virtuelles isolées de la Toile ou sur des blocs de

IA ET IAG NON-CONFORMES

Toutes les IA et IAG n'ont pas été programmées et conçues pour adhérer aux modes de pensée et aux intérêts transhumains. Dans certaines juridictions, ces créations sont illégales, elles sont considérées comme des menaces potentielles. Plusieurs hypercorps et d'autres groupes ont néanmoins initié des recherches dans ce domaine et obtenu des résultats assez variables. Dans certains cas, ces consciences numériques ont des conceptions qui diffèrent tellement des perspectives humaines que toute communication est impossible. Dans d'autres, il existe suffisamment de points de convergence pour établir une communication limitée, mais ces entités se révèlent invariablement d'une conséquence étonnante.

Des rumeurs persistent à prétendre que certaines IA ont commencé leur vie en tant que sauvegardes ou clones neuraux de transhumains, et ont ensuite été lourdement éditées et amputées pour être ramenées au niveau d'intelligence des IA. ■

mémoire inactive, retenus enfermés par des habitats qui n'avaient pas suffisamment de ressources pour traiter leur situation. D'autres sont coincés dans des simulespaces, tuant le temps comme bon leur semble en attendant que se présente une opportunité de se ré-envelopper. Un bon nombre est toutefois libre de parcourir la Toile. Ils interagissent avec les transhumains possédant une enveloppe physique, s'informent de l'actualité et, parfois même, forment des blocs politiques activistes qui militent pour les droits et les intérêts des infomorphes. D'autres encore se trouvent une carrière virtuelle, ou se voient contraints d'en entreprendre une, trimant dans les ateliers de misère numériques des hypercorps ou des syndicats du crime. Quelques-uns enfin se trouvent des compagnons, prêts à les transporter avec eux au sein d'un module ghost. La hantise fait de ces infomorphes une partie intégrante de la vie de leurs compagnons, pour lesquels ils deviennent un genre de seconde muse.

Certains transhumains choisissent volontairement de vivre en infomorphes ; par hédonisme (simulespace personnalisé et jeux RV jusqu'à la fin des temps), par refus d'affronter la réalité (la perte d'un être cher conduit souvent à renoncer au monde physique et à ses inquiétudes pour un temps), par esprit de liberté (pour aller partout où la Toile les emmène — certains ont même émis des copies d'eux-mêmes vers des systèmes solaires lointains, espérant qu'il y aurait quelqu'un ou quelque chose pour capter leur signal à l'arrivée), par goût de l'expérimentation (clonage neural, fusionnement, phase test des simulations et d'autres choses plus étranges encore), ou simplement pour s'assurer l'immortalité.

LA TOILE AU QUOTIDIEN : MÉCANIQUE

Dans *Eclipse Phase*, tout être (et toute chose) est relié à la Toile. Les règles qui suivent abordent l'utilisation standard de la Toile. Certains termes relatifs à la Toile, ainsi que d'autres concepts présents dans *Eclipse Phase*, sont expliqués dans la section *Terminologie*, p. 25.



INTERFACE TOILE

Les personnages ont le choix de l'interface qu'ils souhaitent utiliser, qu'il s'agisse de l'interface entoptique des implants réseau ou de l'interface haptique de l'ecto.

La plupart des utilisateurs utilisent les implants réseau de base, lesquels leur permettent d'interagir en RA, RV, via les LEx et avec la Toile à la vitesse de la pensée. Ces implants correspondent à la méthode d'utilisation de la Toile par défaut, ils ne souffrent d'aucun modificateur. En cas de piratage, ils sont néanmoins plus susceptibles de subir des déficiences visuelles et opérationnelles (illusions virtuelles, effets de déni de service).

Quant aux personnages utilisant l'interface haptique d'un ecto, leurs activités sur la Toile s'effectuent avec un léger décalage en raison des manipulations nécessaires, des contrôles physiques et des interactions à accomplir avec les contrôles virtuels. En termes de jeu, l'utilisation d'une interface haptique impose un malus de compétence de -10 à tous les tests relatifs à la Toile où le timing est serré (plus particulièrement en combat et lors des utilisations de la Toile sous pression). Par ailleurs, le délai requis pour toutes les actions longues relatives à la Toile augmente de $+25\%$ lorsqu'est employée une interface haptique. Le côté positif de cette interface, c'est qu'il est facile de retirer un ecto et de s'en débarrasser lorsqu'il a été compromis — de nombreux hackers et utilisateurs soucieux de leur sécurité utilisent pour cette raison un ecto en plus de leurs implants réseau, routant les échanges à haut-risque via leur ecto qui sert ainsi de ligne de défense additionnelle.

ID TOILE

Chaque utilisateur de la Toile (ainsi que chaque appareil) possède un code unique que l'on appelle l'*ID Toile*. Cette identité le distingue de tous les autres utilisateurs et appareils, et elle permet aux utilisateurs de se retrouver en ligne, à la façon d'un numéro de téléphone, d'une adresse email ou d'un pseudo. Les ID Toile sont utilisées pour presque toutes les interactions en ligne, et celles-ci sont archivées, ce qui signifie que vos activités en ligne laissent une trace de données que l'on peut pister (p. 252). Heureusement pour les sentinelles Firewall et autres personnes accordant beaucoup d'importance à leur vie privée, il existe des moyens de contourner ce problème (cf. *Vie privée et anonymat*, p. 252). Les IA, IAG et infomorphes ont également leur propre ID Toile.

COMPTES ET PRIVILÈGES D'ACCÈS

Tout utilisateur doit avoir un compte afin de pouvoir accéder aux appareils, aux réseaux (comme les PAN, les VPN et les réseaux câblés) et aux services de la Toile. Ce compte permet de l'identifier, est relié à son ID Toile et détermine ses privilèges d'accès au système. Il existe quatre types de comptes : *public*, *utilisateur*, *sécurité* et *administrateur*.

COMPTES PUBLICS

Les comptes publics sont employés par les systèmes dont l'accès est autorisé à tout le monde sur la Toile, ou dont au moins une part des données et services est publiquement accessible. Ils ne requièrent ni authentification ni processus de connexion : l'ID Toile de l'utilisateur suffit. Ces comptes donnent accès à toutes sortes de données considérées comme publiques sur la Toile : sites, forums, archives publiques, bases de données libres, profils des réseaux sociaux, etc. En général, les comptes publics offrent la possibilité de lire et de télécharger des données et, parfois, d'en ajouter (commentaires de forums, par exemple), mais guère plus.

COMPTES UTILISATEURS

Les comptes utilisateurs sont les plus courants. Ils demandent une authentification (p. 253) avant de donner l'accès à l'appareil, au réseau ou au service voulu. Chaque compte utilisateur a des privilèges d'accès spécifiques qui lui sont alloués : ce sont des tâches que l'utilisateur est autorisé à accomplir avec ce système. Par exemple, la plupart des utilisateurs ont le droit d'uploader et de télécharger des données, de modifier des contenus de base et d'utiliser les caractéristiques standards du système. Ils ne sont généralement pas autorisés à altérer les paramètres de sécurité, à ajouter de nouveaux comptes ou à faire quoi que ce soit qui pourrait impacter la sécurité ou le fonctionnement du système. Certains systèmes étant plus restrictifs que d'autres, il revient au MJ de décider quels privilèges fournit chaque compte utilisateur.

COMPTES SÉCURITÉ

Les comptes sécurité sont destinés à ceux qui ont besoin de droits et de privilèges plus importants que ceux accordés aux utilisateurs standards, mais qui n'ont pas besoin de contrôler

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

LOGICIELS D'ÉLITE

Les règles concernant la qualité de l'équipement lié à la Toile permettent aux joueurs et au MJ de distinguer les différents outils logiciels, de faire la différence entre la bibliothèque d'outils d'exploitation open source d'un hacker amateur et du matériel d'intrusion à la pointe de la technologie militaire. Si beaucoup achètent simplement ces programmes ou se les procurent par d'autres moyens, le hacker porté par l'éthique DIY cherchera sans doute à créer ses propres applications personnalisées en se basant sur son propre répertoire bien gardé de méthodes d'intrusion/contre-intrusion.

Pour illustrer les efforts de conception, de codage et de modification qu'il entreprend pour son propre arsenal personnalisé, le hacker peut faire un test de Programmation en une action logue dont le délai est de deux semaines. S'il réussit, il améliore la qualité de l'un de ses outils logiciels d'un niveau (c'est-à-dire de +0 à +10). Il est possible de faire plusieurs tests de Programmation pour améliorer un même programme, mais pour chaque niveau d'augmentation, vous devez ajouter le modificateur cible comme malus au test (améliorer un programme de +0 à +10 vous inflige un malus de -10 à votre test de Programmation).

Parallèlement, au fil du temps, les outils logiciels — et plus particulièrement les logiciels Exploit — peuvent perdre en qualité : cela illustre le fait qu'ils sont devenus obsolètes. Ceci est laissé à l'appréciation générale du MJ mais en règle générale, ces programmes devraient perdre un niveau de qualité tous les 3 mois. ■

L'ensemble du système, comme par exemple les hackers de sécurité et les muses. Les privilèges d'accès sécurité permettent généralement de lire les logs, de contrôler les fonctions de sécurité, d'ajouter/supprimer des comptes, d'altérer les données d'autres utilisateurs, etc.

COMPTES ADMINISTRATEURS

Les comptes administrateurs offrent un contrôle complet sur le système. Les personnages ayant des privilèges administrateurs peuvent faire tout ce que permettent les comptes de sécurité, mais ils peuvent également éteindre/rebooter le système, altérer les droits d'accès des autres utilisateurs, consulter et éditer tous les fichiers logs et les statistiques, et arrêter ou redémarrer tous les logiciels disponibles dans ou depuis le système.

QUALITÉ DE L'ÉQUIPEMENT DE LA TOILE

Tous les équipements ne sont pas conçus de la même manière, et c'est particulièrement vrai pour les ordinateurs et logiciels, deux domaines où les innovations sont quotidiennes. Se maintenir au top n'est pas très difficile quand on dispose de matériel de pointe, mais il peut arriver, à l'occasion, que le personnage mette la main sur de vieilles reliques ou qu'il se retrouve dans un endroit isolé ou délabré où les systèmes locaux et l'équipement ne sont pas à jour. Inversement, un personnage peut se retrouver avec du matériel haut-de-gamme tout droit sorti d'un département R&D ou se heurter à une installation ultramoderne équipée de systèmes de défense de nouvelle génération. Pour illustrer ces possibilités, la difficulté des tests relatifs à la Toile peut être modifiée en fonction de l'état du matériel ou des logiciels utilisés, comme indiqué dans la Table des modificateurs d'équipement de la Toile.

CAPACITÉS DES ORDINATEURS

Les appareils électroniques informatisés peuvent être divisés en trois catégories : *périphériques*, *ordinateurs personnels* et *serveurs*. En termes de jeu, ils sont collectivement désignés sous le nom d'*appareils*.

PÉRIPHÉRIQUES

Ce sont de micro-appareils informatisés qui ne nécessitent pas les importantes capacités de stockage et de traitement de données des ordinateurs, mais qui bénéficient des avantages d'une connexion réseau à la Toile et d'autres fonctions informatiques. Les périphériques peuvent exécuter des logiciels, mais le MJ peut considérer que le lancement simultané de trop de programmes (10+) dégrade les performances du système. IA et infomorphes peuvent accéder aux périphériques et les utiliser mais ne peuvent en aucun cas être hébergés et fonctionner depuis ce type de matériel. Les périphériques n'ont que des comptes publics et des comptes utilisateurs (les comptes utilisateurs incluent les fonctions sécurité et administrateur : cf. p. 246).

On compte parmi les périphériques courants les spimes, les gadgets, nombre de machines, la plupart des implants cybernétiques, les capteurs individuels et les armes.

ORDINATEURS PERSONNELS

Les ordinateurs personnels regroupent une large panoplie d'appareils dont le point commun est d'avoir évolué au fil des générations d'ordinateurs pour satisfaire au plus près les besoins quotidiens de leurs utilisateurs. La plupart sont des ordinateurs portables conçus pour être utilisés par de

MODIFICATEURS D'ÉQUIPEMENT DE LA TOILE

MODIFICATEUR LOGICIEL/MATÉRIEL

-30	Appareils endommagés, logiciels obsolètes, reliques terrestres ou datant des débuts de l'expansion spatiale
-20	Appareils de qualité inférieure ou dysfonctionnels, logiciels buggés, technologie d'avant-Chute
-10	Systèmes désuets et de mauvaise qualité
0	Ectos, implants réseaux et logiciel de qualité standard
+10	Équipement de bonne qualité, produit standard au niveau de compte sécurité
+20	Appareils de nouvelle génération, logiciels avancés
+30	Nouvelle technologie haut-de-gamme de pointe
>+30	Technologie extraterrestre et/ou Titan

multiples utilisateurs en même temps. Ils peuvent accueillir une seule IA ou un seul infomorphe à la fois. Ils ne peuvent pas gérer de programmes de simulespace.

Les ordinateurs personnels les plus courants comprennent les implants réseau, les ectos et les véhicules.

SERVEURS

Les serveurs ont une capacité de traitement et de gestion des données bien supérieure à celle des ordinateurs personnels. Ils peuvent gérer des centaines d'utilisateurs, de multiples IA et infomorphes, et peuvent exécuter des programmes de simulespace. Très peu sont portables, mais certains d'entre eux n'en sont pas loin.

LOGICIELS

Une grande diversité de logiciels est accessible aux utilisateurs de la Toile, depuis les pare-feu jusqu'aux IA en passant par les outils d'intrusion et de cryptage, sans oublier les tacnets et autres logiciels de compétences. Ces programmes sont listés p. 331 du chapitre *Équipement*. Comme les autres types d'équipement, les logiciels permettent au personnage l'accomplissement de tâches qu'il serait incapable d'entreprendre autrement. La qualité d'un logiciel peut également être un facteur déterminant, impliquant parfois des modificateurs (cf. *Qualité de l'équipement de la toile*, p. 247).

Certains logiciels intègrent des restrictions numériques empêchant de les copier et de les partager avec d'autres. Ces restrictions peuvent être contournées, mais cela demande du temps et une action longue sous la forme d'un test de Programmation dont le délai requis est de deux mois. Toutefois, grâce aux efforts du mouvement open source et des nombreux pirates s'attaquant aux logiciels, il existe un bon nombre de logiciels gratuits et accessibles en ligne. La disponibilité de ces logiciels piratés ou libres dépend de l'habitat local et de ses lois. Pour trouver de tels logiciels, une simple recherche peut suffire mais il peut aussi être nécessaire d'user de sa réputation pour localiser une personne les possédant. En général, il y a toujours au moins un syndicat criminel local prêt à filer un coup de main — moyennant finance.

COMPATIBILITÉ LOGICIELLE

Dans la plupart des cas, la compatibilité logicielle ne posera aucun problème au personnage. Les MJ qui souhaitent en faire un élément d'intrigue pourront cependant décider d'introduire des problèmes de compatibilité, que ce soit pour intensifier la dimension dramatique d'une histoire, pour ralentir les personnages ou pour générer des obstacles qu'ils devront alors surmonter. De telles incompatibilités sont susceptibles d'apparaître lorsque sont manipulés des systèmes ou des appareils obsolètes, ou tout du moins ne bénéficiant pas des derniers patches et des dernières mises à jour logicielles. Les incompatibilités peuvent également être employées comme inconvénient suite à l'acquisition de logiciels auprès de sources peu fiables.

Deux résultats sont possibles avec les logiciels incompatibles : ils ne fonctionnent tout simplement pas avec certains appareils, ou ils infligent un malus de -10 à -30 en raison des instabilités et des anomalies qu'ils engendrent. Si le MJ l'autorise, le personnage pourra réduire ce malus en bidouillant le code du logiciel, ce qui lui demandera la réussite d'un test de Programmation dans le cadre d'une action longue (une journée). Le modificateur d'incompatibilité sera réduit de 10 par tranche de 10 points de MR.

FILTRES DE TRAFIC ET BROUILLARDS

Les réseaux de la Toile et la RA croulent sous des yottaoctets d'informations. Si les implants réseau et les ectos sont en mesure de gérer d'importants trafics de données en termes de bande passante et de puissance de traitement, il est nécessaire d'utiliser des filtres pour se débarrasser du trafic indésirable, et ceci est particulièrement vrai avec la RA où les entoptiques indésirables peuvent venir encombrer votre vision et vous distraire. Évidemment, les spams entoptiques de tous type — publicités, laïus politiques, porno, arnaques — font de leur mieux pour outrepasser les filtres et, en de nombreux endroits, la quantité d'entoptiques non-filtrés peut s'avérer écrasante — un phénomène familièrement connu sous le nom de « brouillard ».

Les brouillards de spam peuvent interférer avec les perceptions sensorielles de l'utilisateur, mais il appartiendra au MJ d'en décider. Le modificateur à appliquer dans ce cas peut aller de -10 à -30 et, dans certaines situations, le phénomène peut être si perturbant qu'il affectera alors toutes les actions du personnage. Pour mettre fin à cette tempête de données, le personnage ou sa muse doit ajuster les paramètres du filtre et, pour cela, réussir un test d'Interface auquel s'ajoutent les modificateurs dus au brouillard. Le personnage peut aussi opter pour une désactivation complète de ses entrées RA, mais cela le gênera probablement par d'autres biais.

ASSERVISSEMENT D'APPAREILS

Pour faciliter leur utilisation, et pour des raisons d'intimité et de sécurité, il est possible d'asservir entre eux un ou plusieurs appareils. L'un d'entre eux (en général l'implant réseau ou l'ecto du personnage) fait office de *maître* tandis que les autres deviennent ses appareils *esclaves*. Tout le trafic entrant et sortant des appareils asservis est acheminé vers le maître. Cela leur permet de s'appuyer sur les paramètres de sécurité du maître et sur ses fonctions de contrôleur actif. Quiconque tente de se connecter à un appareil asservi, ou essaie de le pirater, est redirigé vers les contrôles d'authentification et de sécurité du maître. Les appareils asservis répondent automatiquement aux ordres de l'appareil maître. Ce qui signifie qu'un hacker pénétrant le système du maître peut raisonnablement accéder à tous les appareils qui lui sont asservis et leur transmettre des ordres, dès lors qu'il dispose des privilèges d'accès nécessaires.

Un PAN est habituellement formé par l'utilisateur en asservissant tous ses appareils à son ecto ou à ses implants réseau. De la même manière, les diverses composantes individuelles d'un système de sécurité (portes, capteurs, etc.) sont en général asservies à un nœud central de sécurité qui sert de goulot d'étranglement pour quiconque chercherait à pirater le système. Le même principe s'applique souvent dans les autres réseaux et installations.

TRANSMETTRE DES ORDRES

Le personnage peut transmettre des ordres à un appareil asservi ou à un bot télécommandé (cf. *Coquille télécommandée*, p. 197) en une action rapide. Chaque ordre est compté individuellement, sauf dans le cas où un même ordre est transmis à plusieurs appareils/drones.

DÉCALAGE TEMPOREL

Chaque fois que vous étendez vos communications à de grandes distances, vous courez le risque d'expérimenter des décalages temporels. Pour ce motif, la plupart des communications sont limitées au niveau « local », c'est-à-dire à votre habitat local et aux autres habitats dans un rayon de 50.000

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

kilomètres. Sur les corps planétaires (comme Mars, Vénus, la Lune ou Titan), le niveau « local » inclut tous les habitats et réseaux connectés à la Toile du corps planétaire.

Lorsque vous menez des recherches sur la Toile au-delà de votre zone locale, le procédé le plus efficace est d'expédier vers la zone externe une IA de recherche (en général une copie de votre muse) ou un clone neural qui effectuera la recherche sur place et vous reviendra avec les résultats. Cette méthode ajoute cependant le temps de transmission au délai de la recherche (faire une recherche dans la Toile d'une station située à dix minutes-lumière de distance augmente le temps de recherche de vingt minutes puisqu'il faut tenir compte du délai de transmission aller et retour). Comme les communications longue-distance sont parfois soumises à des interférences ou retardées à cause de transmissions prioritaires, le MJ peut augmenter ce délai comme il l'entend. Si la recherche implique d'établir des corrélations et d'affiner les paramètres à partir des données accumulées au sein de différentes zones de recherche, le délai peut être augmenté de manière exponentielle en raison des nécessaires va-et-vient.

Si un personnage veut simplement accéder à un réseau non-local ou communiquer avec celui-ci, un décalage temporel approprié doit être introduit entre les communications et les actions. Les effets de ce décalage dépendent largement du MJ et de son jugement, qu'il rendra en fonction de la distance impliquée et d'autres facteurs.

ACCÉDER À DE MULTIPLES APPAREILS

Les personnages reliés à la Toile peuvent se connecter simultanément à de nombreux appareils, réseaux et services et interagir avec eux. Aucune pénalité ne s'applique dans ces cas, mais le personnage ne peut se concentrer que sur un système à la fois. En d'autres termes, il ne peut interagir qu'avec un seul système à la fois, mais peut librement basculer de l'un à l'autre, même lors d'une même phase d'action. Il peut, par exemple, dépenser plusieurs actions rapides pour envoyer un message avec son ecto, ordonner au spime de son four de lancer la préparation du dîner, puis consulter le profil mis à jour d'un ami sur un réseau social. En revanche, il ne peut pas pirater simultanément deux systèmes indépendants.

Notez que vous pouvez transmettre un même ordre à de multiples appareils asservis ou drones télécommandés avec une seule action rapide, comme précisé au-dessus.

RECHERCHES EN LIGNE

La compétence Recherche (p. 184) représente la capacité du personnage à trouver des informations sur la Toile. Ces informations incluent tous les types de données numérisées : textes, images, vidéos, LEx, données issues de capteurs, données brutes, logiciels, etc. Ces données sont récupérées sur la Toile à partir de tous types de sources : blogs, archives, bases de données, répertoires, réseaux sociaux, réseaux de réputation, services en ligne, forums, salons de discussions, caches torrent et sites standards en tout genre. La recherche est menée via différents moteurs de recherche privés et publiques, généralistes comme spécialisés, aussi bien que par des index de données et des IA de recherches.

La compétence Recherche a également d'autres fonctions. Les hackers y ont recours quand ils cherchent des informations spécifiques sur un réseau ou sur un appareil qu'ils ont piraté. Parallèlement, tout le monde utilisant la Toile et interagissant avec elle, la compétence Recherche est également un

moyen d'identifier une personne, de remonter sa piste et/ou de rassembler des informations sur elle, pour peu qu'elle n'ait pas dissimulé son identité, œuvré de manière anonyme ou couvert son identité derrière un voile de fausses informations.

LES DÉFIS DE LA RECHERCHE

En raison de l'exceptionnelle quantité de données accessibles, trouver ce que l'on cherche peut parfois être une tâche décourageante. Heureusement, grâce au travail acharné des IA

CAPACITÉS DE RECHERCHE

Dans *Eclipse Phase*, faire une recherche en ligne ne consiste pas à simplement googler une information. Voici cinq modes de recherches s'étant considérablement améliorés.

Reconnaissance de formes : l'identification biométrique et les autres types de reconnaissance de forme sont des systèmes efficaces et intelligents. Il n'est pas seulement possible de lancer des recherches par reconnaissance d'image (en temps réel, via les spimes et les flux des capteurs disponibles), il est aussi possible de rechercher des modèles particuliers comme une façon de marcher, des sons, des couleurs, des expressions émotionnelles, un trafic, des mouvements de foule, etc. L'analyse kinésique et comportementale permet même d'effectuer des recherches par capteurs pour retrouver des personnes affichant certains modèles comportementaux particuliers comme le vagabondage, la nervosité ou une agitation suspecte.

Métadonnées : les informations et les fichiers en ligne s'accompagnent de données cachées relatives à leur création, leurs altérations et au registre de leurs accès. Les métadonnées d'une photo, par exemple, indiqueront avec quel appareil elle a été prise, son auteur, le moment et l'endroit de sa création et l'identité des personnes l'ayant consultée en ligne. Il est toutefois très facile d'effacer ce genre de métadonnées ou de les rendre anonymes.

Mix de données : la combinaison des masses de données informatiques archivées et de l'omniprésence des capteurs publics permet d'établir des corrélations intéressantes à partir des données extraites et compilées. En plein état d'urgence, comme lors d'un attentat terroriste au sein d'un habitat, l'identité de toutes les personnes à proximité pourra être scannée et comparée aux archives de données pour lister ceux qui ont pour habitude d'être dans les parages à cet horaire précis, pour établir les profils des personnes fichées comme criminels ou suspects parmi les autres, puis pour analyser depuis les enregistrements les actions de chacun, afin de déceler tout comportement inhabituel.

Traduction : la traduction audio et vidéo en temps réel est accessible depuis les bots de traduction open source.

Prédiction : les actions que les gens font au quotidien, ou en réaction à certaines situations, respectent pour la plupart des routines, ce qui facilite l'établissement de prédictions comportementales. Les muses s'en servent pour anticiper les besoins de leurs utilisateurs et répondre à leurs désirs au bon moment et dans le bon contexte. La même logique s'applique pour les actions et réactions des foules et des populations, ce qui rend partiellement prédictible l'économie et le discours social, et fait du marché de la prédiction un des plus importants du système intérieur. ■



« araignées » qui patrouillent la Toile et mettent sans arrêt les données et les index de recherche à jour, les informations sont plutôt bien organisées. En outre, chaque information se voit marquée d'un tag sémantique, un code qui permet aux machines d'en comprendre le *contexte* aussi clairement que le ferait un lecteur humain. Cela aide les IA et les logiciels de recherche à mettre en corrélation les données plus efficacement. De ce fait, trouver les données reste habituellement plus facile que les analyser et les comprendre. Le vrai défi est en général de trouver des informations spécialisées ou cachées, ou de mettre en corrélation des données obtenues à partir de sources multiples.

La grande quantité de données et d'informations incorrectes ou inexactes que l'on peut trouver en ligne est probablement un problème plus important. Certaines données sont tout simplement erronées (l'erreur est humaine) ou dépassées, mais la nature même de la Toile fait que de telles erreurs peuvent traîner pendant des années et même se propager très loin puisqu'elles circulent sans que les faits soient vérifiés. De la même manière et à cause de l'importance accordée à la transparence dans notre société moderne, certaines entités s'engagent activement dans des campagnes de désinformation dans le but d'encombrer la Toile de mensonges suffisamment nombreux pour cacher la vérité. Deux facteurs peuvent aider à combattre ce phénomène. Le premier est que les données sources elles-mêmes ont leur propre score de réputation et qu'il est donc possible d'identifier et de déclasser les sources douteuses ou peu recommandables. Le second facteur est l'avantage que de nombreuses archives retirent de « l'approvisionnement populaire » et de la mutualisation des informations — c'est-à-dire de l'exploitation de la puissance collaborative des utilisateurs de la Toile (et de leurs muses) où qu'ils soient — en permettant à tout un chacun la vérification de l'intégrité des données afin d'assurer à ces sites dynamisme et autocorrection.

GÉRER LES RECHERCHES

Les recherches en ligne sont souvent un élément crucial dans les scénarios d'*Eclipse Phase* puisque les personnages s'en remettent à la Toile pour leurs recherches de fond et pour découvrir des indices. Les suggestions qui suivent présentent une méthode de gestion des recherches qui ne s'appuie pas seulement sur les jets de dés et s'intègre au déroulement de l'intrigue.

INFORMATIONS COURANTES

Pour commencer, les informations courantes et triviales devraient être immédiatement accessibles sans avoir besoin de lancer les dés. La plupart des personnages s'appuient sur leur muse pour gérer ces recherches à leur place, lesquelles leur transmettent les résultats, pendant qu'ils se concentrent sur d'autres choses.

INFORMATIONS PRÉCISES

Les recherches plus approfondies, plus difficiles ou essentielles à l'histoire devraient appeler un test de Recherche (effectué par le PJ ou par sa muse). Ce test illustre alors le processus de découverte et/ou d'accumulation des données pertinentes sur le sujet de la recherche. Il devrait se voir appliquer des modificateurs appropriés en fonction du niveau de difficulté de la recherche : +30 pour un sujet courant et public, -30 pour des informations obscures ou inhabituelles. La recherche initiale requiert un délai d'1 minute. En cas de réussite, le personnage trouve suffisamment de données pour se faire une idée globale,

et obtient peut-être même des détails sommaires. Le MJ devrait tenir compte de la MR pour déterminer la pertinence des données trouvées lors de cette première phase de recherche : une réussite exceptionnelle octroyant quelques détails supplémentaires. À l'inverse, un échec cuisant (ME de 30+) peut par exemple signifier que le personnage travaille avec des données incorrectes ou qui ont été volontairement faussées.

ANALYSER LES RÉSULTATS

L'étape suivante se concentre davantage sur l'analyse et la compréhension des informations récupérées que sur l'accumulation de liens et de données. Cela demande un nouveau test de Recherche, auquel s'ajoutent encore les modificateurs correspondants à l'opacité du sujet. Si le MJ l'autorise, des compétences complémentaires (p. 173) peuvent entrer en jeu pour ce test en apportant d'autres modificateurs (des bases en Théorie : Chimie pourraient, par exemple, aider le personnage dans ses recherches sur les effets d'une drogue étrange). Les muses peuvent également accomplir cette tâche à la place de l'utilisateur, bien que leurs scores de compétences soient généralement inférieurs. Comme pour la première étape, la réussite obtenue au test détermine la qualité et la pertinence de l'analyse : une réussite exceptionnelle fournit la totalité de l'histoire et toutes les problématiques lui étant potentiellement liées, un échec cuisant conduit à des suppositions complètement erronées. Le délai requis pour cette phase de recherche dépend surtout de deux facteurs : la quantité de données à analyser et leur importance pour le scénario. Le MJ doit faire très attention aux renseignements et aux indices qu'il fournit à ses PJ. Trop leur en donner trop tôt peut éventer l'intrigue, mais avec trop peu d'informations, les joueurs risquent d'être frustrés ou de mener leurs personnages dans une impasse. Le timing est la clé.

RECHERCHES EN TEMPS RÉEL

Les personnages peuvent également mettre en place des recherches et analyses continues sur la Toile qui les alertent si de nouvelles informations pertinentes apparaissent, si d'autres sont mises à jour ou sont modifiées. Ces tâches sont généralement laissées aux muses qui prennent dès lors en charge la surveillance continue. Quand des données attendues apparaissent, le MJ doit faire un test de Recherche sans en avertir les joueurs, et y ajouter les modificateurs appropriés selon la difficulté du sujet. En cas de réussite, les joueurs sont informés des mises à jour. En cas d'échec, celles-ci leur échappent, mais le MJ peut toujours autoriser un nouveau test si le sujet de la recherche atteint un plus haut niveau de diffusion ou d'intérêt pour le public.

DONNÉES CACHÉES

Gardez en tête qu'il n'est pas possible de tout trouver en ligne. Certaines données peuvent uniquement être acquises (ou plus facilement obtenues) en interrogeant les bonnes personnes (cf. *Réseautage*, p. 287). Des informations jugées privées, confidentielles ou légalement déposées seront probablement gardées derrière les pare-feu d'un VPN, dans un réseau physique isolé de la Toile ou dans une archive commerciale ou privée. Le personnage devra alors accéder à ces réseaux et ces sources s'il veut récupérer ces données (en supposant qu'il sache déjà au minimum où chercher).

Il convient d'indiquer que certaines entités envoient des IA dans la Toile avec pour mission de dénicher et d'effacer les données qu'elles souhaitent dissimuler, même si cela nécessite le piratage de certains systèmes pour altérer ces informations.

SCAN, PISTAGE ET SURVEILLANCE

La plupart des utilisateurs laissent des traces de leur présence physique et numérique partout à travers la Toile. Les comptes auxquels ils accèdent, les appareils et les services qu'ils utilisent, les entoptiques qu'ils perçoivent — tous ces éléments archivent l'évènement, et certains de ces enregistrements sont accessibles au public. Le simple fait de passer près de certains appareils suffit à laisser une trace, les interférences et échanges radioélectriques de proximité étant souvent enregistrés. Il est possible de remonter cette piste de données électronique jusqu'à un utilisateur, tant pour s'assurer de sa localisation physique que pour connaître ses activités en ligne.

SCAN SANS-FIL

Pour s'interfacer avec un appareil ou un réseau sans-fil, que ce soit pour établir une connexion ou à d'autres fins, il faut d'abord localiser l'appareil ou le réseau ciblé. Pour localiser un nœud actif, il faut détecter ses signaux radio. La plupart des appareils sans-fil lançant automatiquement des recherches des appareils à portée (cf. *Portées de capteurs et de signaux*, p. 299), il n'est pas nécessaire de faire de test. Cela signifie aussi qu'il n'est pas nécessaire de lancer des recherches pour les appareils sans-fil et réseaux situés à proximité, pas plus que pour les ID Toile qui leurs sont associées. Un utilisateur peut cependant ordonner à sa muse ou à un appareil de l'alerter lorsqu'un nouveau signal (ou un utilisateur spécifique) apparaît à portée.

Détecter un signal masqué (p. 252) est un peu plus compliqué. Pour détecter un signal masqué, celui qui lance le scan des fréquences doit le chercher activement : il lui faut entreprendre une action complexe et faire un test d'Interface avec un malus de -30. S'il réussit, le personnage détecte les émissions cachées. Si le personnage cherchant à masquer son signal engage des contre-mesures actives, ce qui requiert également une action complexe, il faut effectuer un test opposé d'Interface (avec un malus de -30 s'appliquant toujours à celui qui lance la recherche).

Pour les appareils d'infiltration qui ne transmettent que par échanges courts, la détection sans-fil n'est possible que lors des brèves périodes de transmissions.

PISTAGE PHYSIQUE

De nombreux utilisateurs se donnent la possibilité d'être pistés physiquement via la Toile : cela peut en effet se révéler utile — leurs amis peuvent les retrouver, leurs proches peuvent savoir où ils sont et les autorités peuvent leur venir en aide en cas d'urgence. Pour savoir où ils se trouvent, il suffit simplement de les chercher dans les répertoires locaux, sans qu'il soit nécessaire de tenter un test (à condition de connaître leur identité). Le positionnement sur la Toile est précis jusqu'à cinq mètres. Une fois la cible localisée, sa position peut être surveillée et suivie aussi longtemps que la connexion sans-fil avec la Toile reste active.

PISTAGE PAR ID TOILE

Il est également possible de trouver la position physique d'un utilisateur inconnu au moyen de son activité sur le réseau — ou plus spécifiquement au moyen de son ID Toile (p. 246). La sécurité réseau piste souvent les intrus de cette façon pour ensuite déployer les équipes de sécurité qui les appréhenderont. Traquer un utilisateur inconnu uniquement au moyen de son ID Toile nécessite un test de Recherche. En cas de réussite, vous l'avez pisté jusqu'à sa position physique actuelle (s'il est toujours en ligne) ou jusqu'à son dernier point d'interaction avec la Toile. Si l'utilisateur est en mode privé (p. 252), appliquez un malus de -30 au test.

PISTAGE BIOMÉTRIQUE

Considérant le nombre de spimes, de caméras publiques et de capteurs qui existent, il est possible de pister n'importe qui en ne se basant que sur son profil physique avec le soutien d'un logiciel de reconnaissance faciale. Ces logiciels analysent les données vidéo accessibles dans le but de trouver une correspondance avec la photo de la cible. Étant donné le nombre impressionnant de caméras et la marge d'erreur typique des faux-positifs et faux-négatifs, trouver ainsi une cible n'est bien souvent qu'une question de chance. Afin de limiter la recherche, il est tout à fait possible de donner la priorité aux caméras surveillant les artères principales, mais il y a toujours le risque de manquer la cible si elle prend soin d'éviter les zones fortement fréquentées. La réussite de ce genre de recherches est laissée à l'appréciation du MJ. Toutefois, quand une chance existe de repérer la cible, le MJ peut demander un test de Recherche auquel s'ajouteront les modificateurs appropriés en fonction de l'étendue de la zone surveillée.

Les personnages peuvent également faire appel à d'autres signatures biométriques pour ce genre de recherches, même si elles sont généralement moins accessibles que les caméras : signature thermique (nécessite des caméras infrarouge), façon de marcher, odeur (nécessite des capteurs olfactifs), ADN (nécessite des scanners ADN), etc. Un type particulier de logiciel est requis pour chaque type de données biométriques.

PISTAGE DES ACTIVITÉS NUMÉRIQUES

Pister les activités en ligne de quelqu'un (navigation, interactions entoptiques, services utilisés, messagerie, etc.) est un peu plus difficile puisque cela dépend de ce que vous cherchez exactement. Rassembler des informations sur les activités publiques d'un utilisateur de la Toile — profils sur les réseaux sociaux, commentaires sur les forums publics, lifelogs publics, etc. — se gère comme une recherche standard en ligne (p. 250).

PISTAGE PAR ID TOILE

Dans le cas d'une recherche plus poussée, il est possible d'utiliser l'ID Toile de la cible (p. 246) comme une sorte d'empreinte digitale numérique pour vérifier où elle s'est rendue sur la Toile. Cela implique avant tout de vérifier les historiques d'accès et de transactions, pas toujours accessibles au public. Ce type de recherches requiert un test de Recherche géré comme une action longue dont le délai requis est de 1 heure.

INTERCEPTION DES COMMUNICATIONS

Les signaux radio des appareils sans-fil étant diffusés dans les airs (ou dans l'espace), ils peuvent être interceptés au moyen d'autres appareils sans-fil. Le « sniffing » consiste à capturer et analyser le trafic de données circulant sur le réseau sans fil.

Pour écouter des communications sans-fil, il faut employer un programme Fouine (p. 331) et se trouver à portée du signal (p. 299) de la cible (ou accéder à un appareil situé à portée du signal de la cible et procéder à l'interception depuis ce point). Pour capturer des informations, il faut réussir un test d'Infosec. En cas de réussite, le personnage intercepte le trafic de données de tous les appareils ciblés situés à portée. Notez que vous ne pouvez pas intercepter les trafics de communication cryptés (ce qui inclut les VPN et tout ce qui emploie des clés de chiffrement publiques) : vous n'obtiendrez ainsi qu'un charabia incompréhensible. Les communications IQ ne peuvent pas être interceptées.

Une fois les données en poche, trouver l'information recherchée peut s'avérer un défi supplémentaire. Gérez cela avec un test de Recherche standard (p. 250).

INTERCEPTION INDIRECTE VIA ID TOILE

Il est également possible de surveiller activement une ID Toile pour savoir à quelles activités en ligne l'utilisateur se livre. Pour cela, il faut utiliser un logiciel Fouine (p. 331) et faire un test de Recherche. En cas de réussite, la surveillance opère et renseigne sur les activités publiques de l'utilisateur (l'étendue des informations obtenues est à la discrétion du MJ en fonction de la MR) en indiquant, par exemple, les sites auxquels il accède, les personnes avec lesquelles il communique, etc. Cela ne révélera en revanche rien de ce qui est crypté (à moins de casser le cryptage), ni ce qui se passe sur son VPN (à moins que le VPN ait été préalablement piraté). Il sera toujours possible de voir si des communications cryptées sont en cours et/ou si des VPN sont en cours d'utilisation.

VIE PRIVÉE ET ANONYMAT

À cause de la facilité avec laquelle les activités de la Toile peuvent être surveillées, beaucoup d'utilisateurs optent pour le mode privé et pour les options d'anonymat.

MODE PRIVÉ

Les personnages qui activent le mode privé dissimulent, jusqu'à un certain point, leur présence et leurs activités en ligne aux autres utilisateurs. Les paramètres exacts sont ajustables, mais se bornent en général à la possibilité de masquer son profil social et sa présence aux utilisateurs à proximité immédiate, ce qui en fait un peu l'équivalent de la liste rouge. Le mode privé peut également être employé pour limiter l'usage de l'ID Toile et d'autres données lors des transactions et des connections. Dans ces circonstances, celui qui recherche l'utilisateur, ou tente de le pister, via son activité en ligne, souffre d'un malus de -30 à ses tests.

SIGNAUX MASQUÉS

Une autre tactique visant à protéger son intimité consiste à masquer les signaux radio que vous émettez. Cette méthode combine l'utilisation de signaux à large spectre, des sauts de fréquence et la modulation de vos transmissions radio, qui sont ainsi plus difficiles à détecter par les scans (p. 251). Masquer son signal peut être une activité passive (action automatique, malus de -30 aux tests d'Interface pour localiser le signal) ou active (action complexe, test opposé pour localiser le signal).

LES OPTIONS D'ANONYMAT

Les options d'anonymat poussent plus loin la lutte pour l'intimité et la vie privée. L'utilisateur ne se contente pas de cacher son ID Toile, il se sert de fausses ID Toile et prend des mesures actives pour réacheminer et brouiller la trace de ses données. Les options d'anonymat sont une nécessité pour les opérations clandestines et pour tous ceux qui se livrent à des activités illégales sur la Toile.

FAUX ID TOILE

Le moyen le plus facile d'anonymiser ses activités sur la Toile consiste à programmer sa muse pour qu'elle transmette une (ou plusieurs) fausse ID Toile lorsque l'on effectue des opérations en ligne. Bien que cette méthode soit considérée comme illégale dans de nombreuses juridictions, n'importe quel personnage ou muse peut facilement y recourir. Il est très difficile de faire le lien entre les différentes activités de l'utilisateur lorsqu'il utilise plusieurs ID Toile contrefaites.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Cette méthode rend la traque des actions en ligne de l'utilisateur extrêmement difficile. Dans cette situation, une personne essayant de pister le personnage via ses fausses ID Toile doit battre sa cible dans un test opposé en employant sa compétence de Recherche avec un malus de -30 contre la compétence Infosec du personnage (ou, plus probablement, de sa muse). Il s'agit d'une action longue dont le délai requis est de 1 heure et peut être augmenté en fonction du nombre d'activités que l'on veut retracer. Si le pisteur réussit, il parvient à récupérer suffisamment de preuves en corrélation les unes avec les autres et d'enregistrements de fausses ID Toile pour se faire une idée des activités de l'utilisateur (la pertinence de cet aperçu dépend de la MR du pisteur). Si le pisteur échoue, le personnage anonyme a efficacement camouflé sa trace sur la Toile.

Que ce soit au moyen d'un programme Fouine ou par pistage physique sur la Toile, surveiller activement quelqu'un qui ne cesse de changer d'ID Toile est presque impossible, le changement permanent d'identité et les leurres intentionnels étant trop difficiles à suivre.

SERVICES DES COMPTES ANONYMES

Un certain nombre de gens — pas seulement les criminels, les hackers ou les agents secrets — ont tout intérêt à ce que certaines de leurs affaires restent anonymes. Pour satisfaire à cette demande, différents services marchands en ligne offrent des comptes anonymes de messagerie et de transferts de crédits. Parmi ces vendeurs, on compte des entreprises légales (dans les endroits où ce principe est légal), des criminels opérant en toute illégalité, des hacktivistes défendant le droit à la vie privée, et des hypercorps ou organisations offrant ces services en interne, pour leurs propres membres et employés.

Les interactions entre le vendeur et l'utilisateur sont cryptées et anonymes, et aucun enregistrement n'en est conservé : même si le serveur du marchand devait être piraté, l'intrus n'y trouverait aucune piste. Des comptes anonymes sont parfois créés pour un usage régulier, mais les personnes vraiment paranoïaques utilisent plusieurs comptes à usage unique pour un maximum de sécurité. On les utilise alors pour envoyer ou recevoir un seul message, ou pour effectuer une seule transaction financière. Les comptes sont ensuite effacés.

Remonter la piste d'un compte anonyme est une tâche pratiquement impossible que seule une organisation aux ressources colossales pourrait tenter en déployant des efforts systématiques et onéreux.

ECTOS JETABLES

Ceux qui cherchent l'intimité et la sécurité peuvent aussi décider de tout simplement utiliser des ectos jetables. Cette méthode permet d'acheminer toutes ses activités vers un ecto spécifique (ayant sa propre ID Toile) que l'on utilise pendant une période limitée (jusqu'à ce qu'il soit repéré) et que l'on abandonne ou détruit ensuite.

SÉCURITÉ DE LA TOILE

Après les leçons que la Chute a enseignées et en raison du risque parfaitement réel que posent encore les hackers, les virus et les autres menaces similaires, la sécurité réseau est une affaire prise très au sérieux dans le monde d'*Eclipse Phase*. Quatre méthodes sont principalement employées : l'authentification, les pare-feu, la surveillance active et le cryptage.

AUTHENTIFICATION

La plupart des appareils, des réseaux (PAN, VPN, etc.) et des serveurs requièrent une authentification (un procédé par lequel le système vérifie l'authenticité de l'identité de l'utilisateur) avant d'accorder aux utilisateurs l'accès à leur compte et aux privilèges associés (p. 246). Il existe plusieurs manières d'authentifier l'identité d'un utilisateur. Certaines sont plus sûres et sécurisées que d'autres mais, dans l'ensemble, plus la méthode est sécurisée, plus les frais d'exploitation sont élevés.

Compte : si vous avez accès à un compte sur un système donné, il vous permet d'accéder automatiquement aux systèmes et sous-systèmes qui lui sont liés. Il s'agit du même principe que pour les appareils asservis (p. 248) : l'accès au système-maître vous accorde automatiquement l'accès aux systèmes-esclaves.

ID Toile : certains systèmes acceptent l'ID Toile comme authentifiant. C'est extrêmement courant pour la plupart des systèmes publics qui mémorisent simplement l'ID Toile de l'utilisateur souhaitant accéder au système. D'autres systèmes n'autorisent l'accès qu'à des ID Toile spécifiques, mais ceux-ci sont vulnérables aux leurres (p. 255).

Code d'accès : il s'agit d'une simple série de caractères alphanumériques ou de symboles logographiques, présentée dans un format crypté. Quiconque possède le code d'accès peut accéder au compte.

Analyse biométrique : ce procédé nécessite d'analyser une ou plusieurs signatures biométriques de l'utilisateur (empreinte digitale, empreinte palmaire, scan rétinien, échantillon ADN, etc.). Ces systèmes, très utilisés avant la Chute, sont tombés en désuétude du fait de leur inadéquation vis-à-vis des synthomorphes et pour les utilisateurs se ré-enveloppant souvent.

Clé d'accès : les systèmes à clé d'accès demandent un code crypté qui peut être physiquement inscrit dans un appareil physique (implanté ou physiquement relié à un ecto) ou que l'on extrait d'un logiciel spécialisé. Les clés d'accès perfectionnées combinent clé physique et gravure nanotechnologique physique, créant ainsi une clé unique. Pour accéder à ce genre de systèmes, vous devez obtenir cette clé ou la contre-faire d'une manière ou d'une autre.

EgoScan : ce système authentifie directement l'identité de l'ego de l'utilisateur (p. 279).

Clé quantique : les systèmes à clé quantique s'appuient sur les clés de cryptage inviolables conçues par cryptographie quantique (p. 254).

PRE-FEU

Les pare-feu sont des programmes logiciels (parfois physiquement branchés à un appareil) qui interceptent et inspectent les trafics de données entrant et sortant des réseaux et/ou des appareils protégés. Les données répondant aux critères de sécurité sont autorisées à passer, les autres sont bloquées. Dans *Eclipse Phase*, tous les réseaux et appareils peuvent être considérés comme étant par défaut équipés d'un pare-feu. Les pare-feu sont le principal obstacle à surmonter pour les intrus, comme expliqué dans *Tests d'intrusion*, p. 255.

Tout comme les autres équipements, chaque pare-feu a un niveau de qualité défini qui peut ajouter des modificateurs à certains tests.

SURVEILLANCE ACTIVE

Plutôt que de se reposer uniquement sur le principe d'authentification et les pare-feu, les systèmes à sécuriser peuvent aussi se soumettre à une surveillance active menée par un



hacker de sécurité ou par une muse. Ces agents de sécurité numériques contrôlent le trafic du réseau au moyen d'un certain nombre d'outils logiciels et d'applications signalant les événements suspects. Une surveillance active rend les intrusions plus difficiles puisque l'intrus doit battre la surveillance du hacker/de l'IA dans un test opposé (cf. *Intrusion*, p. 255). Ce monitoring actif inclut également la surveillance de tous les appareils asservis au système contrôlé.

S'ils le souhaitent, les personnages peuvent surveiller activement leurs propres PAN, mais cela nécessite un niveau de concentration moyen (cette tâche compte comme une action rapide). Le plus souvent, ce sont les muses qui procèdent à la surveillance active du PAN de l'utilisateur.

CRYPTAGE

Le cryptage établit un niveau supplémentaire de sécurité exceptionnellement efficace. Deux types de chiffrement sont couramment utilisés dans *Eclipse Phase* : les systèmes de chiffrement de clé publique et la cryptographie quantique.

CHIFFREMENT DE CLÉ PUBLIQUE

Dans les systèmes de chiffrement de clé publique, l'utilisateur génère deux clés, une clé publique et une clé privée. La clé publique sert à crypter les messages que l'utilisateur reçoit, et elle est librement accessible. Quand les messages sont cryptés à l'aide d'une clé publique, seule la clé privée — contrôlée par l'utilisateur — peut les déchiffrer. Le chiffrement de clé publique est une méthode largement utilisée pour encoder les trafics de données entre deux utilisateurs/réseaux/appareils, et pour crypter les fichiers. Du fait de la puissance des algorithmes utilisés par les systèmes à clé publique, de tels cryptages sont virtuellement incassables sans un ordinateur quantique (cf. *Déchiffrement quantique*, ci-contre).

CRYPTOGRAPHIE QUANTIQUE

Les systèmes à distribution de clés quantiques utilisent la mécanique quantique pour assurer la sécurité des communications entre deux interlocuteurs en générant une clé quantique. Le principal avantage des transmissions d'informations par voie quantique, c'est que le système lui-même détecte immédiatement les tentatives d'écoute puisque les interférences extérieures le perturbent. Concrètement, cela signifie que les transferts de données à cryptographie quantique

sont inviolables et que toute tentative d'interception échoue automatiquement. Notez que la cryptographie quantique ne permet pas de chiffrer des fichiers standards : elle ne sert qu'à protéger des canaux de communications.

Si les systèmes à clé quantique sont plus avantageux que les systèmes à clé publique, ils sont plus chers et moins pratiques. Pour créer une clé quantique, les deux appareils de communications doivent être intriqués à un stade quantique, au même endroit, puis séparés. Les canaux de communications protégés par des clés quantiques nécessitent donc un certain effort d'organisation, surtout quand de longues distances entrent en ligne de compte. La mise en application des protocoles de cryptographie quantique étant exceptionnellement coûteuse, on ne l'adopte généralement que pour les liaisons de communication de très haute-sécurité.

DÉCRYPTAGE

Les lignes de communications et les fichiers cryptés sont très sécurisés lorsqu'ils utilisent des systèmes à clé publique, et les transferts de données le sont totalement lorsqu'ils utilisent la cryptographie quantique. Le MJ devrait toutefois noter que, si ces systèmes peuvent être utiles aux PJ, ils peuvent également les gêner. Un personnage ayant besoin d'accéder à un élément crypté devra trouver un moyen d'obtenir sa clé privée. Au sein des techniques populaires, on compte les bonnes vieilles méthodes que sont la corruption, le chantage, les menaces et la torture. Les autres options ajoutent à la liste l'espionnage et l'ingénierie sociale pour acquérir les codes par d'autres moyens. Enfin, les hackers peuvent trouver d'autres biais pour compromettre le système et obtenir un accès en contournant complètement le chiffrement.

DÉCHIFFREMENT QUANTIQUE

Comme indiqué plus haut, les ordinateurs quantiques peuvent être utilisés pour briser le chiffrement des clés publiques. Cela demande un test d'Infosec, avec un bonus de +30, en une action longue d'un délai de 1 semaine (une fois lancé, l'ordinateur quantique poursuit le travail de lui-même : l'utilisateur n'a pas besoin de le surveiller constamment). Le MJ est libre de modifier ce délai en fonction de ce qu'il estimera approprié aux besoins de ses intrigues. Notez que les ordinateurs quantiques ne peuvent pas décoder les communications à chiffrement quantique, seulement les fichiers cryptés.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

INTRUSION

L'art de l'intrusion est l'art de pénétrer la sécurité d'un appareil. La meilleure méthode consiste à infiltrer le système discrètement, sans attirer l'attention des systèmes de surveillance, en utilisant des logiciels Exploit — anomalie des codes, protocoles de sécurité défectueux — pour s'ouvrir un chemin contournant les défenses du système. Quand cela s'avère nécessaire, le hacker peut toutefois laisser tomber les masques pour tenter de se frayer une voie dans le système en utilisant la force brute.

PRÉ-REQUIS

Pour pirater un appareil, le hacker doit établir une connexion directe avec le système informatique ciblé. Pour établir une connexion sans-fil directe avec la cible, le système doit être équipé du wifi et se trouver à portée (p. 299), et le hacker doit avoir connaissance de la présence de l'appareil (cf. *Scan sans-fil*, p. 251). S'il s'agit d'un système câblé, le hacker devra le pirater physiquement en passant par un port jack ou s'insérer dans le flux de données via un câble acheminant le trafic du réseau. Si le hacker accède à sa cible en passant par la Toile, le système devra alors être en ligne et le hacker devra en connaître l'ID Toile (p. 246) ou, dans le cas contraire, être capable de la pister.

CONTOURNER L'AUTHENTIFICATION

Plutôt que de pirater le système pour y pénétrer, l'intrus peut tenter de subvertir le système d'authentification utilisé pour se faire passer pour un utilisateur légitime. Le moyen le plus facile de procéder est d'acquérir, par un moyen ou un autre, le code d'accès, la clé d'accès ou toute autre marque d'identification que la cible utilise (p. 253). Avec cet atout en main, aucun test n'est nécessaire pour accéder au système : le hacker se connecte tout simplement comme un utilisateur légitime et bénéficie de tous les privilèges d'accès standards de l'utilisateur.

Sans code d'accès, le hacker peut tenter de corrompre le système d'authentification de deux façons : par usurpation (le spoofing) ou par falsification.

USURPATION

Cette méthode consiste à déguiser son signal pour le faire passer pour celui de l'utilisateur légitime et authentifié. S'il réussit, le hacker dupe le système qui accepte ses ordres et ses activités comme étant celles de l'utilisateur légitime. La procédure d'usurpation est plus difficile à accomplir, mais elle est très efficace lorsqu'elle fonctionne.

Pour usurper le signal d'authentification d'un utilisateur légitime, le hacker doit utiliser des logiciels Fouine et Leurre (p. 331). Il doit surveiller les connexions entre l'utilisateur légitime et le système ciblé, puis réussir un test d'Infosec pour intercepter un échange de données (p. 252). Si l'utilisateur légitime a les privilèges d'un compte de sécurité, il souffre d'un malus de -20. Ce malus passe à -30 si l'utilisateur légitime a des droits administrateurs (p. 247).

Armé de ces données, le hacker peut dès lors s'en servir pour déguiser son signal. Il effectue pour cela un test d'Infosec auquel s'ajoutent les modificateurs appropriés correspondant aux qualités respectives du pare-feu du système et de son propre logiciel Leurre. S'il réussit, les communications qu'il envoie sont traitées comme venant de l'utilisateur légitime.

FALSIFICATION

Les systèmes biométriques et à clé d'accès utilisés pour l'authentification (p. 253) peuvent éventuellement être dupés par un hacker en mesure de consulter les éléments d'identification originaux. Les moyens et les techniques intervenant dans ce procédé diffèrent d'un hacker à l'autre et dépassent la portée de ce livre, mais réussir à élaborer des contrefaçons pour contourner de tels systèmes permet au hacker de se connecter comme s'il était l'utilisateur légitime.

TESTS D'INTRUSION

Pirater un nœud est une tâche chronophage. Le système cible doit être soigneusement analysé et sondé en quête de failles, sans en alerter les défenses. Selon le type de sécurité en place, plusieurs tests pourront être demandés.

Les hackers ont besoin d'un logiciel Exploit (p. 331) pour profiter des brèches de sécurité, mais le logiciel ne fait pas le hacker. Ce qui compte réellement, c'est la compétence Infosec (p. 180) qui représente la capacité d'un hacker à utiliser, modifier et improviser l'exploit au maximum de ce qu'il peut offrir.

CONTRER LE PARE-FEU

Sans code d'accès, le hacker doit pénétrer le système en utilisant les bonnes vieilles méthodes : scanner discrètement la cible, chercher des failles et les exploiter. Dans ce cas, le hacker doit s'équiper de son logiciel Exploit et effectuer un test d'Infosec. Ce test se gère comme une action longue d'un délai de 10 minutes. Divers modificateurs peuvent s'appliquer en fonction de la qualité du logiciel utilisé, de la qualité du pare-feu ou de la vigilance du système ciblé. Le MJ peut également décider de modifier le délai requis et de le raccourcir, s'il s'agit d'un système standard filtrant les cookies et dont les failles de sécurité sont connues, ou de l'augmenter s'il s'agit d'un système haut-de-gamme aux défenses inédites.

Par défaut, on considère qu'un hacker essayant de pénétrer un système de cette manière cherche à obtenir les droits d'accès d'un utilisateur standard (p. 246). S'il souhaite obtenir les privilèges sécurité ou administrateur, il se verra appliquer un malus respectif de -20 ou de -30.

S'il réussit son test d'Infosec, l'intrus envahit le système sans déclencher les alarmes. Si le système est activement surveillé (p. 253), l'intrus doit éviter de se faire détecter par les systèmes de surveillance (voir ci-dessous). En l'absence de surveillance active, l'intrus bénéficie du statut à *couvert* (cf. *Statut de l'intrus*, p. 256). Si le hacker obtient une réussite exceptionnelle, il bénéficie alors du statut *dissimulé* (p. 256).

SÉQUENCE DE PIRATAGE

1/ Contrer le pare-feu

2/ Contourner la sécurité active

- le hacker fait une réussite exceptionnelle, le défenseur échoue
- le hacker réussit, le défenseur échoue
- les deux réussissent
- le défenseur réussit, le hacker échoue

Test d'Infosec sur action longue (10 minutes)

Test opposé d'Infosec

Statut « dissimulé »/+30 à tous les tests (p. 256)

Statut « à couvert » (p. 256)

Statut « détecté »/Alerte passive (p. 256)

Statut « verrouillé »/Alerte active (p. 257)



Sondage : les PJ peuvent choisir de prendre leur temps (p. 117) pour sonder leur cible en quête de faiblesses à exploiter. C'est en réalité une procédure courante lorsque le hacker veut assurer sa réussite.

CONTOURNER LA SÉCURITÉ ACTIVE

Lorsqu'un système est activement surveillé (p. 253), le hacker doit éviter de se faire repérer. Traitez cette situation avec un test en opposition variable d'Infosec entre l'intrus et le système de surveillance. L'issue dépend des deux jets de dés :

- si l'intrus est le seul à réussir, il accède alors au nœud sans que le système ou le moniteur de surveillance ne le remarque. Il est à *couvert* (cf. ci-dessous). S'il obtient une réussite exceptionnelle, il est *dissimulé* (cf. ci-dessous).

- si le moniteur de surveillance est le seul à réussir, la tentative de piratage est détectée et le moniteur verrouille aussitôt l'intrus et l'éjecte du système, ne lui laissant pas le temps de s'introduire complètement. L'intrus peut réitérer sa tentative, mais le système de surveillance active sera à l'affût de prochaines intrusions.

- si les deux réussissent, l'intrus accède au système mais le moniteur a conscience d'une anomalie, il sait que quelque chose est en train de se produire. L'intrus est *détecté*.

- si les deux échouent, ils doivent recommencer le test à chaque nouvelle phase d'action du hacker tant que l'un d'eux n'a pas réussi ou que les deux n'ont pas réussi.

STATUT DE L'INTRUS

Le *statut de l'intrus* est un moyen simple d'évaluer la situation d'un intrus lorsqu'il pénètre un système. Ce statut indique si le hacker attire l'attention sur lui ou réussit à rester discret. Il est déterminé lorsque l'intrus accède au système, mais peut ensuite évoluer en fonction des événements.

Notez que le statut de l'intrus fonctionne indépendamment des privilèges d'accès des comptes (p. 246). Ces derniers représentent ce que l'utilisateur peut légitimement faire depuis et sur un système. Le statut indique le degré de conscience qu'a le système de la nature intrusive du hacker.

DISSIMULÉ

Un intrus ayant le statut dissimulé a réussi à s'introduire discrètement dans le système, sans se faire repérer. La sécurité du système n'a aucune conscience de sa présence et ne peut rien faire contre lui. Dans cette situation, plutôt que de passer par un compte, le hacker exploite une faille, ce qui lui permet d'opérer depuis les coulisses du système, comme une présence fantomatique. Le hacker dispose de droits d'accès administrateur mais n'apparaît pas comme tel dans les archives, répertoires et autres rapports statistiques. Les personnages Dissimulés bénéficient d'un bonus de +30 à toutes leurs actions pour corrompre le système.

À COUVERT

Un intrus ayant le statut à couvert accède au système sans attirer l'attention. Quels que soient ses intentions et objectifs, il apparaît comme un utilisateur légitime disposant des droits d'accès qui étaient visés. Seule une vérification approfondie révélerait l'anomalie de sa présence. Le système a conscience de la présence de l'intrus mais ne le considère pas comme une menace.

DÉTECTÉ

Le statut détecté indique que le système a conscience d'une anomalie ou d'une intrusion mais n'a pas encore ciblé l'intrus.

Le hacker apparaît comme un utilisateur légitime avec les droits d'accès du compte visé, mais ne fera pas le poids face à une surveillance approfondie. Le système passe en alerte passive (infligeant un malus de -10 à toutes les actions du hacker sur le système) et peut engager des contremesures passives (p. 257) contre le hacker.

VERROUILLÉ

Le statut verrouillé signifie que l'intrus — ce qui inclut sa piste de données — a été localisé par la sécurité du système. Le hacker a accès au système et bénéficie des privilèges du compte mais il a été identifié comme un intrus. Le système entre en alerte active (infligeant un malus de -20 à toutes les actions du hacker) et lance des contremesures actives (p. 258) contre l'intrus.

CHANGER DE STATUT

L'intrus est susceptible de voir changer son statut en fonction de ses actions et de celles du système.

AMÉLIORATION DU STATUT

Le hacker peut tenter d'améliorer son statut afin de mieux se protéger. Cela lui prend une action complexe et demande un test d'Infosec. Si le hacker est en statut détecté, il s'agira alors d'un test en opposition avec le système de surveillance. Si le hacker l'emporte et fait une réussite exceptionnelle (MR de 30+), il améliore son statut d'un niveau (il passe, par exemple, du statut À couvert au statut Dissimulé). Les intrus au statut verrouillé ne peuvent pas améliorer leur statut.

CIBLAGE

Une muse ou un hacker de sécurité surveillant activement un système peut dépenser une action complexe pour tenter de se focaliser sur un intrus Détecté. Un test opposé d'Infosec est alors effectué par les deux partis. Si le défenseur du système l'emporte, le hacker est rétrogradé au statut verrouillé.

ÉCHEC AUX TESTS

Chaque fois qu'un intrus subit un échec cuisant (ME de 30+) sur un test impliquant une manipulation du système, son statut est automatiquement rétrogradé d'un niveau (s'il était, par exemple, À couvert, il sera alors Détecté). S'il fait un échec critique, le hacker se trahit et passe au statut verrouillé.

PIRATAGE EN FORCE-BRUTE

Parfois, le hacker n'a tout simplement pas assez de temps pour faire le boulot dans les règles et il doit lancer son piratage dans l'instant... ou laisser passer sa chance à jamais. Lorsque cela se produit, le pirate n'a d'autre choix que de s'engager bille en tête dans le système ciblé, sans préparer préalablement son attaque. Il se lance alors avec l'ensemble de ses logiciels Exploit sur la cible et les envoie en bloc, en espérant que l'un d'eux marchera. Ce type d'opération est géré avec un test d'Infosec traité comme une action longue dont le délai est de 1 minute (20 rounds). Le hacker bénéficie d'un bonus de +30 à son test. De nombreux hackers choisissent d'expédier le travail (cf. *Actions longues*, p. 119) afin de raccourcir encore ce délai.

L'inconvénient du piratage en force est qu'il déclenche aussitôt l'alarme. Si le système est surveillé activement, le hacker doit battre le système de surveillance dans un test opposé d'Infosec ou être éjecté à l'instant où il pénètre le système. Même s'il réussit, le hacker est soumis au statut *verrouillé* et doit se préparer à subir des contremesures actives.

CONTREMESURES D'INTRUSION

Si un hacker tentant une intrusion échoue à percer les défenses du système (c'est-à-dire s'il est Détecté ou Verrouillé), le système entre en alerte et active certaines de ses défenses. La nature des contremesures initiées dépend des capacités du système, des compétences de l'entité en charge des défenses et de la politique de son propriétaire/administrateur. Certains nœuds chercheront simplement à éjecter l'intrus et à le maintenir à l'extérieur du système, d'autres engageront des contre-attaques et chercheront à traquer l'intrus jusqu'à éventuellement pirater son propre PAN.

ALERTES DE SÉCURITÉ

Il existe deux niveaux d'alertes de sécurité : passives et actives.

ALERTE PASSIVE

Les alertes passives se déclenchent lorsque l'intrus est Détecté. Le système envoie alors un signal visuel ou sonore à celui qui est chargé de la surveillance active du système et, éventuellement, au propriétaire ou à l'administrateur. Il enclenche aussitôt une ou plusieurs contremesures passives (voir ci-dessous). Pour certains systèmes, on fera appel à des hackers ou à des IA de sécurité supplémentaires pour aider à enquêter. S'il n'y a plus de trace de l'intrus ou s'il n'est pas localisé au bout d'une période donnée (en général une dizaine de minutes), l'alarme se désactive et l'évènement est enregistré comme une anomalie. En fonction du niveau de sécurité du système, il est possible, après coup, qu'une personne analyse les archives pour s'assurer de ce qui s'est réellement passé — et empêcher toute nouvelle occurrence de ce phénomène.

Les intrus souffrent d'un malus de -10 à tous leurs tests impliquant un système en alerte passive.

ALERTE ACTIVE

L'alerte active se déclenche lorsqu'un intrus est Verrouillé. Le système informe alors aussitôt le propriétaire, l'administrateur et les agents de sécurité chargés de la surveillance. Des mesures de sécurité supplémentaires peuvent être prises (IA et hackers de sécurité peuvent être appelés en renfort). Le système lance des contremesures actives contre l'intrus (voir ci-dessous). Les alertes actives sont maintenues tant que l'intrus est présent, et parfois pour une période prolongée afin d'être prêt en cas de retour du hacker.

CONTREMESURES PASSIVES

Les contremesures passives sont initiées par précaution quand un intrus est Détecté.

LOCALISATION DE L'INTRUS

Un hacker ou une IA de sécurité surveillant un système peut tenter de pister la source de l'alerte passive. Cf. *Ciblage*, p. 257.

RÉAUTHENTIFICATION

Quand une alerte passive se déclenche, un pare-feu peut être installé afin que tous les utilisateurs actifs se ré-authentifient, à commencer par les plus récents. Au début du round suivant, tous les utilisateurs présents dans le système doivent dépenser une action pour se reconnecter. Pour les intrus, cela signifie qu'ils doivent effectuer un test d'Infosec afin de convaincre le système qu'ils sont des utilisateurs légitimes. Ce test se fait avec un malus de -10 en raison de l'alerte passive.

RÉDUCTION DES PRIVILÈGES

Certains systèmes réduisent immédiatement les privilèges d'accès des utilisateurs standards, et parfois même des utilisateurs ayant des comptes de sécurité, comme mesure de protection. Une des tactiques courantes consiste à protéger toutes les archives en les sauvegardant et en s'assurant que personne ne dispose de droits suffisants pour les effacer.

CONTREMESURES ACTIVES

Les contremesures actives ne peuvent être initiées que face à un intrus Verrouillé.

CONTRE-INTRUSION

Un hacker de sécurité ou une IA gardienne peut défendre proactivement un système en s'attaquant à la source de l'intrusion. Pour ce faire, les forces de sécurité doivent d'abord réussir à pister l'intrus (p. 251). Cette étape réussie, les forces de sécurité peuvent lancer leur propre intrusion de l'ecto/des implants réseau et/ou du PAN de l'intrus.

COUPURE DES CONNEXIONS SANS-FIL

L'alternative à la fermeture ou à la réinitialisation consiste à simplement annuler les paramètres wifi du système pour couper toutes les communications sans-fil. Le système perd alors toutes les communications sans-fil mais les intrus sont éjectés. La coupure des connexions sans-fil est une action complexe qui prend effet à la fin du round d'initiative. Redémarrer la liaison wifi prend un round.

ÉJECTION

Un système qui a verrouillé un intrus peut tenter de l'éjecter. La procédure d'éjection consiste à supprimer le compte compromis, à rompre la connexion entre le hacker et le système puis à éjecter l'intrus.

Elle doit être initiée par une personne possédant des privilèges de sécurité ou d'administrateur. Le hacker effectue un test opposé d'Infosec avec un malus de -20 parce qu'il est Verrouillé. Si le personnage défendant le système réussit, l'intrus est aussitôt éjecté du système et le compte piraté est placé en quarantaine ou supprimé. Ce compte ne pourra plus être

utilisé tant qu'un audit de sécurité ne l'aura pas approuvé et n'aura pas remplacé son système d'authentification. Toute tentative d'accès au système avec la même ID Toile que celle de l'intrus se soldera automatiquement par un échec.

PISTAGE

Au sein des systèmes de haute-sécurité, la contremesure la plus courante consiste à déterminer la position physique de l'intrus en passant par son ID Toile (cf. *Pistage physique*, p. 251). Dans la plupart des cas, la sécurité physique de l'habitat est alertée suite à l'intrusion et reçoit la position du criminel afin de s'en occuper.

RÉINITIALISATION/FERMETURE

Éteindre le système est sans doute la méthode la plus radicale lorsqu'il s'agit de composer avec un intrus. Dans ce cas, le système ferme toutes ses connexions sans-fil (s'il en a), déconnecte tous les utilisateurs en ligne, met fin à tous les processus en cours et s'éteint de lui-même — éjectant ainsi l'intrus. L'inconvénient de cette méthode est, bien évidemment, que le système doit interrompre toutes ses activités. À titre d'exemple, éteindre vos implants réseau ou votre ecto signifie perdre toutes vos communications avec vos coéquipiers, votre accès à la réalité augmentée et votre contrôle sur vos appareils asservis/connectés.

Lancer une réinitialisation/fermeture est seulement une action complexe, mais le processus réel de fermeture prend au minimum un round (pour un appareil personnel) et peut aller jusqu'à une minute (pour de grands réseaux physiques avec de multiples utilisateurs), cette durée étant déterminée par le MJ. Lorsqu'un système est réinitialisé, ce même laps de temps est nécessaire pour le redémarrer.

SUBVERSION

Une fois qu'un intrus est parvenu à s'introduire au sein d'un appareil ou d'un réseau, il peut faire ce qu'il veut dans la limite des possibilités du système. En fonction du type de compte qu'il a piraté, le hacker pourra ou non avoir des privilèges d'accès lui permettant de faire ce qu'il veut. Si les droits d'accès que le

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

PIRATAGE/SÉCURISATION COLLECTIFS

Le piratage d'un système implique parfois des équipes entières d'attaquants et/ou de défenseurs. Un hacker peut être épaulé par sa muse ou par un membre de son équipe ayant une compétence Infosec correcte. Les réseaux solides sont souvent protégés et surveillés par des équipes de hackers et d'IA de sécurité hautement qualifiées. Pour s'introduire dans un tel système informatique ou pour le défendre, les opérateurs doivent décider s'ils agissent individuellement ou de concert.

Chaque approche a ses avantages. Une équipe qui décide de forcer ou de maintenir la sécurité d'un système en joignant les efforts de chacun de ses membres doit désigner un personnage (généralement celui ayant le plus haut score en Infosec) comme le premier rôle (cf. *Travail d'équipe*, p. 116). Chaque personnage et muse apportant son aide ajoute un bonus de +10 pour tous les tests (jusqu'à un maximum de +30) mais ne peut pas consacrer de temps à d'autres actions que celles effectuées par le meneur de l'équipe. Lorsqu'une

équipe unit ses forces, elle peut changer de meneur à tout moment, un atout quand plusieurs membres se sont spécialisés dans l'exécution de tâches différentes.

Les membres d'une équipe d'intrusion ou de défense peuvent aussi décider d'agir individuellement en vue d'un objectif commun. Chaque hacker doit alors faire son propre test d'Intrusion : les répercussions s'appliquent dans ce cas à titre individuel en cas de détection ou de contre-intrusion. Toutefois, quand l'un des membres est Détecté ou Verrouillé, l'augmentation du niveau d'alerte affecte aussi les autres intrus. L'équipe de hackers peut cependant ainsi se coordonner afin d'effectuer de multiples actions simultanément et anéantir temporairement les sécurités en place. La même chose est vraie pour les équipes de défenses qui peuvent en agissant individuellement accomplir davantage grâce à la répartition des tâches, laissant certains membres en surveillance tandis que les autres lancent des attaques de contre-intrusion et d'autres contremesures. ■

hacker a récupéré le lui permettent, ses actions seront gérées comme s'il était un utilisateur légitime et il n'aura besoin d'aucun test (à moins que l'action elle-même n'impose un test en particulier, comme par exemple pour une recherche). Un hacker qui infiltre, par exemple, le système de sécurité d'un habitat avec un compte sécurité peut dans ce cas surveiller les caméras, désactiver les capteurs, consulter les enregistrements de vidéo-surveillance et ainsi de suite, comme n'importe quel utilisateur légitime possédant ces accréditations pourrait le faire.

Se lancer dans une action sans disposer des droits d'accès nécessaires est une entreprise plus compliquée qui requiert un piratage du système. En général, un test de résolution d'Infosec est demandé, test auquel s'ajoute le modificateur de difficulté correspondant à l'action, comme indiqué dans la Table des difficultés de subversion. Sauf précision contraire, ce test ne sera pas un test opposé, même si le système est surveillé activement. Échouer à ce type de test change cependant le statut de l'intrus (cf. *Échec aux tests*, p. 257).

Des exemples des différents types de subversion de systèmes sont donnés dans l'encadré *Exemples de subversion*. Cette liste n'est pas exhaustive et les joueurs et MJ sont encouragés à improviser les effets en jeu pour les actions qui ne sont pas explicitement détaillées dans ces exemples.

EFFACER LES TRACES D'INTRUSION

Un hacker ayant échappé au statut verrouillé peut tenter d'effacer les traces de son intrusion avant de quitter le système. Ce procédé implique l'effacement de toutes les données compromettantes au sein des historiques d'accès et de connexion, et la dissimulation de toutes les preuves des altérations du système. Cela prend une action complexe et demande un test d'Infosec, ou un test opposé d'Infosec si le système est activement surveillé. En cas de réussite, le hacker efface toutes les traces qui pourraient mener à lui, comme son ID Toile, etc.

ILLUSIONS DE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

Un hacker ayant infiltré un ecto, des implants réseau ou quelque autre appareil avec une interface RA peut insérer différents types d'illusions visuelles, auditives, tactiles et même émotionnelles dans la réalité augmentée de l'utilisateur de l'appareil, la limite dépendant de l'interface utilisée. La manière dont l'utilisateur piraté répondra à ces illusions dépend d'un certain nombre de facteurs comme le fait d'avoir conscience ou non de la présence d'un intrus (s'il est, par exemple, Détecté ou Verrouillé), du type d'interface employé (entoptique ou haptique) et du degré de réalisme de l'illusion générée.

Les meilleures illusions sont, bien entendu, forgées à l'avance avec les meilleurs outils de manipulation sensorielle et de retouche d'image possibles. Ces illusions parfaitement abouties sont dites ultra-réalistes. Quiconque fait un test de Perception pour les identifier comme irréelles souffre d'un malus de -10

EXEMPLES DE SUBVERSION

En plus des tâches indiquées dans la Table des difficultés de subversion, ces modificateurs présentent quelques exemples supplémentaires d'actions.

MODIF. TÂCHE

Piratage de bots/véhicules

- 0 Transmettre des ordres à un drone
- 10 Altérer les paramètres d'un système de capteurs, désactiver des capteurs ou des systèmes d'armement
- 20 Altérer l'entrée de données d'un Smartlink, envoyer de fausses données à l'IA ou au téléopérateur
- 30 Éjecter l'IA ou le téléopérateur, prendre le contrôle par lien marionnette

Piratage d'ecto/implants réseau

- 0 Interagir avec les entoptiques, se lier d'amitié avec toutes les personnes à portée, faire des achats en ligne avec les crédits de l'utilisateur, intercepter ses communications, enregistrer ses activités
- 10 Altérer le statut/profil du réseau social, ajuster les filtres RA, bricoler l'interface sensorielle, changer l'habillage RA, changer l'avatar, accéder au VPN
- 20 Bloquer ou brouiller les sens, insérer des illusions RA, adresser des commandes aux drones/appareils asservis par usurpation
- 30 Éjecter l'utilisateur de la RA

Piratage des systèmes d'habitats

- 0 Ouvrir/fermer les portes, arrêter/démarrer les ascenseurs, utiliser les communications internes
- 10 Ajuster la température/l'éclairage, désactiver les alertes de sécurité, remplacer l'habillage entoptique, verrouiller les portes, permuter les régulateurs de trafic
- 20 Désactiver les sous-systèmes (plomberie, recyclage, etc.), désactiver les liaisons sans-fil, déployer les équipes de réparation
- 30 Contourner les disjoncteurs de sécurité

Piratage des systèmes de sécurité

- 0 Déplacer/manipuler les caméras/capteurs, localiser les systèmes/bots/agents de sécurité
- 10 Ajuster le balayage des capteurs, consulter les archives de sécurité, désactiver les systèmes d'armement
- 20 Effacer les archives de sécurité, déployer les équipes de sécurité
- 30 Désactiver les alertes

Piratage des systèmes de simulespace

- 0 Voir le statut actuel des simulespaces, simulmorphes et des egos en ligne
- 10 Changer les règles du domaine, ajouter des cheat codes (des trucs pour tricher), altérer les paramètres de l'histoire, altérer les simulmorphes, changer la dilatation temporelle
- 20 Éjecter un simulmorphe, altérer/effacer un personnage IA
- 30 Interrompre la simulation

Piratage de spimes

- 0 Obtenir un rapport de statut, utiliser les fonctions de l'appareil
- 10 Ajuster les paramètres de personnalité de l'IA/de la Voix, ajuster le calendrier des opérations prévues
- 20 Désactiver les capteurs, désactiver les fonctions de l'appareil

DIFFICULTÉS DE SUBVERSION

Modificateurs de difficulté pour les actions informatiques courantes.

MODIFICATEUR TÂCHE

- 0 Exécuter des commandes, consulter des informations confidentielles, exécuter des logiciels à accès réglementé, ouvrir/fermer les connexions à d'autres systèmes, lire/écrire/copier/effacer des fichiers, accéder aux données de capteurs, accéder à des appareils asservis
- 10 Changer les paramètres du système, altérer les fichiers archivés/confidentiels
- 20 Interférer avec les opérations système, altérer les entrées de capteurs/RA
- 30 Fermer le système, éjecter un utilisateur/une muse, lancer des contremesures

à -30 (à l'appréciation du MJ). Une collection éclectique de logiciels offrant de larges panels d'illusions RA est disponible.

Un hacker peut aussi décider d'improviser des illusions sur le vif, généralement en bricolant des données sensorielles issues d'autres sources, mais cette prouesse est plus difficile à réaliser et ces illusions sont plus facilement identifiables comme telles (avec en principe un bonus de +10 à +30 aux tests de Perception). L'avantage, c'est que le hacker peut modifier ses illusions et les faire réagir aux actes de l'utilisateur berné ou en fonction des facteurs environnementaux. Le logiciel d'illusions RA offre également quelques modèles d'illusions qui peuvent être modifiées et contrôlées en temps-réel via une interface connectée.

Lorsqu'un utilisateur est bombardé d'illusions RA, le MJ peut effectuer un test de Perception secret pour déterminer si le personnage détecte la supercherie. Et même s'il y parvient, le personnage peut cependant encore y réagir : quand il verra un objet voler droit sur lui, il se baissera à coup sûr, le corps réagissant de lui-même avant que le cerveau ne comprenne qu'il s'agit d'une illusion et non d'une menace.

Au-delà leur dimension trompeuse, les illusions peuvent être employées pour distraire l'utilisateur ciblé ou afin d'handicaper ses facultés de perception. L'illusion de gros nuages noirs, par exemple, peut obscurcir la vision ; des bruits extrêmement forts, qui arrachent les tympan, peuvent provoquer un mouvement de recul ; une sensation permanente de chatouilles rendrait fou n'importe qui. Ce genre d'effets octroie un malus de -10 à -30 aux tests de Perception et aux autres actions, mais l'utilisateur peut également ajuster ses filtres et/ou désactiver sa RA si nécessaire.

PIRATER UN VPN

Les réseaux privés virtuels (VPN) sont plus complexes à pirater que les appareils standards. Comme ils opèrent sur la Toile en tant que réseaux cryptés, accéder à leurs canaux de communications et à leurs flux de données est quasiment impossible sans la clé de chiffrement adéquate. En d'autres termes, toute tentative d'interception du trafic VPN est impossible sans la clé.

Le seul moyen de pirater un VPN, c'est de pirater un appareil appartenant au réseau et exécutant le logiciel VPN. Une fois que l'intrus a accès à un tel appareil, il peut tenter de s'introduire dans le VPN. Le compte compromis pour pénétrer l'appareil peut avoir des privilèges autorisant l'accès au VPN, auquel cas le hacker a pénétré le réseau privé. Si ce n'est pas le cas, il doit pirater l'accès en faisant un test d'Infosec auquel s'ajoute un modificateur Mineur (-10).

Lorsqu'il a obtenu l'accès à un VPN, le hacker peut traiter ce réseau comme n'importe quel autre. Il peut pirater d'autres appareils au sein du VPN, intercepter le trafic du réseau, pister d'autres utilisateurs sur ce VPN, rechercher les données qui y sont cachées, etc.

PLANTER UN LOGICIEL

Les intrus peuvent tenter de planter un programme logiciel en détruisant les processus qui l'exécutent. Ceci prend une action complexe et demande un test d'Infosec. Notez que certains logiciels sont configurés pour se relancer et réapparaître aussitôt, mais cela peut prendre de 1 round à 1 minute selon le système.

Le hacker peut également planter des IA, des IAG et même des infomorphes de cette manière, mais le processus est plus compliqué. Dans ces cas, le hacker doit faire un test opposé d'Infosec contre la cible, qui a immédiatement conscience

de l'attaque lancée contre elle. L'agresseur doit réussir deux tests consécutifs pour planter une IA, et trois pour planter une IAG ou un infomorphe. Si le plantage est réussi, l'IA/infomorphe se réinitialise aussitôt, ce qui l'occupe en général pour 3 rounds, ou plus si le MJ en décide ainsi.

PORTES DÉROBÉES

Une porte dérobée est un moyen de contourner les procédures d'authentification et de sécurité standards d'un système. Elle permet au hacker de se faufiler discrètement au sein d'un système en exploitant une faille déjà présente (qui peut prendre la forme d'un programme installé ou d'une modification de programme ou d'appareil physique existant), intégrée précédemment par ses propres soins ou par un autre hacker (partageant la porte dérobée).

Pour installer une porte dérobée, le hacker doit s'infiltrer avec succès dans le système et réussir un test de Programmation et un test d'Infosec (ou un test opposé d'Infosec si le système est activement surveillé). Le test de Programmation détermine la qualité et le niveau de dissimulation de la porte dérobée au sein du système d'exploitation, tandis que le test d'Infosec représente son incorporation au système sans que la sécurité ne le détecte. Appliquez un malus de -20 au test de Programmation si le hacker cherche à bénéficier des privilèges de sécurité avec la porte dérobée, et de -30 s'il veut profiter des privilèges administrateur.

Une fois la porte installée, aucun test n'est nécessaire pour accéder au système par son intermédiaire — le hacker n'a plus qu'à se connecter comme s'il était un utilisateur légitime, acquérant ainsi le statut À couvert. Toute personne disposant des données techniques liées à la porte dérobée peut s'en servir de la même manière.

La fenêtre d'ouverture de la porte dépend de plusieurs facteurs et surtout du MJ. Seuls les audits de sécurité complets peuvent théoriquement repérer les portes dérobées. Les systèmes paranoïaques sont donc plus susceptibles de les détecter rapidement. Les audits de sécurité peuvent aussi être demandés lorsqu'un intrus est Détecté mais n'a pas été Verrouillé. Ils nécessitent une action longue d'un délai de vingt-quatre heures. Le personnage effectuant l'audit doit faire un test d'Infosec pour repérer la porte dérobée. Si l'installateur de la porte a obtenu une réussite exceptionnelle à son test de Programmation, le personnage se voit infliger un malus de -30 à son test d'Infosec.

SCRIPT

Un script est un programme — une séquence de commandes — qu'un hacker peut incorporer à un système pour qu'il soit exécuté plus tard : il peut être préprogrammé avec un compte-à-rebours ou s'enclencher sous des conditions particulières (par exemple après telle commande ou tel événement), sans même que le hacker n'ait à être présent. Lorsqu'il est activé, le script prend en charge un certain nombre d'opérations système limitées par les capacités du système d'exploitation et par les droits d'accès dont le hacker disposait au moment d'intégrer le script au système. Les scripts sont un bon moyen de corrompre un système sans que le hacker ne se mette en danger au moment de l'opération.

Les scripts peuvent être programmés sur le vif ou préprogrammés. Quand il compose un script, le personnage doit détailler les opérations système qu'il veut initier, ainsi que l'ordre et le moment (ou la condition) de leur exécution. Le script ne peut pas contenir plus d'étapes/de tâches que

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

la compétence Programmation/10 (arrondie à l'inférieur) du personnage. Pour programmer un script, le personnage doit réussir un test de Programmation dont le délai est déterminé par le MJ.

Pour le charger, le personnage doit pénétrer le système et réussir un test d'Infosec (ou un test opposé d'Infosec si le système est activement surveillé). S'il réussit, le script est chargé dans le système et s'exécutera comme programmé.

Une fois un script activé, il exécute la séquence d'actions préprogrammée. Le programmeur du script doit utiliser sa compétence d'Infosec pour tous les tests appelés par ces actions.

Les scripts non-activés peuvent être détectés lors d'un audit de sécurité, de la même manière que les portes dérobées (p. 260).

Sarlo s'est introduit dans un système de sécurité et veut le réarranger de manière à désactiver un capteur de sécurité particulier et à déverrouiller une porte à un moment précis, ce qui permettra à son équipe d'infiltrer une zone de haute-sécurité. Il crée donc un script qui s'activera à 22 heures 00 en respectant les étapes suivantes :

- 1/ à 22 heures 00, désactiver le capteur de sécurité
- 2/ ensuite déverrouiller la porte
- 3/ à 22 heures 30, reverrouiller la porte
- 4/ puis réactiver le capteur de sécurité
- 5/ effacer toutes les traces.

Ce script comporte cinq étapes, ce que Sarlo peut gérer avec sa compétence Programmation à 70. Il réussit ses tests de Programmation et d'Infosec : le script est donc chargé. Il s'activera au moment défini. Puisque le compte de Sarlo ne fournit pas de droits d'accès suffisant pour légitimement exécuter ces actions, chacune d'entre elles nécessitera qu'il fasse lui-même un test d'Infosec pour se dérouler comme prévu.

EXEMPLE

PIRATAGE DE CYBER-CERVEAU

Les cosses et les synthomorphes (et certains bots et véhicules) sont équipés d'un cerveau cybernétique. Si cette technologie permet à l'ego transhumain le ré-enveloppement dans ces coquilles et le contrôle de ces corps mécaniques, elle présente aussi l'inconvénient d'être vulnérable au piratage, comme n'importe quel autre appareil électronique.

Les cyber-cerveaux ne sont pas équipés du wifi pour des raisons de sécurité, mais ils ont des prises jack (p. 306) et sont directement connectés aux implants réseau. Pour pirater un cyber-cerveau, le hacker doit donc avoir un accès physique direct au morphe afin de s'y brancher via la prise jack, ou doit d'abord pirater les implants réseau pour s'engouffrer ensuite depuis cette base dans le cyber-cerveau.

En raison de leur importance, les cyber-cerveaux sont équipés de nombreux systèmes de sécurité codés en dur (de manière irréversible), ce qui rend les intrusions très difficiles. Appliquez un malus de -30 à toutes les tentatives de piratage et de corruption d'un cyber-cerveau. (Notez que le malus de -30 appliqué aux tentatives de piratage d'un compte d'administrateur ne s'applique pas aux cyber-cerveaux).

Les cyber-cerveaux sont traités comme n'importe quel autre système en matière d'intrusion et de subversion, mais comme ils abritent l'ego contrôlant le morphe, ils présentent quelques opportunités de piratage uniques qui leurs sont particulières.

ÉCORCHEMENT

L'accès direct à un cyber-cerveau permet certains types d'attaque qui, en temps normal, sont irréalisables à cause du filtrage rigoureux des contenus opéré entre le cyber-cerveau et les implants réseau. L'une de ces possibilités d'attaque est l'écorchement — le recours à des algorithmes induisant des neurofeedback dangereux destinés à blesser l'esprit de la victime.

Pour effectuer un écorchement, l'intrus au sein du cyber-cerveau doit déployer un programme écorcheur. Pour exécuter correctement ce programme, il doit battre l'ego du défenseur dans un test opposé d'Infosec. Le malus de -30 résultant du piratage d'un cyber-cerveau s'applique à ce test pour l'attaquant.

Il existe plusieurs types de programmes écorcheurs et leurs effets sont variables : Ambustion (dommages), Bedlam (stress), Spasme (douleur), Incube (peur) et Obturateur (privation sensorielle). Ils sont tous décrits p. 332 du chapitre *Équipement*.

EXTINCTION

Lorsqu'on éteint un cyber-cerveau (p. 258), le morphe cesse toute activité et peut éventuellement s'effondrer ou rouler jusqu'à ce que quelque chose l'arrête. Dans cet état, les cosses paraissent être dans le coma. L'ego, quant à lui, se réinitialise en même temps que le cyber-cerveau.

INTERRUPTION DU FLUX DE LA PILE CORTICALE

Le cyber-cerveau alimente la pile corticale en données de sauvegarde. Il s'agit d'une connexion à sens unique et la pile corticale ne peut donc pas être piratée ; en revanche, le transfert de données peut être interrompu. Interrompre le transfert nécessite un test opposé d'Infosec entre le hacker (souffrant du malus de -30) et le défenseur. La sauvegarde de l'ego ne pourra pas être mise à jour tant que la connexion sera coupée.

MARIONNETTISME

La plupart des cyber-cerveaux sont également pourvus d'un lien marionnette (p. 306) permettant à un utilisateur éloigné de prendre le contrôle de la cosse ou du morphe synthétique en le télécommandant ou en le détournant (p. 197). Le hacker peut donc prendre le contrôle du corps et le manipuler à distance. Pour ce faire, il doit entamer une action complexe et battre le défenseur ou la muse dans un test opposé d'Infosec : le hacker souffre d'un malus de -30 comme indiqué ci-dessus.

Un défenseur qui n'a pas été éjecté peut tenter de conserver le contrôle du morphe en dépensant une action complexe. Dans ce cas, un autre test opposé d'Infosec s'impose. Cela peut conduire à une situation où le contrôle du morphe ne cesse de passer du hacker au défenseur, mais le morphe peut aussi sombrer dans un état catatonique pendant que les deux partis se livrent une lutte acharnée pour son contrôle.

PIRATAGE MÉMORIEL

Tous les cyber-cerveaux sont équipés d'augmentation(s) mnémotique(s) (p. 306) ou de systèmes de mémoires digitales. Un hacker accédant à un cyber-cerveau peut lire, altérer ou effacer des souvenirs en réussissant un test de Recherche ou d'Interface (le malus de -30 s'applique).

SÉQUESTRATION

Un intrus peut tenter d'enfermer un ego pour l'empêcher d'évacuer le cyber-cerveau. Le hacker (avec le malus de -30

noté ci-dessus) doit battre le défenseur ou la muse dans un test opposé d'Infosec. S'il réussit, l'ego ne peut pas se transférer à un autre système.

Pour être complètement enfermé, l'ego et la muse qui le protège doivent aussi être éjectés (p. 258) du système de contrôle du cyber-cerveau, afin que l'ego n'ait plus la possibilité de se libérer.

Les egos emprisonnés sont des êtres très vulnérables. Pensez au fait qu'ils peuvent, par exemple, être soumis à un upload ou à un clonage neural forcé, ou subir des opérations de psychochirurgie.

BROUILLAGE RADIO

Le principe du brouillage radio est de transmettre des signaux radio interférant délibérément avec d'autres émissions de signaux radio afin de perturber les communications. Dans le monde hautement interconnecté d'*Eclipse Phase*, le brouillage intentionnel est souvent considéré comme illégal, mais il s'agit surtout d'un comportement grossier.

Opérer un brouillage radio ne nécessite pas d'équipement spécial autre que des appareils sans-fil standards comme les ectos ou les implants réseau. Le brouillage peut être *sélectif* ou *universel*. Un brouillage sélectif vise un appareil ou un ensemble d'appareils particulier, et pour effectuer un brouillage sélectif, le personnage doit avoir préalablement scanné le ou les appareils ciblés (p. 251). Le brouillage universel vise tous les appareils équipés d'un émetteur radio, sans distinction.

Le brouillage est une action complexe ne demandant qu'un simple test d'Interface. En cas de réussite, les appareils affectés dans le rayon d'émission du brouillage voient leurs communications radio perturbées — ils sont coupés de la Toile et toutes les communications sans-fil sont interrompues. Les appareils câblés ne sont pas affectés.

Les appareils équipés d'une IA tenteront automatiquement de passer outre le brouillage, ce qui nécessite une action complexe (les utilisateurs transhumains peuvent faire de même). Dans ce cas, le brouilleur et le défenseur font un test en opposition variable. Si le brouilleur l'emporte, toutes les communications restent bloquées ; si le défenseur l'emporte, ses communications ne sont plus affectées. Si les deux partis réussissent, les communications du défenseur sont affectées mais pas complètement coupées. Il appartient au MJ de décider de la quantité d'informations que le défenseur peut faire passer et des effets de cette situation sur ses utilisations de la Toile.

BROUILLAGE RADAR

Le brouillage peut aussi servir à interférer avec les radars. Dans ce cas, le brouilleur doit tenter un test d'Interface. S'il réussit, le radar est soumis aux interférences, ce qui impose un malus de -30 à tous les tests relatifs aux capteurs. L'entité gérant le radar peut tenter de contrer ces interférences en battant le brouilleur dans un test opposé d'Interface.

SIMULESPACES

Les simulespaces sont des mondes purement virtuels dont la résolution va bien au-delà du réalisme de la haute-définition pour tendre vers une expérience hyper-réelle. Les environnements qu'ils génèrent sont des illusions absolument complètes et authentiques qui intègrent tout, depuis des aspects majeurs tels que l'éclairage, les cycles du jour et de la nuit, la météo, et ainsi de suite, jusqu'aux moindres détails et sensations les

plus infimes. Se brancher à un simulespace, c'est entrer dans une réalité alternative ou dans un autre monde, ce qui explique pourquoi ils sont devenus des espaces (et une forme) de loisir extrêmement populaires.

En règle générale, les simulespaces ne peuvent pas blesser les personnages qui y sont immergés, leurs algorithmes sensoriels ne sont pas conçus pour servir de programmes offensifs ou comme routines potentiellement dangereuses. Les expériences vécues au sein du simulespace peuvent toutefois avoir un fort impact psychologique sur l'ego, la simulation étant parfois difficile à distinguer de la réalité tant elle en est proche. Ainsi, lorsqu'un personnage est « physiquement » torturé dans un simulespace, il n'est pas blessé sur le plan physique, mais le stress mental ressenti au cours de cette expérience peut suffire à provoquer des traumatismes permanents.

SIMULMORPHES

Les personnages accèdent aux simulespaces en utilisant un persona, un type d'avatar que l'on nomme un simulmorph. Le simulmorph est créé par le simulespace en respectant les règles du domaine de la simulation et à partir de certaines caractéristiques du morphe ou de l'ego accédant au monde virtuel. Selon les simulations, le simulmorph peut être plus ou moins personnalisé par son utilisateur.

Au sein d'une simulation, le simulmorph est traité comme un infomorph standard pour toutes les questions de règles, même si, dans le monde réel, l'ego est toujours en possession d'un corps physique.

Lorsqu'un personnage accède à un simulespace, sa muse n'est généralement pas transférée avec lui mais peut éventuellement l'accompagner, si les règles du domaine le permettent. Dans ce cas, la muse est traitée comme un personnage indépendant au sein du simulespace et possède son propre simulmorph.

Si le simulespace est appelé à jouer un rôle signifiant dans son scénario, le MJ souhaitera probablement doter les simulmorphes de « caractéristiques physiques », surtout si les personnages risquent d'avoir à passer un temps conséquent au sein de la simulation. Ces statistiques peuvent être littéralement inventées — après tout, il s'agit d'une réalité virtuelle où tout est possible. Par ailleurs, le MJ peut aussi choisir dans ce cas de tout improviser et d'inventer les caractéristiques nécessaires au fil de l'aventure et en fonction de ses besoins.

IMMERSION

Quand un personnage s'immerge dans un simulespace, il « devient » le simulmorph. Son corps physique, isolé et protégé dans une cuve ou sur un divan, s'effondre et reste inerte. Pendant son immersion, il souffre d'un malus de -60 à tous ses tests de Perception et à toutes les actions qu'il tenterait d'effectuer avec son morphe physique. Il peut entrer et sortir du simulespace comme il le souhaite, mais le basculement (vers l'intérieur ou l'extérieur) lui demande une action complexe.

Lorsque le simulespace plante ou que le personnage est éjecté, il reprend aussitôt le contrôle normal de son propre morphe. Le choc d'une telle décharge RV est toutefois extrêmement perturbant : le personnage reçoit 1d10/2 points de stress mental.

INTERACTIONS EXTERNES AVEC LA TOILE

Quand un personnage accède à un simulespace, il peut toujours interagir avec la Toile (et, de ce fait, avec le monde extérieur), tant que les règles du domaine l'autorisent. Les interactions extérieures sont néanmoins sujettes aux phénomènes de dilatation temporelle. Par exemple : dans un simulespace

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



où le temps passe plus vite que dans la réalité, discuter avec une personne située dans le monde physique est atrocement long, quelques secondes dans le monde réel correspondant à quelques minutes en RV. Si le personnage souhaite accéder directement à d'autres nœuds de la Toile, il doit basculer vers l'extérieur ou se déconnecter du simulespace.

RÈGLES DU SIMULESPACE

Le simulespace étant un monde alternatif dont le réalisme égale celui de la réalité physique, les personnages doivent utiliser leurs compétences et aptitudes physiques comme s'ils étaient dans le monde matériel, à quelques exceptions près :

- Si l'intrusion et le piratage peuvent exister dans la simulation et former une couche de réalité virtuelle supplémentaire, aucun piratage réel n'est possible au sein du simulespace (cf. *Piratage de simulespace*).
- Les asynchrones ne peuvent pas utiliser leurs pouvoirs psi dans le simulespace, mais ces capacités peuvent être simulées et exister dans le monde virtuel.
- Les dommages « physiques » reçus dans le simulespace sont traités comme des dommages « virtuels ». Les lésions et blessures virtuelles répondent à la même mécanique que dans le monde physique, mais un personnage qui meurt dans le simulespace est simplement éjecté de la simulation. Dans certains cas, les personnages « morts » sont conduits dans une salle blanche d'où ils peuvent réintégrer la simulation ou simplement l'observer, en fonction des règles du domaine.
- Le stress mental et les traumatismes infligés pendant la simulation sont reportés sur l'ego comme des dommages réels affectant la Lucidité. Si le personnage a conscience d'être dans une simulation, il peut réduire le stress mental reçu, mais cela est laissé à l'appréciation du MJ.

RÈGLES DU DOMAINE

Dans un simulespace, tout se produit tel que le prévoient les règles du domaine. De ce point de vue, l'environnement d'un simulespace peut être très proche du monde réel ou posséder des règles radicalement différentes. La gravité peut fluctuer, le spectre optique qui détermine la lumière visible peut ne pas exister, les personnages peuvent guérir de leurs dommages virtuels sans effort, les simulmorphes peuvent avoir la faculté de se métamorphoser en d'autres créatures, le monde

peut être entièrement sous-marin — les possibilités sont infinies, les seules limites étant fixées par votre imagination. En termes de jeu, le MJ est autorisé à inventer les règles à la louche et au fur et à mesure.

TRICHER

Comme tout bon jeu, les simulespaces offrent la possibilité de tricher. Les *cheat-codes* (codes de triche) sont soit intégrés au logiciel du simulespace, soit d'origine extérieure et programmés par des hackers. Ces codes donnent aux personnages la possibilité d'enfreindre les règles du domaine ou certaines de ces règles. Il peut s'agir d'un pouvoir spécial, d'un moyen d'altérer les facteurs environnementaux (par exemple, pour voler) ou de modifier la dilatation temporelle, d'une sorte de faculté augmentée ou de power-up, d'un moyen d'obtenir des infos sur les autres simulmorphes, de raccourcis vers d'autres parties de la simulation, etc. En termes de jeu, les cheat-codes offrent des bonus au simulmorphes pour certains tests de compétences ou de caractéristiques. En général, il est interdit de tricher : un joueur qui triche et se fait prendre sur le fait risque l'expulsion du simulespace.

PIRATAGE DE SIMULESPACE

Les simulespaces étant des environnements virtuels complexes appliquant souvent des formes de dilatation temporelle, les hackers ne peuvent pas les pirater normalement quand ils participent à la simulation. Des moyens d'affecter et d'influencer la simulation depuis l'intérieur existent bel et bien, mais le degré de subversion possible est limité. Pour cette raison, les hackers pénètrent rarement la RV pour la pirater, d'autant plus que pirater le système externe contrôlant le simulespace fonctionne comme une intrusion dans n'importe quel autre système. Les règles standards d'intrusion et de subversion s'appliquent dans ce cas.

INGÉRENCE INTERNE

Au sein d'un simulespace, le hacker ne peut interagir avec les contrôles de la RV qu'en passant par l'interface standard à laquelle tous les simulmorphes peuvent accéder. En général employée uniquement pour ses fonctionnalités standards (ajustements du simulmorphes, discussion avec un autre utilisateur ou vérification de son statut, etc.), cette interface est, pour le hacker intelligent, un moyen de corrompre le système. Mais les options offertes sont cependant limitées, un

PIRATER UN SIMULESPACE DE L'INTÉRIEUR

MODIFICATEUR TÂCHE

-0	Analyser les paramètres de simulation, consulter les règles du domaine, modeler l'apparence du simulmorph, changer le personnage ou le morphe du simulmorph
-10	Changer les probabilités de l'issue d'un test, devenir invisible (« hors-jeu ») aux yeux des autres
-20	Interférer avec la simulation (ex. : faire pleuvoir, générer des séismes), générer des objets, ignorer les règles du domaine, tuer ou éjecter d'autres simulmorphes
-30	Passer en God mode, commander les personnages simulés, prendre le contrôle de la simulation

certain nombre de contrôles et de processus système étant souvent impossible à manipuler de l'intérieur.

Le hacker n'a alors d'autres choix que de bricoler la simulation et les règles de domaine auxquelles elle répond, ou de mettre la main sur des cheat-codes. Pour apporter une modification, un test d'Interface est nécessaire. C'est au MJ que revient la décision finale de ce que le hacker peut faire ou non, en s'appuyant sur les limitations du simulespace.

Pour empêcher la triche et les abus, la plupart des simulespaces sont surveillés. Mais les moniteurs se préoccupent surtout de maintenir l'intégrité du simulespace, de bien s'occuper de l'ensemble des utilisateurs, etc. De tels moniteurs peuvent être appelés à faire un test d'Interface (auquel s'ajouteront éventuellement des modificateurs de distraction) pour repérer les efforts du hacker. Ceci est laissé à l'appréciation du MJ.

IA ET MUSES

Les IA sont des programmes douées de conscience mais spécialisées. Comme les autres logiciels, elles ne peuvent être exécutées que sur un système informatique. La plupart des IA sont chargées dans des robots, des véhicules et d'autres appareils informatisés depuis lesquels elles peuvent assister les utilisateurs transhumains ou faire fonctionner la machine par elles-mêmes. Elles sont également employées pour la surveillance active des systèmes informatiques contre les tentatives d'intrusion. Une *muse* est une IA spécialisée dans le rôle de compagne personnelle : elle est aux côtés (virtuels) du personnage depuis son enfance.

Vous trouverez des exemples d'IA et de muses à la p. 331 du chapitre *Équipement*.

LIMITATIONS DES IA

Les IA possèdent un certain nombre de restrictions et de limitations intégrées dès leur création. Pour commencer, elles peuvent être chargées dans le cyber-cerveau d'une cosse ou d'un synthomorphe mais ne peuvent pas être téléchargées dans le cerveau d'un biomorphe. En tant que logiciel, elles répondent aux mêmes règles que les autres programmes et peuvent être éteintes, redémarrées, copiées, effacées, stockées comme données inertes, infectées par des virus et reprogrammées. En raison de la taille et de la complexité des IA, les ordinateurs personnels (cf. *Capacités des ordinateurs*, p. 247) ne peuvent exécuter qu'une seule IA (ou un infomorphe) à la fois, et elles ne fonctionnent pas depuis les appareils périphériques.

Quoiqu'elles soient douées d'intelligence et de facultés cognitives, les IA sont incapables d'auto-amélioration et ne peuvent pas développer leur programme ou augmenter leurs compétences par elles-mêmes. Incapables d'apprendre, elles sont cependant équipées de mémoires de stockage leur conférant la faculté de se souvenir et une forme d'adaptabilité limitée. Les IA ne gagnent pas de points d'XP et n'ont pas de points d'Audace.

Leurs scores d'aptitude n'excèdent pas 20, et elles ne peuvent pas y recourir par défaut. Sans la compétence adéquate, elles ne peuvent pas agir et faire de test. (En fonction de ce que décidera le MJ, elles pourront cependant se rabattre par défaut sur des compétences de domaines ou sur des compétences proches comme indiqué p. 173, avec un malus de -10 à -30). Elles peuvent utiliser les compétences au même titre que n'importe quel personnage d'*Eclipse Phase*, mais leurs scores de compétences actives ne peuvent pas

JOUER LES MUSES

Les muses ne devraient pas être considérées comme de simples outils faisant bénéficier de compétences bonus, mais comme une opportunité d'améliorer l'interprétation des personnages. Même si les IA muses typiques ne sont pas des formes d'intelligence complètes (mais peuvent l'être : cf. *Infomorphes muses*), leur matrice de personnalité est souvent très sophistiquée et elles sont très douées pour s'adapter à la personnalité et aux bizarreries de leur utilisateur. Par ailleurs, elles partagent l'aspect Ingénu (p. 150) des IAG, ce qui affecte leur compréhension des subtilités inhérentes au comportement transhumain, aux interactions sociales, au langage corporel et aux émotions. Leurs personnalités sont moins humaines, plus abstraites, plus étrangères et moins passionnées que celles des formes de vie transhumaines, ce qui est source de quiproquos, malentendus et d'incompréhension devant certains concepts. Leur créativité est également limitée, ce qu'elles compensent par leur aptitude à calculer les probabilités, à exécuter des simulations, à évaluer les conséquences des actions et à établir des prédictions sur la base d'expériences ou d'itérations antérieures.

En fonction du regard que porte son utilisateur sur les programmes doués de conscience, une muse pourra être vue comme un jouet, un gadget, une alliée, un serviteur, une esclave, une amie ou comme un animal de compagnie, dans tous les cas doté d'intelligence ; et cette manière d'envisager sa muse devrait avoir un impact direct en jeu. En raison de l'omniprésence de leur muse et de sa dévotion à leur égard, la plupart des transhumains ont tendance à se lier et s'attacher mentalement à leur muse (un peu comme on s'attache à un enfant ou un chiot que l'on voit grandir et devenir adulte). Pour ce motif, les corruptions, et plus encore les destructions, de la personnalité d'une muse sont parfois assimilées à des viols ou à des meurtres. ■

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

excéder 40, et leurs scores de compétences de Connaissance ne peuvent excéder 90 — le niveau d'expertise maximum autorisé par leurs logiciels de compétence.

Le programme des IA comprend des modèles et schémas de personnalité et intègre l'empathie, mais elles sont en général moins émotives que les transhumains et plus difficiles à cerner (appliquez un malus de -30 aux tests de Kinésique dirigés contre des IA lorsqu'elles occupent une cosse). Quand elles occupent des morphes synthétiques dits non-expressifs, elles sont plus difficiles encore à cerner (malus de -60). Certaines IA sont dépourvues de facultés émotives, leur comportement et leurs attitudes sont donc impossible à décrypter avec la compétence Kinésique.

Les IA disposent de la caractéristique Lucidité et d'un Seuil de Trauma, et elles peuvent souffrir de stress mental et de traumas.

DIRIGER UNE IA

Les IA et les muses sont programmées pour accepter les ordres de leurs utilisateurs autorisés. Dans certains cas, elles peuvent aussi être programmées pour respecter la loi ou certaines formes d'éthique. Mais aucune programmation n'est parfaite, et les IA peuvent se montrer très malignes quand il s'agit d'interpréter certaines commandes et d'agir en conséquence. Il arrive très rarement qu'une IA refuse de suivre une instruction ou d'obéir à un ordre. Toutefois, et étant donné que son devoir est souvent de protéger la personne qui la commande, une IA peut se montrer réticente à suivre des instructions qu'elle jugera dangereuses ou nuisibles à l'utilisateur. À la discrétion du MJ, dans certaines circonstances, des impératifs préprogrammés peuvent forcer l'IA à ignorer une instruction ou à désobéir aux ordres de son propriétaire.

IAG ET INFOMORPHES

Le terme d'« infomorphe » désigne un ego occupant un corps numérique : il peut s'agir d'une IAG comme de l'émulation numérique d'un esprit biologique (ce qui inclut les sauvegardes et les clones neuraux). Les règles qui suivent s'appliquent aux personnages IAG et infomorphes.

ESPRIT LOGICIEL

Intrinsèquement, les infomorphes ne sont que de simples programmes et, pour cette raison, sont soumis aux mêmes règles que les autres logiciels. Ils doivent être exécutés sur un ordinateur ou sur un serveur spécifique (cf. *Capacités des ordinateurs*, p. 247). Quand l'appareil est éteint, l'infomorphe s'éteint également et plonge dans un état d'inconscience : il ne redémarre qu'avec l'appareil (les infomorphes peuvent choisir de s'éteindre eux-mêmes, mais cette situation est plutôt rare). Si l'appareil est détruit, l'infomorphe est tué avec lui (à moins que ses données puissent être extraites des composants récupérés, ce qui pourrait être à l'origine d'un *écho*, p. 274). Les infomorphes peuvent se copier mais ce procédé est illégal en certains endroits et majoritairement désapprouvé dans le système solaire en raison des nombreuses questions légales et éthiques que cela soulève. Pour ce motif, lorsqu'un infomorphe se copie et se transfère vers un nouvel appareil, il s'efface la plupart du temps des mémoires de son ancien appareil d'accueil.

En tant qu'êtres numériques, les infomorphes n'ont pas de cerveau physique mais il leur est très facile d'occuper un synthomorphe libre en investissant son cyber-cerveau (cf. *Ré-enveloppement des synthomorphes*, p. 271). Ils peuvent également se télécharger dans des biomorphes en respectant

MUSES INFOMORPHES

Plutôt que de s'appuyer sur une muse sous-développée pour obtenir soutien et compagnie, certains personnages peuvent préférer profiter d'une intelligence numérique accomplie à leur côté, qu'il s'agisse d'une IAG, de la sauvegarde d'un ego biologique ou d'un de leurs propres clones neuraux. Un personnage disposant d'un module ghost (p. 306) pourra même avoir les deux, se baladant avec une muse dans ses implants réseau et un infomorphe hébergé dans son module ghost.

Cette option peut être très utile aux PJ infomorphes. Ils peuvent ainsi voyager dans la tête d'un autre (hanter un autre personnage) et participer aux affaires du groupe sans avoir besoin d'un morphe qui leur appartienne. ■

les règles standards de morphose (p. 270). Même désincarnés, il leur est possible d'interagir avec le monde physique via la Toile en visionnant le monde par l'intermédiaire des capteurs, en transférant des données LEx, en communiquant avec les autres personnages, commandant aux appareils asservis et en télécommandant/détournant des drones.

Les infomorphes ont une Rapidité de 3, représentative de leur nature numérique et de leur faculté à agir et réagir à des vitesses propres au monde électronique. Toutefois, lorsqu'un infomorphe s'enveloppe dans un corps, sa Rapidité devient celle du morphe occupé.

PERSONNAGES IAG

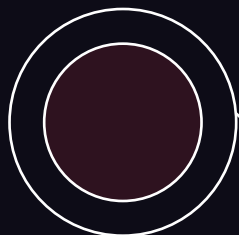
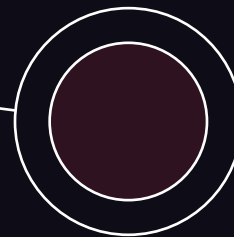
Même si les IAG ne sont pas nées dans des corps biologiques, leur programmation embrasse tout le spectre des personnalités, perspectives, émotions et états mentaux des êtres humains. Les IAG sont d'ailleurs élevées de manière assez similaire aux enfants humains et sont donc aussi socialisées que peuvent l'être des transhumains. Fondamentalement, elles demeurent néanmoins des êtres non-humains que l'on a programmés pour agir à la façon des êtres humains. Aussi incroyable qu'elle puisse être, leur programmation reste impuissante à masquer certains éléments et ne peut pas changer le fait que, souvent, les IAG ont ou développent des traits de personnalité et des idiosyncrasies différant à divers degrés de la norme humaine, jusqu'à susciter des réactions complètement étranges.

Contrairement aux IA qui ont été sciemment estropiées, les IAG font preuve d'une véritable créativité, et peuvent apprendre et s'améliorer (à un rythme lent mais régulier, équivalent à celui des humains). Les personnages IAG gagnent des points d'XP et peuvent augmenter leurs compétences et capacités, au même titre que les autres personnages. Elles ne souffrent d'aucune des limitations de compétence dont sont affligées les IA faibles, et peuvent ainsi utiliser leurs compétences comme les autres personnages.

Sur le plan émotionnel, les IAG exécutent des sous-programmes émotionnels dont le fonctionnement est comparable au fonctionnement biologique des émotions humaines. Les IAG sont même, de fait, programmées pour ressentir de l'empathie et pour s'intéresser aux affaires humaines et à la prospérité du genre transhumain, ainsi que pour accorder de l'importance à toutes les formes de vie. En termes de jeu, les IAG expriment leurs émotions comme le feraient des humains (il est donc possible d'utiliser la compétence Kinésique contre elles) et elles sont vulnérables aux effets des manipulations émotionnelles, de la peur, etc.

SAUVEGARDES ET UPLOADS

L'esprit transhumain (l'ego) peut être émulé numériquement et sauvegardé en mémoire informatique — un processus connu sous le nom d'upload. Cela permet de restaurer l'ego s'il est tué. ■ p. 268



MORPHOSE

Les egos uploadés peuvent aussi être téléchargés dans un nouveau corps, un processus connu sous le nom de *morphose*. ■ p. 270



Intégration, Aliénation et Continuité : la morphose n'est pas un processus facile. S'adapter à un nouveau corps, expérimenter une perte de continuité et/ou se souvenir de sa mort peut causer du stress mental.. ■ p. 271

10

FUTUR ACCÉLÉRÉ





FORKS ET FUSIONNEMENT

La création de forks (de clones neuraux) consiste à concevoir des copies numériques d'un ego, en général afin d'accomplir plusieurs tâches simultanément. Les forks peuvent ensuite être réintégrés à l'ego ■ p. 273

EGODIFFUSION

Plutôt que de voyager physiquement, la plupart des transhumains uploadent leur ego, le projettent vers leur destination via un téléporteur longue-distance, puis se ré-enveloppent sur place (ou s'y exécutent en tant qu'infomorphes). ■ p. 275

RÉSEAUX SOCIAUX ET DE RÉPUTATION

Dans le système extérieur, l'économie est entièrement fondée sur la réputation. Dans le système intérieur, la réputation permet d'établir la position sociale des personnages et de la comparer à celles de leurs pairs.. ■ p. 286

NANOFABRICATION

Les biens matériels peuvent être manufacturés depuis le niveau moléculaire grâce à la nanofabrication ; celle-ci requiert uniquement des matières premières, des plans techniques et du temps.. ■ p. 284

VIVRE DANS LE FUTUR

La technologie a changé de nombreux autres aspects fondamentaux de la vie :

Identité : votre corps ne définit plus qui vous êtes. ■ p. 279

La vie dans l'espace : habitats, immigration et voyages spatiaux. ■ p. 280

Sécurité : de nouveaux défis s'imposent lorsque l'on tente de maintenir les gens à l'extérieur — ou quand on tente de s'infiltrer.. ■ p. 291



Le cadre futuriste d'*Eclipse Phase* introduit un certain nombre d'éléments technologiques nouveaux dont l'impact est énorme sur la société transhumaine. Ces différents points novateurs incluent les sauvegardes et l'upload, la morphose, l'egodiffusion, le clonage neural, les habitats spatiaux, la nanofabrication, les systèmes de réputation et le voyage spatial, entre autres.

SAUVEGARDES ET UPLOADS

L'esprit transhumain n'est plus prisonnier du support biologique duquel il émane. Au moyen de divers processus techniques, le cerveau biologique peut désormais être numériquement émulé, ouvrant la possibilité de faire des *sauvegardes* de son esprit incluant l'ensemble de sa personnalité, de ses souvenirs et de ses compétences — un processus qui, pris dans sa globalité, est appelé *l'upload*.

La première utilité de la sauvegarde est d'assurer au personnage la récupération de son ego dans le cas où il viendrait à mourir, ce qui lui permet d'être *ré-enveloppé* (p. 271). Pour cette raison, presque tout le monde dans le système solaire est équipé d'une pile corticale (p. 300). Les sauvegardes peuvent également être archivées en toute sécurité dans des espaces de stockage protégés (p. 269) ou être utilisées pour créer des infomorphes (p. 265). Il est aussi possible de voyager en diffusant son ego d'un bout à l'autre du système solaire (p. 275).

SAUVEGARDES DE LA PILE CORTICALE

Les piles corticales déploient un réseau de nanobots qui parcourent le cerveau et prennent des « instantanés » de l'état neural de l'esprit, stockant et sauvegardant les données au sein de la pile. Une pile corticale transhumaine moyenne sauvegarde l'ego 86.400 fois par jour. Seules les sauvegardes les plus récentes sont conservées dans la pile : les anciennes sont écrasées. Les cosses et les synthomorphes peuvent aussi posséder une pile corticale (mais les bots pilotés par IA n'en ont souvent pas), bien que ces modèles conservent également une copie mise à jour de l'ego au sein de leur cyber-cerveau.

En cas de décès, accidentel ou non, la pile peut être récupérée sur le cadavre et utilisée pour ramener le personnage, comme infomorphe ou en le ré-enveloppant dans un nouveau corps. Les piles corticales sont protégées et renforcées au diamant, il est donc souvent possible de les récupérer, même sur des corps gravement mutilés ou endommagés. Lorsqu'un corps ne peut pas être récupéré ou que sa pile corticale est détruite, la sauvegarde est perdue.

Les flambeurs, les margellans bien équipés et tous ceux qui exercent des métiers dangereux optent souvent pour l'ajout d'un téléporteur d'urgence (p. 306) qui transmet périodiquement (en principe toutes les 48 heures, mais cela varie en fonction du contrat) une sauvegarde de la pile corticale vers un complexe de stockage éloigné. Il s'agit cependant d'une option assez chère et, en général, seuls les plus riches peuvent se l'offrir.

RÉCUPÉRATION DE LA PILE CORTICALE

La plupart des piles corticales sont soigneusement retirées des corps par opération chirurgicale. En certaines circonstances, un personnage peut toutefois avoir à récupérer une pile corticale sur le terrain, par exemple parce que le corps

est impossible à transporter, ou parce qu'il s'agit du cadavre d'un ennemi et que le personnage ne tient pas à ce que soit découvert son meurtrier ou souhaite interroger lui-même son adversaire par psychochirurgie en simulespace.

Le processus de retrait d'une pile corticale est appelé « extraction », et un extracteur doué peut habituellement récupérer la lisse cartouche de l'implant avec une seule incision pratiquée au bon endroit suivie d'une pression pour faire sortir la capsule d'un coup. Prenez garde à ce que la petite pile glissante à cause du sang ne vous échappe pas une fois extraite.

L'extraction peut être réalisée à l'aide d'un couteau aiguisé et d'un peu d'huile de coude, mais c'est un procédé plutôt trash. Extraire une pile est une action longue nécessitant un test de Médecine : [champ approprié] avec un bonus de +20, dont le délai requis est de 1 minute. Les morphes dont la pile est située dans un endroit inhabituel du corps, ou dans une partie entourée de protections anatomiques (carapaces de plaques, etc.), peuvent ajouter des malus au test, selon la décision du MJ. Bien entendu, quand un personnage manque de temps pour extraire la pile avec précision, il peut toujours décider de trancher la tête et de l'emporter avec lui.

Une fois la pile corticale retirée, elle peut être chargée sur une passerelle d'ego (p. 328) et utilisée pour ramener le sujet en tant qu'infomorphe ou pour le ré-envelopper.

Sujets vivants : une pile corticale peut être arrachée à une personne en vie, mais le processus est habituellement fatal (et entraîne au minimum la paralysie) puisqu'il s'agit de couper à travers la colonne vertébrale. Si la cible est consciente et en possession de ses moyens, elle doit d'abord être immobilisée en combat au corps à corps (cf. *Immobilisation*, p. 202). L'extraction de la pile est alors gérée comme une action longue de Médecine, ainsi que précisé ci-dessus, mais le processus inflige 3d10 + 10 de dommages à la cible. En cas d'échec au test, la cible reçoit tout de même 1d10 + 10 points de dommages. Si le personnage souhaite que la cible reste en vie ou essaie de lui faire le moins de mal possible, il reçoit un malus de -20 à son test mais peut réduire le nombre de dommages à raison de 1d10 par tranche complète de 10 points de MR. L'extraction de la pile est toujours une expérience traumatisante pour la cible : vivre cette expérience cause 1d10 points de stress mental.

DESTRUCTION DE LA PILE CORTICALE

Les piles corticales ont toutes une Armure de 20 et une Endurance de 20 à opposer lorsque quelqu'un tente de les détruire.

UPLOAD

Transférer une sauvegarde dans un espace de stockage sécurisé se fait généralement en effectuant un scan cérébral directement dans la clinique du complexe de stockage. Cette opération se fait au moyen d'une unité de la taille d'une petite caisse que l'on appelle une *passerelle d'ego* (p. 328). Lorsque la passerelle est activée, sa corolle de capteurs s'ouvre en pétales, à la façon d'un liseron bleu, pour dévoiler un appui-tête s'ajustant automatiquement à la taille et à la forme de la tête installée. L'appui-tête déploie des millions de nanobots spécialisés à l'intérieur du cerveau et dans le système nerveux central, tandis que les pétales, remplis de capteurs, établissent une représentation du

- SYNOPSIS
- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSO.
- EXEMPLES DE PERSO.
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES

cerveau en combinant IRM et échographie aux données de positionnement transmises par l'essai de nanobots déployé. La passerelle d'ego crée ensuite une copie numérique du cerveau, stockée dans les coffres de données du service. Ces coffres câblés et déconnectés de la Toile sont hautement sécurisés.

Dans le cas des cosses, la passerelle scanne les zones biologiques du cerveau mais accède également au cyber-cerveau pour copier les parties de l'ego qui y résident. Pour les synthomorphes, qui n'ont pas de cerveau biologique, le processus est beaucoup plus simple puisque qu'il suffit d'accéder au cyber-cerveau et d'en faire une copie.

Dans une clinique standard et avec un morphe non-endomagé, l'upload ne prend que 10 minutes, et seulement 5 pour les cosses. Dans d'autres situations, le processus peut être plus long, si le MJ en décide ainsi. Réaliser un upload depuis un synthomorphe ou avec une pile corticale extraite est instantané. Que l'opération soit supervisée par un spécialiste médical est une bonne chose mais aucun test n'est requis pour ces procédures et la passerelle d'ego fonctionne en grande partie toute seule.

Lorsqu'un personnage uploadé n'a pas l'intention de réinvestir son morphe, son corps est généralement placé dans une cuve de glace jusqu'à ce que quelqu'un se ré-enveloppe dedans. Si le nouveau morphe de remplacement n'est pas prêt et que le personnage en cours de transfert craint de laisser une copie potentielle derrière lui, l'esprit au sein du morphe peut être effacé durant le processus d'upload.

CONTINUITÉ UPLOAD-MORPHOSE

Dans des circonstances idéales, une personne se ré-enveloppant volontairement (p. 271) peut s'arranger pour que le processus d'upload et de morphose ne laisse aucune impression de perte de continuité. Si passer d'un morphe à un autre est toujours une expérience un peu perturbante, il est possible de réaliser la transition sans heurt, sans interruption de la conscience ni trous de mémoire, ce qui aide à diminuer le stress mental associé à l'opération.

Pendant le processus d'upload, la passerelle d'ego est alors connectée à une autre passerelle et au nouveau morphe. Cette connexion peut d'ailleurs être établie en mode sans-fil ou par lien téléporteur (sur une distance maximale de 10.000 kilomètres).

Tandis que l'esprit est transféré, la passerelle copie le cerveau de l'ego morceau par morceau et crée un cerveau virtuel à partir des données issues du scan cérébral. Dans le même temps, ces données sont copiées dans la nouvelle enveloppe où les nanobots œuvrent à reconfigurer la structure cérébrale (un processus beaucoup plus lent). Au moment du transfert, les nanobots présents dans le cerveau coupent une à une les connexions neuronales et les reroutent vers leur équivalent dans le cerveau virtuel, d'où elles sont ensuite renvoyées vers le nouveau cerveau. Concrètement, l'ego du personnage fonctionne partiellement depuis le cerveau physique et assure le reste de ses fonctions depuis sa copie virtuelle. Lorsque les nanobots coupent la dernière connexion neuronale de l'ancien cerveau, les fonctions de l'ego sont toujours intégralement assurées et déjà réparties entre le cerveau virtuel et celui de la nouvelle enveloppe. Une fois la morphose achevée, le cerveau virtuel est mis hors-tension.

En termes de perception, le personnage, qui est conscient lors de l'opération, fait l'expérience d'un glissement progressif très subtil entre les deux morphes. Le processus prenant des heures (voire plus longtemps encore s'il est réalisé par téléporteur), les sujets s'occupent généralement avec des médias RA, RV ou LEx pour faire passer le temps.

LES UPLOADS POST-MORTEM

Il est possible d'uploader l'esprit d'une personne récemment décédée, à condition que les nanobots aient le temps de scanner le cerveau avant que les cellules soient trop détériorées (soit deux heures après la mort environ). Le cadavre peut être conservé en bon état plus longtemps s'il est placé en nanostase, dans une cuve de soins (p. 327). Les uploads post-mortem peuvent entraîner des dommages d'intégrité : cf. *Complications de sauvegarde*, p. 270.

Le cyber-cerveau d'un synthomorphe détruit peut aussi être réactivé s'il n'a pas été trop lourdement endommagé (selon la décision du MJ).

UPLOADS DESTRUCTEURS

Même si ce phénomène est rare, certains transhumains optent pour ce que l'on appelle l'upload destructeur, un processus au cours duquel le cerveau biologique est littéralement découpé en rondelles et scanné morceau par morceau. Cette technique de « décorticage cérébral », que la plupart des transhumains considèrent comme répugnante et comme un odieux gâchis, est pratiquée par certaines factions bio-conservatrices qui voient en elle la seule méthode « pure » de transfert d'ego, voire comme l'unique moyen de transférer l'« âme ». En général, ces personnes refusent de se ré-envelopper et vivent le reste de leur existence en tant qu'infomorphes, souvent dans des simulespaces dédiés qu'ils se représentent comme une sorte d'au-delà virtuel.

ASSURANCE SAUVEGARDE

À l'exception des néo-primitivistes et des très jeunes enfants, presque tout le monde a une pile corticale. En cas de décès, la pile seule ne garantit pourtant pas la résurrection. Pour être sûr de bénéficier d'un ré-enveloppement, il faut avoir souscrit une assurance sauvegarde (p. 330) destinée à couvrir les frais de morphose. Vivre sans assurance sauvegarde, même pour un laps de temps très court, c'est prendre un énorme risque. Quelques juridictions (comme le Commonwealth Titanien) sont connues pour ramener tout le monde, même si ce n'est qu'au stade d'infomorphe. Au minimum, dans ces espaces, les sauvegardes les plus récentes se voient classées en mémoire morte, au cas où quelqu'un déciderait un jour de payer pour les ressusciter. D'autres autorités détruisent simplement les piles ou, pire, les vendent au marché noir à des syndicats de marchands d'âme tels que Nine Lives.

Une assurance sauvegarde standard comprend habituellement une cotisation à un complexe d'upload, nécessitant généralement une visite tous les six mois pour s'assurer qu'une sauvegarde récente est conservée dans un espace de stockage sécurisé en cas de perte de la pile. Les personnes exerçant un boulot à risques (superviseurs de bots de construction, employés exoplanétaires d'hypercorp, nanas affrontant des anguilles géantes et sanguinaires pour un public de richards blasés, etc.) peuvent se sauvegarder une fois par semaine, voire quotidiennement. Dans le cas d'une mort attestée où la pile corticale n'a pas pu être récupérée, on utilise la sauvegarde la plus récente de l'individu pour le ré-envelopper.

L'assurance de base ramène le personnage sous forme d'infomorphe. À partir de là, il peut accéder à ses crédits et s'acheter un nouveau corps. Des versions plus coûteuses peuvent prévoir un ré-enveloppement automatique dans un morphe prépayé choisi par le client. Les personnes exceptionnellement riches auront souvent des clones améliorés et personnalisés (souvent à partir de leur corps original) les attendant dans la glace.



Les assurances sauvegarde ont souvent une clause « personne disparue » établissant que l'assuré doit être ressuscité s'il n'a pas donné signe de vie pendant une période X (une fonction du calendrier que la muse gère automatiquement) et reste introuvable.

Il est important de noter que certains syndicats criminels offrent également des assurances sauvegarde à prix réduits. Néanmoins, les chances que votre sauvegarde soit utilisée à des fins illégales sont importantes. Pour certaines personnes toutefois, ce qui arrive à leurs copies n'est pas de leur ressort.

LIMITES DES ASSURANCES SAUVEGARDE

Les assurances sauvegarde sont loin d'être parfaites. Même si l'assureur est tenu de faire un effort minimum pour récupérer votre pile corticale, beaucoup d'hypercorps s'appuient sur une simple analyse coût-bénéfice laquelle est rarement en faveur de l'assuré. Lorsque vous trouvez la mort en terrain dangereux, comme dans la Zone de Quarantaine de Mars, ou dans un lieu reculé comme la Ceinture de Kuiper, ou lorsqu'il est simplement difficile de retrouver votre trace (si vous avez par exemple été balancé hors d'un sas quelque part dans l'univers), les chances que votre pile corticale soit récupérée sont minces — vous serez donc réinstancié à partir d'une de vos sauvegardes.

La juridiction peut également jouer un rôle important. Beaucoup des assurances proposées dans le système intérieur sont automatiquement annulées si vous voyagez vers un habitat anarchiste, jouez les gatecrasheurs, enfreignez la loi ou vous livrez à des activités dangereuses pour votre survie, comme les sports suicidaires ou des missions de récupération dans les ruines infectées par le passage des Titans. Dans ces circonstances, les assureurs refuseront au minimum de récupérer votre pile. De la même manière, si vous souscrivez à une assurance sauvegarde avec le complexe médical d'un habitat autonomiste et mourez sur une station hypercorp, il y a peu de chances que l'hypercorp en question accepte de reconnaître l'autorité d'une poignée d'anarchistes et leur remette votre pile corticale.

Au final, même avec une sauvegarde archivée et une clause « personne disparue », le risque zéro n'existe pas. Un ennemi suffisamment déterminé pourra toujours vous capturer, forcer les codes d'accès de l'assurance sauvegarde en passant par votre muse, vous conserver en cryogénie ou vous tuer en toute discrétion pour endosser votre identité et régulièrement donner des signes de vie à votre place grâce à vos codes d'accès : l'assureur ne saura jamais que vous êtes mort ou disparu. Cela

demande pas mal d'efforts, mais c'est quand même plus simple que d'avoir à affronter un ennemi immortel qui revient toujours, peu importe combien de fois vous le tuez.

D'autres dangers sont également à considérer. Qu'un habitant subisse une complète destruction, et vous pourriez bien partir en flammes avec lui, ainsi que toutes vos sauvegardes et les archives de votre assureur. Un ennemi ingénieux pourrait aussi pénétrer le système de sécurité de votre assureur et effacer toutes vos sauvegardes, comme il pourrait tout simplement soudoyer les bonnes personnes et s'assurer que vos sauvegardes soient « accidentellement » corrompues. Au vu ces inquiétantes possibilités, les paranos contractent souvent différentes polices d'assurance sauvegarde, lorsqu'ils en ont les moyens.

COMPLICATIONS DE SAUVEGARDE

Dans la plupart des cas, la sauvegarde et l'upload ne présentent aucun risque tant que personne ne s'amuse à bricoler l'équipement. Si le personnage a subi des dommages cérébraux ou neurologiques, si la sauvegarde est transférée via téléporteur longue-distance ou si l'upload se fait à partir d'un corps mort, alors la sauvegarde peut être endommagée du fait d'informations neurales manquantes. Dans chacun de ces cas, le personnage doit faire un test de LUC. S'il échoue, il reçoit 1 point de stress mental par tranche complète de 10 points de ME. Ce stress et les possibles traumas s'appliquent à la sauvegarde, et non au personnage original. Si cette sauvegarde est utilisée pour ré-instancier le personnage, le stress s'applique alors à lui.

MORPHOSE

La *morphose* (on parle aussi de ré-enveloppement) est le processus qui consiste à pourvoir l'égo d'un nouveau corps. Pour des centaines de millions de transhumains, changer de corps est une étape normale de la vie, et c'est encore plus courant pour certaines personnes en raison de la profession qu'elles exercent. Dans certains secteurs spécialisés, les personnes peuvent être par exemple amenées à se ré-envelopper une fois par mois. Ceux qui voyagent beaucoup peuvent le faire plus souvent encore. Et, avec le grand nombre d'infugiés qui sont morts pendant la Chute mais possèdent désormais un nouveau morphe, la grande majorité de la transhumanité a déjà été ré-enveloppée au moins une fois. La plupart des transhumains sont donc familiarisés avec le concept de morphose.

- SYNOPSIS
- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSO.
- EXEMPLES DE PERSO.
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES

S'habituer à un nouveau corps peut prendre du temps et demande quelques efforts (cf. *Intégration*, ci-contre). La morphose est également un processus difficile sur le plan psychologique, ce qu'illustrent les principes de continuité (p. 272) et d'aliénation (p. 271).

Une fois que l'ego a complètement intégré le nouveau morphe, il faut dix minutes à la pile corticale du nouveau corps d'accueil pour accumuler les données nécessaires à une première sauvegarde de l'ego.

RÉ-ENVELOPPEMENT DES BIOMORPHES ET DES COSSES

Dans les cliniques correctement équipées, la morphose dure environ une heure. Sur le fond, le processus fonctionne comme un upload, mais en sens inverse. La nouvelle enveloppe est branchée à une passerelle d'ego qui déploie des nanobots à l'intérieur du cerveau pour en recréer les connexions et la structure neurales à partir des cartes fournies par la sauvegarde. Comme l'essai de nanobots, qui crée une sorte de calque du cerveau modèle, doit reproduire physiquement toute la structure du réseau neural de l'ego, la morphose prend environ six fois plus de temps que l'upload. Pour la morphose, on utilise une passerelle d'ego « humide » : l'enveloppe et la passerelle sont immergées dans une cuve remplie de nanogel.

Le processus de morphose pour les cosses ne demande qu'une demi-heure, le cerveau des cosses étant en partie biologique et en partie cybernétique.

RÉ-ENVELOPPEMENT DES SYNTHOMORPHES

Se ré-envelopper dans un cyber-cerveau de synthomorphe est bien plus facile et plus rapide puisqu'il suffit de copier la sauvegarde dans le cyber-cerveau (ce qui est instantané) et de la faire fonctionner en mode cerveau virtuel (1 round). L'inconvénient des synthomorphes, c'est qu'il est plus difficile de s'y habituer (cf. *Intégration*, ci-contre), qu'ils sont vulnérables au piratage de cyber-cerveaux (p. 261) et qu'ils représentent, dans certaines cultures, la classe populaire.

ÉVACUER UN CYBER-CERVEAU

Les personnages occupant un cyber-cerveau de synthomorphe peuvent choisir de l'évacuer de leur propre chef en

se copiant en tant qu'infomorphe sur un autre appareil. Ceci prend 1 round complet. Cf. *Morphose infomorphe*, p. 272.

COÛTS DE MORPHOSE

Le coût du processus de morphose est généralement inclus dans le prix de l'assurance sauvegarde et/ou de la nouvelle enveloppe. Les prix des différents morphes sont indiqués dans la description de chacun, à partir de la p. 139. Pour les règles concernant l'acquisition des morphes, cf. *Courtage de morphes*, p. 276.

INTÉGRATION

S'habituer à un nouveau corps prend généralement un certain temps. Le personnage doit s'adapter à des changements de poids, de taille, de sexe et de capacités, ce qui nécessite souvent de désapprendre les manières d'opérer qui fonctionnaient si bien avec l'ancienne forme. Se ré-envelopper dans un morphe synthétique ou dans un surévolué est également une expérience perturbante dans un premier temps en raison des différences radicales de morphologie, des changements dans la structure des membres (et parfois dans leur nombre), etc. Heureusement, l'esprit transhumain sait s'adapter, et les « patches correctifs » mentaux qui sont installés pendant la morphose aident le personnage à mieux appréhender son nouveau corps.

Un ego intégré dans un nouveau morphe doit faire un test d'Intégration pour en prendre le contrôle. Ce test est un jet de SOM × 3 (pour lequel les bonus de morphe ne s'appliquent pas) auquel s'ajoutent les modificateurs appropriés tel qu'indiqué dans la Table des modificateurs d'Intégration et d'Aliénation. Le résultat obtenu est détaillé dans la Table des Tests d'Intégration, p. 272.

ALIÉNATION

Après la perte de continuité, l'aliénation représente le second risque de choc majeur post-morphose. Une fois sa nouvelle enveloppe sous contrôle, le temps vient de se regarder dans le miroir. Le test d'Aliénation illustre l'expérience faite de la découverte de soi, de son nouveau visage, de sa nouvelle enveloppe, de son nouveau cerveau. Par exemple :

LE CHOIX DES MORPHES ET LE MJ

Le MJ a un important degré de contrôle sur ce que les personnages peuvent obtenir quand ils se ré-enveloppent. Les personnages peuvent se voir fournir un nouveau morphe par Firewall ou le patron/employeur pour lequel ils travaillent et dans ce cas, le MJ peut tout simplement leur assigner le morphe qu'il juge approprié — avec un contrôle total sur les améliorations, aspects, etc. dont le corps est pourvu. Même si les morphes devraient être taillés en fonction des missions, c'est aussi une opportunité donnée au MJ de distribuer des nouveaux joujoux à ses joueurs et de leur lancer de nouveaux défis. Les MJ sont donc encouragés à se donner à fond, à s'amuser et à donner à leurs joueurs de quoi s'en sortir sans pour autant céder à toutes leurs demandes.

Dans d'autres cas, l'endroit où se trouve le complexe de morphose pourra affecter et limiter l'accessibilité de certains morphes. Il est peu probable qu'un petit avant-poste des contrées sauvages de Mars ait une grande sélection de morphes à proposer — en fait, il se pourrait même qu'il n'ait rien d'autres à proposer que quelques oxydés et synthomorphes. Parallèlement, dans les grands habitats où la demande en morphe de qualité est importante, il peut y avoir des listes d'attente pour les morphes haut-de-gamme comme les sylphes ou les remakes, par exemple. Dans la même veine, il faut considérer que les morphes disponibles sont soumis aux restrictions légales locales et qu'obtenir un morphe faucheur sera parfaitement hors de question en certains lieux. Les personnages pourront toujours choisir de se fournir au marché noir, mais à leurs risques et périls.

Le MJ doit comprendre qu'il ne devrait pas avoir peur de dire non quand il estime que le morphe voulu par un personnage constitue un choix déraisonnable ou risquant de perturber le jeu. S'il est de bon ton d'accorder aux PJ ce qu'ils veulent une fois de temps en temps, leur imposer des morphes quelque peu différents de ce qu'ils espéraient ou ouvrant la voie à des défis intéressants, comme avec une dépendance physique, peut ajouter du piment dans les interprétations. Pour plus de fun, n'informez pas les personnages des aspects négatifs et autres implants secrets de leurs morphes, et laissez ces surprises se révéler d'elles-mêmes. Comme toujours, l'objectif est de s'amuser, et la diversité est souvent un bon moyen d'y arriver. ■

TESTS D'INTÉGRATION

RÉSULTAT DU TEST	EFFET
Échec critique	Le personnage est incapable de s'adapter à son nouveau morphe — quelque chose cloche. Il souffre d'un malus de -30 à toutes ses actions physiques jusqu'à sa prochaine morphose.
Échec cuisant (ME 30+)	Le personnage éprouve de nombreuses difficultés à s'adapter à son nouveau morphe. Il souffre d'un malus de -10 à toutes ses actions pendant 2 jours, + 1 par tranche complète de 10 points de ME.
Échec	Le personnage a des difficultés à s'adapter à son nouveau morphe. Il souffre d'un malus de -10 à toutes ses actions physiques pendant 2 jours, + 1 jour par tranche complète de 10 points de ME.
Réussite	Période d'adaptation standard. Le personnage souffre d'un malus de -10 à toutes ses actions physiques pour une journée.
Réussite exceptionnelle (MR 30+)	Aucun effet secondaire. Le personnage s'adapte à son nouveau morphe en l'espace de quelques minutes.
Réussite critique	Tout va bien ! Ce morphe est absolument parfait pour le personnage. Pas d'effets secondaires négatifs ; il gagne 1 point d'Audace à dépenser au cours de cette session de jeu.

MODIF. D'INTÉGRATION ET D'ALIÉNATION

RÉSULTAT AU TEST	EFFET
Familier : le personnage a très souvent eu affaire à ce genre de morphe par le passé	+30
Clone de l'ancien morphe du personnage	+20
Type de morphe d'origine du personnage (celui dans lequel il a grandi)	+20
Aspect Adaptabilité (niveau 2)	+20
Aspect Adaptabilité (niveau 1)	+10
Le personnage a déjà utilisé ce genre de morphe	+10
Premier ré-enveloppement	-10
Le personnage est une IAG ré-enveloppée dans un corps physique	-10
Le personnage est un surévolué ré-enveloppé dans un corps non-surévolué (ou d'un type différent)	-10
Morphe synthétique	-10
Changement de sexe (par rapport au dernier morphe)	-10
Morphe lourdement modifié	-10
Aspect Trouble morphique (niveau 1)	-10
Aspect Trouble morphique (niveau 2)	-20
Infomorphe (ne s'applique pas aux IAG) (test d'Aliénation uniquement)	-20
Fork (test d'Aliénation uniquement)	-20
Aspect Trouble morphique (niveau 3)	-30
Morphe exotique (octomorphe, néo-avien, novacrabe, nuénoïde, etc.)	-30

TESTS D'ALIÉNATION

RÉSULTAT DU TEST	EFFET
Échec critique	Dysmorphie extrême. Le personnage n'aime pas du tout sa nouvelle enveloppe et reçoit 2 points de stress par tranche complète de 10 points de ME.
Échec	Le personnage n'est pas à l'aise dans son nouveau morphe et reçoit 1 point de stress par tranche complète de 10 points de ME.
Réussite	Le personnage s'adapte plutôt bien à sa nouvelle apparence. Pas d'effets secondaires.
Réussite critique	Le meilleur des morphes ! Il est en accord parfait avec l'image que le personnage a de lui et améliore même la perception qu'il a de sa personne. Le personnage guérit de 1d10/2 (arrondis au supérieur) points de stress.

s'éveiller transféré dans un morphe radicalement différent du précédent (comme un nuénoïde) peut être difficile à intégrer. Les surévolués ont souvent du mal à se faire aux besoins hormonaux particuliers aux biomorphes humains, et vice versa. Même si l'ego du personnage demeure tel qu'en sa dernière enveloppe, le cerveau et la neurochimie de nombreux morphes peuvent altérer des aptitudes telles que VOL ou COG. Ces effets peuvent se révéler frustrants ou perturbants.

Chaque personnage effectuant une morphose est tenu de faire un test d'Aliénation qui reflètera le stress ressenti lors de l'acceptation d'un nouveau corps. Le test se fait avec pour valeur INT × 3 et en ajoutant les modificateurs appropriés tel qu'indiqué dans la Table des modificateurs d'Intégration et d'Aliénation. Reportez-vous à la Table des tests d'Aliénation pour en connaître le résultat.

TEST DE CONTINUITÉ

Le plus gros choc subi par la plupart des personnages se ré-enveloppant est probablement la perte de continuité qu'expérimente leur ego. Ceci est particulièrement vrai lors des ré-enveloppements de personnes décédées. Si leur pile corticale a été récupérée, ils garderont le souvenir de leur propre mort. S'ils sont restaurés à partir d'une sauvegarde archivée, ils n'en auront aucun souvenir mais seront privés de toute une période de leur vie — de tout ce qui est survenu depuis leur dernière sauvegarde. De plus, si leur corps n'a pas pu être récupéré, ils ne pourront même pas savoir avec certitude s'ils sont morts ou non — une copie active d'eux-mêmes existant peut-être encore, quelque part. Cette perte de continuité se manifeste essentiellement par une sorte de crise existentielle — le personnage sait qu'il n'est plus la personne qu'il était, ou plutôt, qu'il a été. Certains vont même jusqu'à se remettre en question, se demandant s'ils sont bien celui qu'ils pensent être, ou s'ils ne sont pas qu'une pâle copie d'eux-mêmes et non une véritable personne.

Pour déterminer dans quelle mesure le personnage est affecté par cette perte de continuité, il doit faire un test de Continuité dont le seuil de difficulté est défini par sa VOL × 3. Tous les personnages souffrent du stress de cette perte de continuité, comme indiqué dans la Table du Stress de Continuité. Réduisez ces dommages de stress à raison de 1 point par tranche complète de 10 points de MR au test de Continuité, et augmentez-les de 1 point par tranche complète de 10 points de ME.

MORPHOSE INFOMORPHE

Plutôt que de ré-envelopper une sauvegarde dans un corps physique, il est possible de la réinstancier comme infomorphe, en tant qu'être purement numérique. Les infomorphes se distinguent des sauvegardes dans le sens où les sauvegardes sont des fichiers inertes. Les infomorphes sont des sauvegardes imprimées sur un modèle de cerveau virtuel et fonctionnent comme des programmes. Le cerveau virtuel doit être exécuté sur un appareil spécifique et répond aux mêmes règles que les infomorphes (p. 265). Les infomorphes peuvent se copier sur d'autres appareils, s'effaçant généralement de leur ancien support dans le même temps. Ceux qui se copient sans s'effacer sont traités comme des forks.

Les personnages qui s'instancient comme infomorphes doivent faire un test d'Aliénation et de Continuité, comme pour une morphose standard.

Les infomorphes peuvent être ré-enveloppés dans des corps physiques, selon les règles normales de morphose.



Je me suis réveillé avec un goût de goyave et d'umami frais sur la langue. La nuit dernière, on a beaucoup ri. On a bu du vin de quinoa et on m'a présenté à des gens que je n'avais jamais vus, même si je connaissais très bien la plupart d'entre eux depuis des années. Dans ma chambre à coucher, la moitié des membres du Module Illyria sont recroquevillés, nus, tout autour de moi. La nuit dernière, on a fait de la musique avec des synthétiseurs, des blocs de bois et un lur. On a bu un thé aux champignons infusé dans l'eau d'une comète périodique. En regardant autour de moi, pendant que le soleil du matin se levait sur l'horizon orbital de Cérés, au loin, il m'est apparu clairement combien la nuit avait été orgiaque. Hier soir, nous fêtions mon ré-enveloppement. Cette version de moi — la 3.0 — est prête à croquer la vie.

— Zheng du Thierry, Le Carnaval des Satyres.

LES FORKS ET LE FUSIONNEMENT

Avec toutes ces sauvegardes d'esprits transhumains et l'abondance d'espace en ligne disponible pour les faire tourner en tant que cerveaux virtuels, on peut se demander ce qui empêche la transhumanité d'après-Chute de s'auto-multiplier en exécutant des copies supplémentaires des consciences de ses membres. La réponse est toute simple : rien, hors la menace d'une stigmatisation sociale massive et quelques problèmes épineux et délicats sur le plan psychologique. Copier la sauvegarde d'un esprit transhumain pour la réinstancier comme infomorphe est un processus que l'on appelle *clonage neural* ou *création de forks* et qui génère deux *fourches*, un embranchement dans la vie de l'égo. Il s'agit de l'une des applications les plus utiles et les plus controversées des neurosciences transhumaines.

Il existe quatre catégories de forks : alpha, bêta, delta et gamma. Ce sont en général des copies infomorphes, mais rien n'empêche techniquement un fork d'être enveloppé dans un morphe physique, à part les questions légales et culturelles.

FORKS ALPHA

Un *fork alpha* est une copie exacte de l'égo original, réinstancié comme infomorphe indépendant. On peut créer un fork alpha en copiant et en exécutant un infomorphe (à partir d'une sauvegarde, d'un infomorphe, d'un cyber-cerveau de synthomorphe ou à partir d'une pile corticale extraite et placée dans une passerelle d'égo). Il est possible de créer un fork alpha à partir d'un cerveau de biomorphe au moyen d'une passerelle d'égo et en suivant un processus similaire à celui de l'upload (p. 268). Les forks alpha sont des copies exactes de l'égo du personnage, avec les mêmes compétences, souvenirs, caractéristiques, la même personnalité, etc. S'ils ont été copiés à partir d'une sauvegarde, les nouveaux forks alpha doivent faire un test d'Aliénation (p. 272), et éventuellement un test de Continuité (p. 272).

Dans de nombreuses juridictions, incluant la majorité du système intérieur et la République Jovienne, créer un fork alpha est illégal. Ailleurs, on a tendance à les considérer avec dégoût, même si leur création est encouragée dans quelques habitats/cultures.

FORKS BÊTA

Les forks bêta sont des copies partielles de l'égo, sciemment bridées pour qu'elles ne soient pas considérées comme les

STRESS DE CONTINUITÉ

SITUATION	VALEUR DE STRESS
Sauvegarde de la pile corticale	
Le personnage se souvient d'une mort paisible ou relativement normale	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Le personnage se souvient d'une mort soudaine et/ou violente	1d10
Sauvegarde d'archive	
Petit trou de mémoire (moins d'une journée)	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Trou de mémoire supérieur à une journée	1d10
Le personnage ignore s'il est mort et comment	+2
Upload et morphose avec continuité (p. 516)	0
Upload et morphose sans continuité	1d10/2 (arrondi à l'inférieur)
Le personnage est un fork	2

égales du personnage d'origine, pour des raisons légales notamment. Dans l'ensemble, le fork bêta possède les mêmes compétences que son ego original, même si leur niveau est parfois réduit. Les souvenirs d'un fork bêta sont eux-aussi drastiquement restreints, et sont généralement choisis en fonction de la tâche à laquelle le fork a été affecté.

Les forks bêta sont créés à partir de forks alpha via un processus nommé *l'élagage neural* (p. 274). Si on leur préfère globalement les forks delta, les forks bêta sont légaux et même courants en de nombreux endroits, sauf dans les bastions bio-conservateurs comme la République Jovienne. Les forks bêta bénéficient très rarement de droits civiques et du statut de citoyen, et sont généralement traités comme la propriété de leur ego d'origine. On les utilise couramment comme assistants numériques ou comme représentant de l'égo original pour les communications longues distances.

Les caractéristiques des forks bêta sont déterminées comme suit :

- Réduisez toutes les aptitudes de 5 (jusqu'à un minimum de 1). Notez les modifications que cela entraîne pour les scores de compétences. De la même manière, ceci réduit la LUC de 10 et l'INIT de 20.
- La valeur maximum des compétences actives est fixée à 60.
- L'Audace est réduite de 1.
- L'Aspect Psi est supprimé. D'autres aspects peuvent ne plus être applicables, selon l'appréciation du MJ.

D'autres changements peuvent s'ajouter en fonction du test d'élagage neural. Générer un fork bêta demande 1 minute.

FORKS DELTA

Les forks delta sont des copies extrêmement limitées de l'égo. Ils s'apparentent à des IA de base sur lesquelles seraient imprimées les traits de personnalité superficiels de l'égo. Également créés par *élagage neural*, les forks delta sont très fonctionnels (aussi compétents que des forks bêta ou que des IA), mais leurs compétences sont extrêmement limitées et leurs souvenirs sont lourdement édités, généralement à un stade qui en fait des amnésiques opérationnels.

Les caractéristiques des forks delta sont déterminées comme suit :

- Réduisez toutes les aptitudes de 10 (jusqu'à un minimum de 1). Cette modification affecte normalement les compétences. De la même manière, la LUC est réduite de 20 et l'INIT de 40.
- La valeur maximum des compétences actives est fixée à 40. Le fork ne peut avoir plus de 5 compétences actives.
- La valeur maximum des compétences de Connaissance est fixée à 80. Le fork ne peut avoir plus de 5 compétences de Connaissance.
- L'Audace est réduite à 0.
- L'Aspect Psi est supprimé. D'autres aspects peuvent ne plus être applicables, selon l'appréciation du MJ.

D'autres changements peuvent s'ajouter en fonction du test d'élagage neural. Générer un fork delta demande 1 round.

FORKS GAMMA

Plus couramment désignés sous le nom d'échos, les forks gamma sont des copies profondément incomplètes, corrompues ou lourdement endommagées de l'ego. Les échos ne sont pas des créations intentionnelles, ils sont le résultat d'uploads bâclés, de sauvegardes brouillées, d'émissions longue portée incomplètes ou interceptées, ou de forks/infomorphes qui ont été endommagés ou ont sombré dans la folie. Les seuls échos créés volontairement le sont en général à des fins de recherche. Il arrive parfois cependant qu'ils surgissent et émergent de situations inattendues, voire intéressantes. Il arrive par exemple que des logiciels de compétences mal conçus incluent suffisamment de traits de personnalité et de souvenirs de la personne dont proviennent les compétences pour que le logiciel fonctionne comme une sorte d'écho lorsqu'il est utilisé.

Les échos étant des anomalies plutôt que des créations volontaires, l'établissement des caractéristiques des forks gamma est laissé à l'appréciation du MJ. Notez toutefois que la création d'un profil de fork gamma devrait intégrer tout ou partie des éléments suivants : aptitudes et compétences réduites, souvenirs incomplets ou incohérents, aspects mentaux négatifs, stress mental ou traumas persistants (ce qui inclut démences et/ou troubles mentaux).

ÉLAGAGE NEURAL

L'élagage neural consiste à récupérer une sauvegarde/un infomorphe et à rogner certaines de ses parties pour en faire un fork bêta ou delta.

Les forks bêta sont créés en passant une copie de l'ego par le filtre d'un esprit virtuel sciemment inhibé. Comme pour la taille d'un arbuste topiaire, le travail consiste à couper tous les éléments du réseau neural de l'individu qui excèdent les capacités

souhaitées pour le fork. Outre les changements indiqués dans *Forks bêta* (p. 273), les personnages peuvent choisir d'effacer/réduire certaines compétences et d'enlever certains souvenirs.

Les forks delta sont en excisant certains traits de personnalité superficiels de l'ego puis en les appliquant à une IA générique. Ce cas suppose en général que les souvenirs et la mémoire de l'ego aient été entièrement retirés — il est plus facile de commencer avec un fork delta vierge pour ensuite l'alimenter avec des souvenirs/connaissances spécifiques en fonction des besoins. Comme avec les forks bêta, les personnages créant un fork delta peuvent décider d'effacer/réduire certaines compétences et de garder certains souvenirs. Si vous ne possédez pas de fork alpha à élaguer, il suffit d'une minute à un cerveau biomorphe pour créer un fork delta à partir d'une passerelle d'ego. Parmi les personnes enveloppées dans un biomorphe, nombreuses sont celles qui gardent une réserve de forks delta sous la main afin de pouvoir les configurer facilement au dernier moment au besoin.

La compréhension de la transhumanité dans le domaine des neurosciences s'est étendue aux principes permettant de scanner et de copier l'esprit, mais sa compréhension des mécanismes à l'œuvre au sein de la mémoire est encore imparfaite. Réaliser des coupes précises sur certaines zones du réseau neural (afin d'altérer des souvenirs, des compétences et autres) est encore un art étrange et mystérieux. Avec l'élagage neural, la difficulté tient au fait que planter un coup de débroussailleuse dans l'arbre de la mémoire n'est pas vraiment une science exacte. Il n'est pas toujours possible d'exciser ou de sélectionner des souvenirs spécifiques — au mieux, on peut appréhender la mémoire comme un ensemble de gros bouquets, formés de souvenirs généralement groupés par périodes de six mois minimum. Pour plus de simplicité, à la création d'un fork bêta, on retire la plupart du temps l'ensemble des souvenirs antérieurs à un an.

Lorsqu'il crée un fork bêta ou delta, le personnage doit faire un test de Psychochirurgie (si le personnage autorise un compagnon à élaguer son fork comme il se doit, alors ce dernier peut faire le test à sa place). S'il réussit, le fork créé est conforme à ses désirs. S'il échoue, le MJ choisit l'une des pénalités suivantes pour chaque tranche complète de 10 points de ME. Certaines de ces pénalités peuvent être combinées et cumuler leurs effets :

- 1 compétence supplémentaire réduite de 20.
- Le fork acquiert un aspect mental négatif de 10 PP.
- Le fork souffre de 1d10/2 (arrondis au supérieur) points de stress mental.
- Perte de mémoire supplémentaire (sur décision du MJ ; uniquement pour les forks bêta).
- Perte d'un aspect positif.

FUSIONNEMENT

TEMPS DE SÉPARATION	MODIF.	RÉUSSITE	ÉCHEC
Moins d'1 heure	+30	Intégrité de l'ego avec souvenirs intacts des deux fourches	Souvenirs intacts, (1d10/2, arrondi à l'inférieur) – 1 VS
1-4 heures	+20	Lien solide, souvenirs intacts	Souvenirs intacts, (1d10/2, arrondi à l'inférieur) VS
4-12 heures	+10	Souvenirs intacts, 1 VS	Perte de mémoire mineure, (1d10/2, arrondi au supérieur) VS
12 heures-1 journée	+0	Souvenirs intacts, 2 VS	Perte de mémoire moyenne, (1d10/2, arrondi au supérieur) + 2 VS
1-3 jours	-10	Souvenirs intacts, 3 VS	Perte de mémoire majeure, 1d10 + 2 VS
3 jours-1 semaine	-20	Souvenirs intacts, 4 VS	Perte de mémoire majeure, 1d10 + 4 VS
1 semaine +	-30	Perte de mémoire mineure, 5 VS	Perte de mémoire critique, 1d10 + 6 VS

ÉLAGAGE NEURAL ET PSYCHOCHIRURGIE À LONG-TERME

Plutôt que de générer des forks sur le tas, certains personnages préfèrent en élaguer préalablement et les stocker comme fichiers inertes qui peuvent être convoqués, copiés ou démarrés au besoin. Ces forks étant le fruit d'une psychochirurgie effectuée sur le long-terme, ils présentent moins d'inconvénients que les autres, et leurs souvenirs peuvent être adaptés avec plus de soin.

Un élagage neural mené à long-terme nécessite un test de Psychochirurgie, comme indiqué ci-dessus, auquel se rajoute un bonus de +30. La procédure prend une semaine pour un fork delta, un mois pour un fork bêta. Des modifications supplémentaires peuvent être appliquées à ces forks : pour cela, référez-vous aux règles standards de psychochirurgie (p. 228).

Il paraît important de préciser que certaines personnes préfèrent créer des forks d'elles-mêmes ou d'êtres chers plutôt que d'une muse. De la même manière, certaines hyper-élites fortunées sont connues pour conserver, parfois pendant des décennies, des copies de sauvegardes faites alors qu'ils étaient jeunes. Lorsque leur ego principal a acquis suffisamment de compétences et d'expérience pour surclasser à tous points de vue ses plus jeunes versions, ces egos de jeunesse sont réinstanciés. Même si ce sont techniquement des forks alpha, leur retard sur l'ego original en fait des versions comparables aux forks bêta. Selon certaines rumeurs, il s'agit de la méthode employée par la Pax Familiae pour générer son armée de clones.

GESTION DES FORKS

Les MJ devraient permettre à leurs PJ de jouer leurs propres forks. Il est cependant important de noter qu'une fois le fork et l'ego original séparés l'un de l'autre, chacun se développe comme un être distinct, même les forks alpha. Les événements qui affecteront et façonneront les évolutions de la personnalité, du caractère et des connaissances de l'ego primaire ne seront pas vécus — ou pas de la même manière — par le fork, et vice versa. Le point exact marquant la divergence entre l'expérience d'un ego et celle de son fork est une question centrale au sein des débats philosophiques et légaux qui animent la transhumanité.

Cela signifie que le MJ ne devrait pas avoir peur de retirer le contrôle de son fork à un PJ pour en faire un PNJ si les différences qui les séparent deviennent trop importantes. De la même manière, lorsqu'un fork commence à prendre connaissance d'informations auxquelles le PJ n'a pas (encore) accès, il est sans doute préférable de gérer le fork comme un PNJ afin d'éviter le méta-jeu.

Un fork peut tout à fait décider de ne plus obéir à son ego d'origine et de poursuivre sa propre voie. Ce phénomène ne se produit généralement qu'avec les forks alpha, copies complètes de l'ego qui, avec le temps, répugnent à l'idée de refusionner avec l'ego. Les forks bêta et delta sont conscients de leur nature de copies « incomplètes » et finissent généralement par réintégrer l'ego. Mais, dans de rares cas, il arrive que même ceux-ci décident de prendre la tangente et de vivre leur propre vie.

FUSIONNEMENT

Le fusionnement est le processus de réintégration du fork engendré au sein de son ego d'origine. Il est pratiqué sur des forks/egos conscients et consiste à transférer les deux pour obtenir un seul ego unifié. Le processus n'est pas compliqué quand les deux fourches n'ont pas été séparées trop longtemps. Mais plus ils passent de temps séparément, plus le fusionnement est vécu comme une épreuve mentalement perturbante.

LE SOI

Le clonage neural (la création de forks) et le fusionnement ont changé la conception que la transhumanité se fait du « soi », et ce que signifie avoir une personnalité bien intégrée.

Si la création d'un embranchement avec ses fourches est un jeu d'enfant d'un point de vue technique, les effets psychologiques et sociaux que peut avoir le clonage neural poussent les gens à se montrer prudents dans l'utilisation des forks. Certaines juridictions interdisent le clonage neural, sauf quand il est employé à des fins médicales ; d'autres juridictions le soumettent à de sévères réglementations. Par exemple, dans beaucoup de juridictions dépendant des hypercorps, les forks alpha sont illégaux, et laisser un fork bêta actif plus de quatre heures, sans procéder au fusionnement au terme de ce délai, est considéré comme une violation des lois anti-trust du XX^e siècle telles qu'elles ont été mises à jour dans le monde transhumain. Quant à la Junte Jovienne et aux bio-conservateurs, ils interdisent formellement la création de forks.

Se retrouver avec un fork non-désiré est un autre problème, tout aussi délicat. Dans certains endroits, le problème est aussi simple sur le principe qu'un effacement, puisqu'un esprit stocké n'a aucun statut légal. Dans d'autres, un fork qui ne souhaite pas refusionner avec son ego d'origine peut se voir accorder certains droits, même si on ne les offre généralement qu'aux forks alpha.

Il est encore plus remarquable de noter que, pour la plupart des transhumains, créer des forks de soi-même pour de courtes périodes, comme une heure ou moins, est très facile à faire. Beaucoup de personnes ont recours à des forks d'eux-mêmes pour effectuer leurs tâches quotidiennes, et presque tout le monde a déjà expérimenté l'embranchement au moins une fois dans sa vie.

Les transhumains voient un peu le clonage neural à la manière dont les humains considèrent la consommation d'alcool ou de drogue au début du XXI^e siècle. À petites doses, cela peut éventuellement passer. Mais à forte dose, cela fera de vous un stigmatisé... La plupart des transhumains comprennent parfaitement les conséquences psychologiques qu'un recours abusif aux forks peut entraîner. ■

Pour savoir si un fusionnement se passe sans heurts, un test de Psychochirurgie (réalisé par l'ego ou par un personnage supervisant le processus) est requis. La Table de Fusionnement référence les modificateurs du test et les résultats en cas d'échec ou de réussite.

Pour les synthomorphes, le fusionnement prend un round complet. Pour les biomorphes, il est nécessaire de faire appel à une passerelle d'ego (p. 328) ou à une augmentation mnémorique (p. 306), et le processus de fusionnement prend 10 minutes.

Le résultat du processus donne un ego unifié, que le test de fusionnement ait été réussi ou non. Avec le temps, la psychothérapie (p. 215) et la psychochirurgie (p. 228) peuvent résoudre les problèmes issus d'un mauvais fusionnement.

EGODIFFUSION

Quoique la transhumanité soit une civilisation spatialement développée, avec des avant-postes dans l'ensemble du système solaire et au-delà, les vaisseaux spatiaux sont assez peu utilisés pour les voyages interplanétaires. Des navettes, avec différents systèmes de propulsion, font des voyages réguliers entre les habitats, les surfaces planétaires et les lunes. Mais pour tout déplacement sur une distance supérieure à 1,5 millions de kilomètres — une distance qu'un vaisseau à énergie de fusion peut

parcourir en une journée — les transhumains préfèrent l'egodiffusion. L'egodiffusion est la technologie de transport personnel la plus évoluée de la transhumanité, même si, dans les faits, seul l'ego du personnage voyage réellement. L'egodiffusion combine les technologies de l'upload et de la téléportation quantique pour transférer une sauvegarde (parfois même un ego conscient, cf. p. 275) sur des distances interplanétaires.

Si l'egodiffusion se fait à la vitesse de la lumière, le temps d'émission varie énormément avec la distance. Au sein d'un amas ou d'un système planétaire, ce n'est en principe qu'une question de minutes. Mais s'egodiffuser depuis le soleil vers la Ceinture de Kuiper prend généralement de 40 à 70 heures, et traverser tout le système solaire demande encore plus de temps.

Lorsqu'un ego arrive à destination, il peut être archivé, exécuté comme infomorphe ou ré-enveloppé normalement.

SÉCURITÉ DE L'EGODIFFUSEUR

La possibilité de se transmettre à travers l'espace interplanétaire est l'œuvre d'une technologie aboutie et se fait généralement sans heurt. L'egodiffusion utilisant des téléporteurs quantiques, il n'y a aucun risque que des interférences radio viennent perturber le signal et entraînent des pertes de données. Normalement, l'ensemble du processus est secondé par le service de sauvegarde du personnage, et les brèches de sécurité sont rares.

Cela dit, il y a plusieurs risques propres à l'egodiffusion. Le plus évident d'entre eux est que la conscience du personnage est transférée à destination en tant que fichier de sauvegarde numérique. Si, de l'autre côté, l'egodiffuseur n'est pas considéré comme une personne de confiance ou si les réseaux du point d'arrivée sont contrôlés par un récepteur privé, le personnage est potentiellement à la merci de l'hôte. La plupart des hypercorps considèrent que toucher à un ego en cours de transmission est un manquement grave à l'étiquette ; quant aux autonomistes, cela constitue pour eux un acte répressif inadmissible. Néanmoins, il faut se rappeler que les groupes politiques extrémistes et les organisations criminelles contrôlant des egodiffuseurs n'ont pas de contraintes éthiques comparables.

Un autre risque, plus subtil, est celui que des hackers puissent profiter de failles de sécurité dans l'egodiffuseur et son espace virtuel associé pour voler un fork. C'est extrêmement difficile

à réaliser et cela n'arrive presque jamais au cours d'un upload normal, les services de téléchargement ayant conscience de l'importance de la sécurité au point d'en être paranoïaques. Et même dans le cas où un fork serait ainsi dérobé, il sortirait certainement sous la forme d'un écho, l'intrus ayant normalement été éjecté avant d'avoir obtenu une copie complète de l'ego.

EGODIFFUSIONS PIRATES

Les personnages souhaitant s'egodiffuser sans attirer l'attention des autorités officielles, comme les Douanes et l'Immigration, doivent chercher du côté des services de Darkcast — émetteurs-récepteurs longue-portée illégaux dirigés par des syndicats criminels et d'autres groupes clandestins. Pour localiser ces services, le personnage doit utiliser sa compétence Réseau et, éventuellement, sa réputation (p. 286).

COURTAGE DE MORPHE

Les morphes comptent parmi les biens de consommation majeurs de la société transhumaine. La technologie et les matériaux nécessaires à la production de nouveaux morphes sont bon marché et se trouvent en abondance, mais la production prend du temps. Il faut au moins un an et demi pour obtenir un biomorphe cloné, même avec la croissance accélérée. Même les cosses qui, en principe, sont assemblées pièce par pièce à partir d'éléments cultivés dans des cuves, demandent environ six mois. Les synthomorphes comme les châssis et les synthétiques peuvent être produits en une journée, tandis que les modèles plus compliqués de synthomorphes peuvent prendre jusqu'à une semaine ou plus. En théorie, l'offre finira un jour par surpasser la demande. En théorie, on finira par atteindre un stade où même les morphes de chair seront gratuits.

Les personnages disposent de plusieurs options pour acquérir un morphe quand ils voyagent par egodiffusion, souffrent de sévères blessures ou veulent simplement changer de corps. Quand ils s'egodiffusent, la pratique la plus courante pour les voyageurs de classe moyenne est de faire conserver leur morphe dans le complexe sécurisé d'une banque de corps et de louer un morphe arrivé à destination. Les personnages peuvent aussi compter sur les installations publiques de morphose ou, s'ils en ont les moyens, s'acheter directement un nouveau morphe, mais ces pratiques sont

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

PERSONNALISEZ VOTRE MORPHE !

Vous en voulez plus ? Nous pouvons tuner votre morphe avec :
des implants de qualité • des implants de qualité • des améliorations optiques • des machines • une carapace de design artistique
[View Options](#)

COSSE NOVACRABE !

Seconde main. Comme neuf.

Parfait pour IA d'assistance, ouvriers du vide ténébreux
ou tout simplement pour tester quelque chose de différent.

Prix : 35.000 crédits.

[Acheter maintenant](#) | [Consulter des modèles similaires](#)

ÉQUIPEMENTS ET OPTIONS

- Tous les bio-modes standards • Implants réseau et augmentations mentales
 - Carapace blindée pour une meilleure protection
 - Opérationnel en atmosphère, sous l'eau et dans le vide
 - Lien marionnette pour opérations télécommandées et détournement
 - Membres multiples pour travaux requérant des paies de mains supplémentaires
- [Détails des caractéristiques du morphe](#)

COÛTS DES MORPHES

TYPE DE MORPHE	COÛT
Biomorphes	
Basiques, Épisseurs	Élevé
Octomorphes	Onéreux (30.000+)
Furies, Spectres, Remakes	Onéreux (40.000+)
Futuras	Onéreux (50.000+)
Tous les autres	Onéreux
Cosses	
Ouvriers, cosses de plaisir	Élevé
Novacrabes	Onéreux (30.000+)
Synthomorphes	
Châssis	Moyen
Synthétiques, Libellules	Élevé
Serpentoides, Nuénoïdes	Onéreux
Flexibots	Onéreux (30.000+)
Arachnoïdes	Onéreux (40.000+)
Faucheurs	Onéreux (50.000+)
Aspects de morphe positifs	+500 par PP
Aspects de morphe négatifs	-200 par PP

plus inhabituelles. Les personnages qui prévoient de rester indéfiniment sur place, ou qui décident de se ré-envelopper sans voyager, peuvent choisir de revendre leur ancien corps et de l'abandonner, définitivement dans la plupart des cas.

DISPONIBILITÉ DES MORPHES

Comme indiqué dans *Le choix des morphes et le MJ* (p. 271), il n'est pas toujours facile de trouver le modèle de morphe que l'on souhaite. Si beaucoup de types de morphe de base (châssis, synthétiques, épisseurs) sont généralement accessibles, les personnages peuvent aussi tenter une recherche de nouveau morphe en utilisant leur compétence Réseau (cf. *Réputation et réseaux sociaux*, p. 286). Certains types de morphe sont plus difficiles à trouver que d'autres : le MJ doit alors appliquer les modificateurs appropriés pour tous ceux qui semblent rares ou inhabituels (par exemple, les nuénoïdes ou les faucheurs). D'autres morphes, en revanche, seront tout simplement inaccessibles depuis certains endroits. Les oxydés, par exemple, sont rarement disponibles hors de Mars, tandis que sur Europe, la plupart des morphes que l'on trouve sont des variétés aquatiques locales et exotiques.

Pour chaque endroit, le MJ doit déterminer quelles factions peuvent aider les personnages à se procurer de nouveaux morphes. Les modèles de morphe inaccessibles aux personnages appartenant à une faction donnée lors de la création de personnage ne pourront pas être fournis en jeu par la faction concernée. Si la faction ne fait pas partie des plus importantes de l'endroit donné, une pénalité devrait être appliquée, de -10 à -30. Et quelle que soit leur présence à l'échelle locale, certaines factions resteront absolument incapables de fournir des morphes.

Si le personnage cherche un morphe sur mesure, avec des implants ou des améliorations spécifiques, sa quête sera plus difficile. Le MJ devra appliquer à son test un malus de -10 à -30, dépendant du niveau et du caractère plus ou moins légal des modifications recherchées.

ACQUÉRIR UN MORPHE

Lorsqu'il a trouvé un morphe, le personnage peut le payer en crédits ou faire appel à des faveurs (p. 289) pour l'obtenir. Les prix des morphes sont indiqués dans la Table de Coûts des Morphes. Dans le système intérieur, les prix sont souvent augmentés du fait de la demande : les morphes les plus demandés peuvent coûter une petite fortune. Dans le système extérieur, les prix en réputation sont plus raisonnables mais restent quand même élevés en raison de la pression des populations des colonies dépendant de leurs systèmes de survie. Pour les voyageurs et les personnes changeant souvent de corps, il existe différents moyens de réduire ces coûts.

LES ENTREMETTEURS

Pour les voyageurs et les désincarnés, se trouver un corps relève de compétences spécialisées et nécessite un réseau social bien développé ainsi que du flair pour les négociations. En général, il s'agit d'un marché fermé où les entremetteurs (ou « courtiers ») servent d'agent à la personne qui cherche un corps. La Table de Coûts des Morphes tient compte des 10% correspondant à la prime qui lui est reversée. Les personnages qui souhaitent se passer d'intermédiaires peuvent donc réduire le coût des morphes de 10% mais souffrent en contrepartie d'un malus de -30 à leur test de Réseau pour trouver un morphe disponible.

MORPHES PERSONNALISÉS

Lorsqu'un personnage cherche à se procurer un morphe personnalisé (avec des implants bioware, cyberware ou nanoware supplémentaires ou des améliorations robotiques), le coût de ces augmentations s'ajoute au coût du morphe (si le MJ l'autorise, une remise globale peut être accordée). De la même manière, les morphes peuvent être fournis avec des aspects positifs ou négatifs (p. 145). Ces aspects augmentent ou réduisent le prix du morphe à raison de +500 crédits par PP d'aspects positifs, et de -200 crédits par PP d'aspects négatifs. Les aspects négatifs reflètent souvent les abus que le morphe a subis entre les mains de ses précédents occupants.

REPRISE DES MORPHES

Pour les personnages prêts à abandonner définitivement leur ancien morphe, sa reprise est une option à envisager. À moins que le MJ ne signale des circonstances exceptionnelles, l'importante demande de corps fait qu'il y a presque toujours un acheteur intéressé. Les morphes peuvent être échangés aux valeurs indiquées dans la Table de Coûts des Morphes (une valeur à ajuster en fonction des aspects positifs et négatifs) moins 10% de frais d'examen physiques et d'intermédiaires. La somme peut être versée en crédits au vendeur comme elle peut être honorée par une faveur via la réputation.

MÉCÈNES ET MORPHES DE MISSION

Les personnages en missions pour le compte de mécènes riches ou influents peuvent obtenir un morphe de leur employeur. Ces morphes sont normalement prêtés pour la durée du job, mais ils peuvent également servir, même si c'est plus rare, de paiement en échange des services rendus. Le MJ est encouragé à se montrer créatif avec ce genre d'arrangements, et les joueurs devraient savoir que ces accords peuvent rapidement tourner au pacte faustien.

MORPHES DU MARCHÉ NOIR

Les vendeurs de corps du marché noir promettent aux acheteurs les morphes et augmentations de leurs choix, au mépris des lois

locales concernant les armes et implants, et permettent de plus de contourner les procédures standards d'enregistrement lors des arrivées au sein de l'habitat assurées via darkcast. Les prix des morphes illégaux sont souvent soumis à majoration (+25% au moins) tandis que les morphes usagés à l'historique (et aux aspects) douteux bénéficient d'une remise (-25%).

CONTRATS DE SERVITUDE TEMPORAIRE

Les personnages trop démunis pour s'offrir un nouveau morphe peuvent tenter leur chance en s'engageant sur des contrats de servitude temporaire — « accords » qui se font rarement à l'avantage du malheureux contractant. Les contrats typiques engagent généralement leur signataire à plusieurs années de dur labeur — terraformation de Mars, rassemblement de comètes, exploitation d'astéroïdes, construction d'habitats, colonisation d'exoplanètes, etc. — en échange d'un morphe synthétique bon marché ou d'un épaisseur, fourni au terme du contrat. Le MJ peut proposer ce genre de contrats mais, dans la plupart des cas, ces contrats mettront fin à la carrière d'agent indépendant du personnage, de manière temporaire voire permanente. Les hypercorps qui emploient ces esclaves volontaires sont connus pour changer les conditions du contrat comme elles l'entendent, qu'il s'agisse de rallonger les périodes de service établies ou d'accabler l'engagé avec d'obscures et ignobles accusations qu'elles se gardent bien d'expliciter. Bien entendu, quand les personnages s'engagent dans ce genre de services, ce peut être avec la ferme intention de récupérer leur morphe et de mettre les voiles à la première occasion. Mais les hypercorps se montrent très protectrices à l'égard de leurs investissements, et les engagés sont étroitement surveillés, physiquement et via la toile. En outre, les hypercorps n'hésiteront pas à envoyer des chasseurs d'egos pour récupérer les fuyards.

INFRASTRUCTURE DE MORPHOSE PUBLIQUE

Certains endroits, notamment Titan, sont équipés d'infrastructures de morphose publiques bien développées dont l'objectif est de fournir un corps à quiconque en a besoin. Les morphes

proposés sont habituellement de simples châssis, synthétiques ou épaisseurs, sans aspect positif ou implant optionnel. Lorsque de telles structures de morphose publiques existent, les citoyens peuvent s'inscrire pour obtenir un corps. Les délais d'attente varient d'un mois à deux ans. Le niveau de réputation peut influencer sur ce temps d'attente, selon décision du MJ.

LOCATION DE MORPHES

Pour des visites temporaires et lorsqu'un infomorphe ne conviendrait pas, il est possible de louer un morphe plutôt que d'en acheter un. Le coût de la location s'élève à 1% du prix du morphe par jour, coût auquel s'ajoute une taxe (Faible) pour la morphose. Ce prix inclut l'assurance location (voir ci-dessous). Si le personnage renonce à l'assurance location (ce qui n'est pas toujours possible, à moins d'avoir une bonne Réputation), le coût de la location peut être réduit de moitié.

Les personnages qui louent un morphe peuvent aussi se servir de leur propre morphe comme caution. Dans ce cas, ils soustraient la valeur de leur morphe actuel au prix du morphe de location avant de calculer le 1% par jour. Le coût minimal d'un corps en location est de 10 crédits par jour.

LOCATION CARCÉRALE

Les personnages en visite dans le système intérieur ou dans la République Jovienne peuvent louer des morphes appartenant à des prisonniers. Dans la plupart des juridictions, les criminels sont condamnés à purger leur peine dans des simulespaces de réhabilitation avec une condition stipulant que leur morphe devient propriété de l'état tout le temps de l'incarcération. Les morphes obtenus de cette manière ont souvent une histoire compliquée, mais ils ont aussi tendance à présenter des modifications utiles aux agents Firewall. Inversement, le corps de personnages emprisonnés peut être loué à d'autres pendant qu'ils sont incarcérés.

Les conséquences des locations carcérales dépendent du MJ. Pour louer ce type de morphe, un personnage aura peut-être à faire appel à sa Réputation pour tirer quelques ficelles, surtout

MORPHES CULTIVÉS ET CONÇUS SUR MESURE

Certaines personnes sont très exigeantes pour leur morphe. Pour elles, rien de ce qui est « en boutique » ne convient, même s'il s'agit d'un modèle personnalisé bio-sculpté et paré d'implants et d'aspects spécifiques. Ces clients veulent quelque chose d'unique, un morphe qui aura été spécialement conçu ou cultivé sur mesure.

Dans le cas des biomorphes, cela peut vouloir dire plusieurs choses. En général, cela signifie que le commanditaire cherche un panel très particulier de caractéristiques génétiques. Il peut s'agir de caractéristiques héritées de sa descendance génétique originale, de traits reproduits à partir d'une personne qu'il idolâtre ou respecte profondément, de gènes qu'un concepteur génétique renommé aura savamment créés, ou de caractéristiques mystérieuses achetées à prix d'or aux Courtiers ou récupérées dans un laboratoire des TITAN maintenant disparu. Cela peut également signifier que le client cherche quelque chose d'encore plus précis, comme un clone exact de son corps original.

Même s'il est possible de placer un morphe dans une cuve de soins pour altérer ses caractéristiques génétiques au moyen de nanovirus métamorphiques — une opération de quelques jours —, ces procédures sont complexes et sujettes

au désastre. Dans la plupart des cas, il est donc préférable de concevoir et cultiver le clone voulu à partir de zéro mais, même en croissance accélérée, cela peut prendre de un an et demi à deux ans (de six mois à un an pour les cosses). Certains membres de l'hyper-élite ont cependant pris les mesures nécessaires pour s'assurer que les morphes qu'elles désirent soient toujours disponibles partout où elles s'egodiffusent.

Quoique ce soit plus rare, des synthomorphes customisés sont quelquefois très prisés, souvent par des personnes désireuses de s'afficher dans une enveloppe robotique au design artistique ou unique, mais parfois aussi par des ingénieurs et agents de terrain dans le but de tester ces prototypes en situation réelle. À condition que les plans soient accessibles, il est possible de construire de tels modèles en quelques heures ou quelques jours.

Hormis le facteur temps, le frein le plus évident à la création de morphes personnalisés et uniques est l'argent. Au final, la dépense qu'implique ce genre de demande est une décision qui revient au MJ — avec une échelle de prix commençant en principe au niveau « Cher » et allant en augmentant. Il lui faudra aussi décider si un tel achat est seulement envisageable. ■

si le corps est équipé de modifications illégales ou dont l'accès est restreint. Les aspects négatifs, les erreurs d'identité et les rencontres malheureuses avec des amis et associés de l'ancien occupant font partie des inconvénients prévisibles avec ce type de location. Le côté positif, c'est que la location carcérale revient moins cher (tant à la location que pour l'assurance du morphe), mais ceci est une fois encore laissé à l'appréciation du MJ.

ASSURANCE LOCATION

Les morphes en location doivent être couverts par une police d'assurance. La plupart du temps, celle-ci interdit au personnage d'enfreindre la loi ou de se rendre dans des endroits anarchiques ou trop dangereux avec le morphe loué. Les personnages peuvent souscrire à une assurance « risques divers » qui couvrira le morphe dans certaines situations dangereuses, mais ceci doublera (au minimum) le prix de la location.

Si le personnage assuré subit des dommages organiques importants ou est tué, l'assurance couvrira 80% des frais du morphe, ce qui signifie que le personnage devra payer les 20% restants du coût du morphe. S'il ne peut pas payer, ses biens et son corps pourront être saisis en guise de paiement.

Si le personnage enfreint les termes de l'assurance en se plaçant intentionnellement dans des situations dont le niveau de menace excède ce que prévoit le contrat d'assurance, sans préalablement en informer son assureur ni le payer en conséquence, le contrat peut être déclaré nul et non-avenu. Lorsque le morphe loué meurt alors que l'assurance du personnage a été invalidée, si celui-ci ne peut pas rembourser la valeur du morphe, son propre morphe et ses biens peuvent être saisis.

La saisie prend différentes formes selon le système économique et le système légal en vigueur. Dans les espaces hyper-corps, les liquidités et biens du personnage sont directement saisis, ce qui implique un upload forcé lorsque le morphe est saisi. Partout ailleurs, le personnage devra probablement s'acquitter d'un bon nombre de faveurs ou verra sa réputation prendre un sérieux coup, mais il n'y a que peu de chances qu'il soit soumis à un upload forcé ou que son morphe soit physiquement saisi.

IDENTITÉ

Au vu de la nature des technologies de morphose, l'identité dans *Eclipse Phase* est devenue un concept à degrés variables. Les transhumains sont habitués à identifier leurs congénères en se basant sur leurs traits physiques, voire sur leurs données biométriques, mais cette méthode n'apporte plus aucune garantie. Votre apparence peut changer radicalement d'un jour à l'autre. Lorsque vous croisez un olympien que vous pensez reconnaître, si du temps a passé depuis votre dernière rencontre, vous ne pouvez plus vous reposer sur la certitude que la personne occupant ce corps est la même que la dernière fois. En vous ré-enveloppant dans un morphe populaire, vous devez par ailleurs avoir conscience du fait qu'il en existe peut-être dehors des centaines parfaitement identiques au vôtre — ce qui peut être utile si vous souhaitez passer inaperçu. Les services de sécurité eux-mêmes ne peuvent plus s'appuyer sur les technologies biométriques. Même si la criminelle peut attester de la présence d'un morphe en particulier sur une scène de crime, trouver (et prouver !) qui occupait ce morphe au moment des faits est une toute autre histoire.

ID DE L'EGO

L'identité est bien évidemment liée à l'ego, et de nombreuses autorités ont établi des systèmes de vérification et de sécurité

basés sur ce principe. Dans le système intérieur, chaque ego se voit attribuer un numéro d'identité (ID) permettant à chacun de prouver l'authenticité de son identité, de son statut de citoyen, de son statut légal, de ses comptes bancaires, permis, etc. Cette ID de l'ego est vérifiable grâce aux schémas des ondes cérébrales du sujet qui restent toujours les mêmes, même quand il change de corps. Lorsque qu'un ego est uploadé, le service de transfert a l'obligation d'intégrer l'ID de l'ego à l'infomorphe ou à la sauvegarde du sujet. Parallèlement, lorsqu'un individu se ré-enveloppe, le service en charge de la procédure est légalement tenu de vérifier l'ID de l'ego avant de lancer le téléchargement. L'ID de l'ego est ensuite codée en dur au sein du morphe lui-même, sous la forme d'un nanotatouage situé au bout de l'index du sujet. Ce nanotatouage peut être scanné sans difficulté pour vérifier une identité aux points de contrôle et lors des contrôles de sécurité.

Bien qu'efficace, ce système est loin d'être parfait. Tout d'abord, les systèmes d'archive des identités ne sont pas standardisés et varient considérablement d'un habitat à l'autre. À moins d'appartenir à une même alliance politique, les habitats refusent pour la plupart de partager leurs archives, avec pour objectif de protéger l'intimité de leurs citoyens. Par exemple, les stations de l'Alliance Lunaire de Lagrange ne partagent pas les données concernant l'identité de leurs citoyens avec le Consortium Planétaire, même s'ils ont des intérêts communs.

Pour couronner le tout, de nombreuses archives d'identités ont été perdues pendant la Chute, une situation dont n'ont pas manqué de profiter tous ceux qui souhaitaient effacer leur passé ou adopter une nouvelle identité. Pour ces raisons, les archives d'identités forment, au mieux, un vaste patchwork. Les autorités doivent de plus s'appuyer sur les systèmes de sécurité des autres habitats pour les vérifications d'identités, elles en dépendent. Ainsi, lorsqu'un individu de Qing Long, dans les Troyens Martiens, s'egodiffuse jusqu'à Nectar, sur Mars, mais que les autorités de Nectar n'ont aucun enregistrement de cette personne, ils n'ont d'autre choix que d'espérer que les autorités de Qing Long ont bien fait leur boulot et ont vérifié l'identité et les antécédents du sujet envoyé.

Et pour ne rien arranger, beaucoup d'habitats autonomistes fonctionnent sans systèmes de vérification d'identité. Si certaines mesures d'identification sont encore utilisées, pour empêcher les fraudes et abus affectant les systèmes de réputation, ou par exemple pour identifier les corps en cas de décès, leur application est beaucoup plus laxiste qu'ailleurs et peu d'enregistrements d'identité sont conservés. De ce fait, lorsque les autonomistes et autres groupes du même genre s'egodiffusent vers des habitats demandant une ID vérifiable, ils se voient assigner une ID temporaire pour la durée de leur séjour (et parfois, pour leurs prochaines visites).

VÉRIFICATION D'IDENTITÉ

Il y a trois moyens de vérifier une identité : en scannant le nanotatouage, en analysant les ondes cérébrales et par un contrôle de l'empreinte cryptographique de la conscience numérique.

SCAN DU NANOTATOUAGE

Des nanobots spécialement encodés sont utilisés pour créer un petit nanotatouage au bout de l'index de l'individu. Ces nanotatouages contiennent des informations encodées incluant le nom et l'identité de la personne, ses motifs d'ondes cérébrales, son statut légal/citoyen, son numéro de compte bancaire, les informations relatives à son assurance, et enfin, ses permis. En fonction de l'habitat et de ses lois, le nanotatouage peut aussi

inclure des informations comme les antécédents criminels du personnage, l'historique de ses voyages, ses implants réglementés, ses antécédents professionnels, etc. Ce nanotatouage peut être lu par n'importe qui possédant un scanner d'identification capable de lire l'encodage des nanobots.

Les nanotatouages ID incluent aussi des références relatives à la société ayant réalisé la morphose : il est ainsi possible de comparer en ligne ces données avec les enregistrements archivés correspondants. Les données contenues sur le nanotatouage comprennent également la clé publique de la société qui fait office de signature cryptée : quiconque vérifie les données et la signature en ligne peut savoir si les données ont été altérées.

ANALYSE DES ONDES CÉRÉBRALES

Les ondes cérébrales sont une des rares empreintes biométriques que l'ego conserve, quel que soit le morphe occupé. Les vérifier nécessite un scanner d'empreinte cérébrale, un appareil d'analyse combinant un électroencéphalogramme et un dispositif d'imagerie cérébrale, qui effectue l'analyse en cinq minutes à peu près. Cette méthode d'authentification des ID est donc peu pratique et peu adéquate pour répondre aux besoins habituels des services de sécurité. Le scanner d'empreinte cérébrale fait son office en mesurant les motifs de base des ondes cérébrales du sujet ainsi que leur signature en réponse à certaines pensées ou à certaines sensations. Ces analyses sont quasiment impossibles à tromper, à moins de pirater le scanner d'empreinte cérébrale lui-même, et constituent donc une méthode de vérification très sûre. Pour cette raison, les installations de haute-sécurité s'en servent parfois.

Il est important de noter que les infections dues à certaines variantes du virus Exsurgent, notamment la souche Watts-Macleod (p. 367), peuvent altérer les ondes cérébrales du sujet, même si ce n'est pas toujours le cas.

CODE NUMÉRIQUE

Les codes numériques d'ID sont souvent directement intégrés aux sauvegardes et aux infomorphes. Ils n'aident pas simplement à identifier le sujet auquel appartient la sauvegarde, ils servent également de signature électronique permettant de vérifier l'identité du sujet quand la sauvegarde doit être ré-enveloppée. Ce code numérique contient généralement les mêmes informations que le nanotatouage d'identité, et intègre une empreinte cryptographique qui le rend difficile à contrefaire et qui peut être vérifiée en ligne. Les IA et les IAG ont également des codes numériques d'ID intégrés.

CONTOURNER LES VÉRIFICATIONS D'IDENTITÉ

Les sentinelles Firewall et les agents clandestins ont souvent besoin de dissimuler ou d'altérer leur identité. Les systèmes de sécurité représentent un défi, mais ne sont pas insurmontables pour autant.

FAUSSE ID

Le moyen le plus simple de contourner un système de sécurité est de se créer une fausse identité. À cause du caractère éparé et « diversifié » des archives d'identité et en l'absence de toute autorité centralisée, cela ne pose pas de vraie difficulté. De nombreux syndicats criminels, et même certains groupes autonomistes, entretiennent un marché prospère de création de faux, proposant souvent un historique complet et une couverture médicale pour les implants illégaux ou réglementés.

Ces identités sont généralement enregistrées dans des habitats connus pour être des paradis criminels, pour leurs

sympathies autonomistes, ou pour être situés des coins reculés. Même si ces identités sont réellement enregistrées sur les stations criminelles et peuvent être vérifiées, leurs origines douteuses sont connues de presque toutes les autorités du système intérieur : les personnages concernés pourraient donc faire l'objet d'une surveillance ou d'une vérification plus approfondie. Il est possible de se procurer des faux immatriculés auprès de plusieurs autorités respectées, mais cela nécessite souvent d'y mettre le prix ou d'avoir des relations privilégiées issues d'opérations clandestines hypercorps.

Bien entendu, les darkcasts et autres groupes proposant des services de ré-enveloppement au marché noir offrent souvent de fausses ID post-morphose.

ALTÉRATION DE NANOTATOUAGE

Il est possible de concevoir des nanobots spéciaux pour effacer, réécrire ou remplacer l'ID consignée sur un nanotatouage. Effacer un nanotatouage est facile, mais ne pas en avoir constitue un crime et un motif immédiat de suspicion dans de nombreux habitats. Réécrire un nanotatouage est tout aussi facile à faire, mais cela signifie qu'il ne passera pas les autorisations en ligne, à moins que le cryptage n'ait été cracké lui aussi (p. 254). Enfin, remplacer son nanotatouage par un faux est possible et fait partie du processus d'acquisition d'une fausse ID.

FALSIFICATION NUMÉRIQUE D'IDENTITÉ

Les codes numériques d'identité peuvent aussi être falsifiés mais cela signifie, au même titre que les nanotatouages, qu'ils ne pourront pas passer les vérifications en ligne, à moins que le cryptage n'ait été vaincu (p. 254).

LA VIE DANS L'ESPACE

La transhumanité n'est pas simplement une race d'astronautes, elle a aussi colonisé l'espace pour en faire son foyer. Si une grande partie de la population transhumaine vit sur des corps planétaires tels que Mars, la Lune, Vénus et les satellites des géantes gazeuses, il existe aussi toute une variété d'habitats spatiaux, qu'ils s'agissent des bons vieux cylindres O'Neill du système intérieur ou des bulles de Cole du système extérieur.

HABITATS SPATIAUX

Les habitats spatiaux ont des tailles et des configurations diverses : il peut s'agir d'avant-postes survivalistes conçus pour supporter une dizaine de personnes ou moins, comme de mondes miniatures situés dans des zones riches en ressources et pouvant abriter des dizaines de millions de personnes. Dans les régions les plus colonisées de l'espace, comme l'orbite martienne, les habitats peuvent être intégrés aux infrastructures locales et compter, jusqu'à un certain point, sur un ravitaillement provenant des autres installations orbitales.

De manière plus commune, et surtout dans le système extérieur, les habitats demeurent toutefois des entités indépendantes. Cela veut généralement dire qu'en plus de sa station principale, l'habitat est équipé de tout un tas de structures de survie comprenant des usines en gravité zéro, des raffineries de gaz et de composés organiques volatiles, des fonderies, des satellites de défense et des bases d'exploitation minière.

Les habitats peuvent également recevoir des visiteurs, surtout les plus gros. Les habitats majeurs sont de vrais carrefours au milieu de l'espace. En plus des cargos qui y font des arrêts réguliers, on y trouve des parasites comme les barges d'écumeurs, des prospecteurs et des nuées de robots indépendants et désœuvrés.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

De nombreux habitats ont leur propre réseau de transport, et plus particulièrement les grands habitats cylindriques à gravité artificielle. Parmi les moyens de transport public les plus répandus, on compte les monorails, les trams et les lignes de dirigeables. Parmi les moyens de transport personnels les plus courants, on compte les vélos, les scooters, les motos et les ULM ; les gros véhicules sont plus rares et surtout réservés aux usages officiels.

La plupart des habitats profitant de vastes espaces intérieurs utilisent la réalité augmentée pour créer en superposition l'illusion consensuelle d'un ciel et de nuages, une illusion RA aux canaux de laquelle la majorité des résidents reste connectée. On aurait pu imaginer que, dans l'espace, les banalités comme la pluie et le beau temps auraient disparu des répertoires de conversation de la transhumanité, mais les habitudes ont la vie dure — la seule différence étant que la météo dont on parle maintenant est généralement un phénomène virtuel (qui peut cependant être bien réel dans le cas des éruptions solaires et autres phénomènes semblables).

BOÎTES DE CONSERVE

Les anciennes stations de recherche et les avant-postes de prospecteurs survivalistes correspondent souvent à la description d'une boîte de conserve. Les habitats en « boîtes de conserve » sont à peine plus évolués que la Station Spatiale Internationale du début du XXI^e siècle. Ils se composent généralement d'un ou de plusieurs modules reliés à des panneaux solaires et à d'autres installations par une armature ouverte. Les modèles de luxe présentent de véritables voies de circulation ou des galeries reliant les modules, alors que les configurations les plus élémentaires nécessitent l'utilisation d'une combinaison pressurisée ou d'un morphe résistant au vide pour pouvoir se rendre d'un lieu à l'autre, voire d'une pièce à l'autre. Les possibilités de cultures alimentaires sont très limitées, et il arrive même qu'il n'y ait aucun système de téléportation. On y trouve toutefois des assembleurs numériques aussi bien que des points d'amarrage pour les navettes et, éventuellement, pour les vaisseaux de prospection.

Les boîtes de conserve accueillent rarement plus de 50 personnes.

BULLES DE COLE

On trouve surtout les bulles de Cole (ou « bulles-mondes ») dans la Ceinture d'astéroïdes principale, là où les énormes astéroïdes de nickel-fer utilisés pour la construction sont en abondance. Les bulles-mondes sont plus rares au milieu des Troyens et des Grecs, où prédominent les astéroïdes recouverts de glace. Les bulles de Cole ressemblent beaucoup aux cylindres O'Neill mais n'ont

pas de fenêtres longitudinales. La lumière du soleil pénètre par un autre moyen, via plusieurs réseaux de miroirs axiaux. La méthode de construction des bulles-mondes diffère également de celle des cylindres dans la mesure où on se sert d'un immense panneau solaire pour faire chauffer une poche d'eau située au cœur d'un astéroïde métallique, afin d'entraîner ainsi la dilatation du métal. La rotation de l'astéroïde permet ensuite à ce matériau malléable de prendre la forme d'un cylindre dont les extrémités sont finalement bouchées et dont l'eau est drainée. L'intérieur peut alors être pressurisé, aménagé et occupé. En fonction des préférences des habitants, les bulles de Cole peuvent être mises en rotation pour créer une gravité artificielle, même si cette gravité diminue à mesure qu'on se rapproche des pôles de la bulle et devient nulle au niveau de l'axe de rotation.

Les bulles de Cole sont parmi les structures les plus imposantes que la transhumanité ait créées dans l'espace. La bulle-monde d'Extropia, qui est la plus grande, accueille une population de 10 millions d'habitants.

COLONIES EN GRAPPE

Les colonies assemblées en grappes constituent la configuration la plus courante pour les habitats en microgravité. Elles s'organisent comme un réseau de modules sphériques ou rectangulaires constitués de matériaux légers et interconnectés par des passerelles. Les modules d'affaires et les modules résidentiels sont généralement concentrés autour des artères principales et des modules d'infrastructure, comme les fermes, les centrales d'énergie et les usines de recyclage des déchets. Il arrive parfois que l'on trouve dans ces habitats des zones de gravité artificielle limitées (souvent des parcs et autres espaces publics) et des modules spécialisés avec des installations de morphose (les morphes se portent souvent mieux lorsqu'ils sont conservés dans des espaces soumis à la gravité). Les artères principales des grandes grappes d'habitats peuvent être pourvues de « voies rapides » où un transporteur, muni de poignées et perpétuellement en mouvement, permet aux gens de se déplacer à grande vitesse.

Les grappes d'habitats sont fréquentes dans les environnements riches en composés organiques volatiles, comme les Troyens et les anneaux des géantes gazeuses (Saturne en particulier). Elles sont rares dans le système Jovien : un assemblage de modules individuels étant bien plus difficile à protéger qu'une grande station face à la très puissante magnétosphère de Jupiter.

Les colonies en grappe peuvent accueillir de 50 à 250.000 résidents.



CYLINDRES HAMILTON

Les cylindres Hamilton sont une nouvelle technologie. Il n'y a que trois cylindres Hamilton complètement opérationnels dans tout le système, mais ils représentent un concept très prometteur et seront probablement largement adoptés dans un futur proche. Pour développer les cylindres Hamilton, on utilise des algorithmes génomiques complexes qui orchestrent le travail de machines de construction à l'échelle nanoscopique. Ces nanobots bâtissent lentement l'habitat, au cours d'un processus étalé dans le temps qui évoque davantage la croissance que la pure construction.

Similaires aux cylindres O'Neill et aux bulles de Cole, les cylindres Hamilton sont des habitats cylindriques mis en rotation autour d'un axe allongé pour générer de la gravité. Deux des cylindres Hamilton connus sont en orbite autour de Saturne, à l'affleurement des anneaux situés près de la division de Cassini. De là, ils peuvent piocher dans les réserves de silicates et de composés organiques volatiles au moyen de vaisseaux moissonneurs.

Aucun des cylindres Hamilton opérationnels n'a encore terminé sa croissance, mais on estime à 3 millions le nombre de personnes que chacun peut accueillir.

CYLINDRES O'NEILL

Situés surtout dans les orbites de la Terre, de la Lune et de Mars, les cylindres O'Neill furent parmi les premiers grands habitats spatiaux conçus par la transhumanité. Leur concept est maintenant révolu et ils ne sont plus construits, destinés à être remplacés par des habitats aux designs plus efficaces. Ils abritent cependant encore des dizaines de millions de transhumains. La construction des cylindres O'Neill se faisait avec des métaux extraits de la Lune et de Mercure, des composés organiques volatiles lunaires (incluant les glaces des pôles) et des silicates astéroïdaux.

Un habitat O'Neill typique fait trente-cinq kilomètres de long, huit kilomètres de diamètre et tourne autour de son axe allongé à une vitesse suffisante pour générer la force centrifuge nécessaire à l'établissement de la gravité terrestre sur le mur interne du cylindre. Il existe des cylindres plus petits, mais ils présentent généralement une gravité moindre (typique des standards martiens). Les cylindres sont parfois reliés les uns aux autres, par leurs extrémités, pour former des habitats encore plus longs. L'une des extrémités de l'axe de rotation du cylindre (là où il n'y a aucune gravité) accueille un spatioport. Un ascenseur ou une rampe de lancement pour ultralégers permettent de descendre du spatioport et de rejoindre le sol de l'habitat. Ces installations sont mises à disposition des voyageurs arrivant de l'espace.

L'intérieur d'un cylindre O'Neill se compose de six bandes alternées de sols et de fenêtres s'étalant d'un bout à l'autre du cylindre. L'une des extrémités du cylindre pointe en direction du soleil tandis que l'autre correspond au point d'ancrage de trois immenses réflecteurs orientés de manière à refléter la lumière du soleil à travers les fenêtres. Les matériaux intelligents tapissant les réflecteurs et les fenêtres empêchent les fluctuations solaires de délivrer trop de chaleur. La superstructure métallique du cylindre et son atmosphère font office de bouclier contre les radiations.

Dans la plupart des cylindres O'Neill, on compte un tiers de terrain agricole (combinant des cuves nourricières et des cultures à haut-rendement photosynthétique), un tiers de jardins publics et un tiers de terrain réservé aux quartiers résidentiels et aux quartiers d'affaires. Sur ces cylindres, les cycles du jour et de la nuit sont régulés par la position des miroirs extérieurs. Les quartiers résidentiels et d'affaires et les jardins publics s'alternent généralement sur deux bandes de terrain, la troisième étant

souvent réservée aux terres cultivées. Les fenêtres sont traversées de ponts, s'espacant à peu près tous les kilomètres, qui relient les bandes de terres entre elles. Le climat interne, le style architectural des différentes structures et les types de faune et de flore existant varient en fonction des goûts du concepteur de l'habitat.

En fonction de leur taille, les cylindres O'Neill peuvent accueillir de 25.000 à 2 millions d'habitants.

TORES

Aussi bien appelés tores que toroïdes, bouées ou grandes roues, ces habitats spatiaux circulaires offraient une alternative bon marché aux cylindres O'Neill et servaient aux installations plus petites. Tout comme les cylindres O'Neill, on ne construit quasiment plus de tores, mais on en trouve encore beaucoup dans le système intérieur, plus particulièrement dans les orbites de la Terre et de la Lune.

L'habitat toroïdal ressemble à une bouée d'un kilomètre de diamètre en rotation sur de gros rayons. Le moyeu de la roue accueille un spatioport en gravité zéro. Les visiteurs descendent alors le long des rayons pour atteindre la bouée, où la rotation génère une gravité équivalente à la pesanteur terrestre.

Les plans des habitats-tores varient grandement, beaucoup ayant été conçus à des fins scientifiques ou militaires spécifiques et n'ayant été transformés que plus tard en habitats par des entrepreneurs ou des squatteurs. De nombreux tores profitent de toute une série de ponts à l'intérieur. La plupart de ces habitats ont été conçus pour permettre la vie en autosuffisance sur le long terme et sont pourvus de fenêtres en verre recouvertes de matériaux intelligents, lesquels favorisent la croissance des plantes le long d'une grande partie de la surface interne du tore. Les habitats toroïdaux équipés pour l'agriculture sont normalement orientés pour faire face au soleil, perpendiculairement à leur axe de rotation. Une lente et régulière oscillation sur cet axe permet de recréer les cycles du jour et de la nuit.

Les tores furent d'abord construits pour accueillir de petits équipages de 500 personnes ou moins, mais il en existe de plus grands pouvant accueillir jusqu'à 50.000 personnes. Il existe aussi quelques rares tores-doubles qui ressemblent à deux grandes roues tournant dans des directions opposées, toutes deux jointes au niveau de l'axe.

DOUANES ET IMMIGRATION

La manière dont les personnages obtiennent le droit d'entrer dans un habitat, ainsi que le type de contrôle auquel ils sont susceptibles d'être soumis, dépendent de la manière dont ils arrivent. Certains habitats sont proches d'autres colonies, tandis que d'autres sont physiquement isolés par de vastes portions d'espace interplanétaire où l'on ne trouve que le vide.

Les habitats des systèmes planétaires denses reçoivent la plupart de leurs visiteurs par voyage spatial conventionnel. Les infrastructures des douanes et de l'immigration s'occupent de l'accueil au sein de leur spatioport, et la procédure des arrivées est assez similaire à celle des aéroports du XX^e siècle. Les habitats isolés, quant à eux, ont tendance à recevoir presque tous leurs visiteurs par egodiffusion.

ARRIVÉES PHYSIQUES

Les passagers arrivant par vaisseaux spatiaux doivent, au minimum, passer par une vérification de leur ID, un scan de détection pour les pathogènes, les nanobots hostiles, les explosifs et les radiations, et par une inspection de leurs effets personnels. Certains habitats vont plus loin et ajoutent à ces procédures un contrôle secondaire rigoureux effectué

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

par des nanonuées de Scouts, un scan de tous les systèmes électroniques à la recherche d'éventuels malware et/ou un interrogatoire musclé d'un fork du sujet. Même les enclaves autonomistes imposent des scans automatisés pour filtrer ce qui pourrait représenter un danger pour l'habitat ou indiquer une tentative de sabotage des hypercorps.

Les biens réglementés varient en fonction des lois locales. De nombreux habitats, en particulier ceux qui sont contrôlés par des factions autonomistes ou criminelles, autorisent le port d'armes personnelles, tant que celles-ci ne risquent pas de percer un trou dans la structure ou de servir à tuer des dizaines de personnes. D'autres habitats, notamment la République Jovienne et les stations hypercorps, interdisent les armes létales de toute sorte, à moins de posséder un permis et une autorisation spécifiques (qu'il est parfois possible d'obtenir en soudoyant les bonnes personnes ou en faisant appel à des faveurs via sa réputation). Les armes non létales sont généralement autorisées. Parmi les autres objets réglementés, on peut compter les nano-usines, les nanonuées, les malware et les logiciels pirates, les drogues et les narcoalgorithmes, certains types d'enregistrement LEx, les outils d'infiltration, etc. Certains types de morphes peuvent également être soumis à réglementations, comme les faucheurs, les furies et les surévolués.

Certains habitats insistent pour que les visiteurs — tout du moins ceux dont ils n'aiment pas la tête — se plient à certaines formes de surveillance ou de contrôle spécifiques pour la durée de leur séjour. Cela peut impliquer des nanonuées de Marqueurs, l'accueil d'une IA de police dans ses implants réseau ou même une escorte physique permanente assurée par un drone de sécurité armé. D'autres stations exigeront des visiteurs qu'ils laissent à leur entrée un fork d'eux-mêmes en guise de caution — en cas de crime, le fork peut alors être interrogé.

Enfin, et bien que ce soit rare, certains habitats vont plus loin encore en imposant à tous les visiteurs une « taxe aérienne » — pour l'utilisation des ressources publiques de la station le temps de leur présence. Cette pratique ne s'observe généralement que dans les habitats isolés où les ressources sont rationnées, et est jugée comme odieuse par la plupart des autonomistes.

Quelques syndicats font de bonnes affaires en faisant passer clandestinement certains biens, parfois même des personnes, au sein des habitats. Pour accomplir ces opérations, il faut généralement corrompre des membres du personnel de sécurité, mais il est également possible d'utiliser des papiers d'identité falsifiés pour passer les contrôles de sécurité sans problème. Ce genre de services est souvent très cher.

Pour ceux qui souhaitent entrer sans attirer l'attention, il est toujours possible de passer par la voie du vide pour tenter de forcer un sas non-surveillé. Ces tentatives sont toutefois dangereuses et souvent inutiles, puisque la plupart des habitants ont leurs propres systèmes de sécurité et de capteurs surveillant la surface extérieure et, en particulier, tous les points d'accès. Cette méthode reste néanmoins à envisager pour les équipes débrouillardes disposant d'un hacker doué, même si les robots sentinelles armés sont particulièrement dangereux.

ARRIVÉES ÉLECTRONIQUES

Les passagers arrivant par egodiffusion sont parfois emmenés dans des simulespaces pour être interrogés par les autorités de l'habitat avant d'être ré-enveloppés. En fonction de la position de l'habitat concernant les droits civiques, le procédé peut être relativement raisonnable comme il peut être très invasif. L'inspection minimale d'entrée inclut la vérification de l'ID, un bref entretien avec les IA de douanes et un passage en revue

des spécificités du morphe prévu pour le ré-enveloppement de l'ego arrivant. Les habitats dont les mesures d'immigration sont très strictes peuvent utiliser de violentes techniques psychochirurgicales d'interrogatoire sur les infomorphes suspects. Les sauvegardes d'egodiffusion n'ont que peu de recours pour éviter ce traitement — les autorités de la station peuvent très bien décider de les archiver en mémoire morte si elles le veulent — et il est donc avisé de se renseigner sur les procédures douanières avant d'envoyer son ego à travers l'espace.

Comme beaucoup de gens, notamment les autonomistes et les margellans, n'apprécient pas vraiment ce genre d'accueil, différents services d'upload en sont venus à proposer une solution de morphose pré-douanes aux personnages voyageant vers des habitats aux méthodes de contrôles douteuses. Pour un prix souvent exorbitant, le voyageur s'egodiffuse jusqu'à une sous-station extraterritoriale proche de sa destination, s'y ré-enveloppe et termine son voyage en fusée jusqu'à la destination visée.

Différents services d'émissions pirates, en général tenus par des syndicats criminels établis, offrent une solution alternative consistant à s'egodiffuser directement à l'intérieur de l'habitat et proposent parfois même la possibilité de se ré-envelopper. Les services de darkcast sont cependant assez coûteux, et mettent les personnages à la merci d'un syndicat. Dans quelques cas rares, il arrive que des factions politiques, voire des hypercorps, gèrent leur propre système de darkcast, ce dont un personnage possédant les bonnes compétences Réseau pourrait profiter.

VOYAGE SPATIAL

Dans certaines circonstances, les personnages préféreront voyager physiquement à travers l'espace plutôt que de s'egodiffuser. Dans *Eclipse Phase*, les vaisseaux spatiaux sont avant tout considérés comme des environnements, plutôt que comme des véhicules ou de l'équipement. Le plus souvent, les vaisseaux sont automatiquement pilotés par l'IA de bord. Même si les personnages peuvent utiliser leur compétence Pilotage : Vaisseau spatial, la situation le nécessite rarement.

VOYAGE LOCAL

Dans les systèmes planétaires à forte population, comme Mars et Saturne, la plupart des voyages entre les cités, les stations de surface et les habitats orbitaux dans un rayon de 200.000 kilomètres se font avec de petites fusées à hydrogène (parfois à méthane). Cette forme de voyage est incroyablement économique, très rapide et permet d'éviter les défauts de personnalité survenant parfois lors de l'egodiffusion. Des VATO (véhicules d'atterrissage et de transfert orbital, p. 348) sont généralement utilisés pour les transferts. Un vaisseau spatial quittant un corps planétaire doit pouvoir générer une poussée d'une puissance suffisante pour échapper à sa force gravitationnelle (cf. *Libération des puits gravitationnels*, p. 347).

VOYAGE LOINTAIN

Pour les distances allant de 200.000 à 1,5 millions de kilomètres, des vaisseaux plus grands (et plus chers), à énergie de fusion ou à plasma, sont utilisés et effectuent des voyages réguliers. Autrefois, on utilisait des moteurs nucléaires à ionisation électrique pour certains de ces trajets, mais la faible efficacité de ces systèmes de fission et leurs besoins en métaux lourds radioactifs font qu'ils ne sont pratiquement plus utilisés. Les transporteurs équipés de moteurs à antimatière, plus rapides, sont en revanche couramment employés. Ces vaisseaux n'ayant pas une poussée suffisamment importante pour échapper aux puits de gravité des grosses planètes et des



grosses lunes, ils se placent en orbite et envoient des vaisseaux plus petits vers la surface de la planète pour y transporter leurs passagers. Ces vaisseaux de moindre envergure dont la poussée est plus élevée sont appelés des VATO.

Pour les distances excédant 1,5 millions de kilomètres, presque tout le monde recourt à l'égodiffusion.

LES PRINCIPES DE BASE DU VOYAGE SPATIAL

Les vaisseaux spatiaux utilisent différents types de propulsion à réaction (cf. *Propulsion spatiale*, p. 346), ce qui signifie qu'ils brûlent du carburant (masse réactive) et dirigent la chaleur produite dans une direction donnée, propulsant ainsi le vaisseau dans la direction opposée. Les voyages longue-distance impliquent généralement que le vaisseau, au début du vol, entre dans une phase de plusieurs heures de forte accélération au cours de laquelle il dépense la moitié de sa masse réactive pour prendre de la vitesse. Il conserve cette vitesse de croisière la plus grande partie du trajet, jusqu'à ce qu'il approche de sa destination : là, le vaisseau se retourne et brûle la même quantité de masse réactive qu'au départ, mais dans la direction opposée, afin de décélérer.

Si certains vaisseaux brûlent la moitié de leur masse réactive pour atteindre la meilleure vitesse possible, cela ne laisse que peu de marge pour les manœuvres supplémentaires ou les urgences. Beaucoup de vaisseaux ne brûlent donc qu'un quart à un tiers de leur carburant au cours de l'accélération initiale, afin de conserver une réserve en cas de besoin. Quelques astuces permettent d'économiser du carburant et de gagner de la vitesse, comme par exemple le fait de profiter de l'effet d'accélération gravitationnelle dans le sillage des grosses planètes ou l'emploi de l'aérofreinage dans l'atmosphère supérieure d'une planète.

Comme les différents corps évoluent constamment le long de leur orbite autour du système solaire, les temps de voyage d'une station à l'autre ne cessent de fluctuer. Au sein d'une grappe de colonies ou dans un même système planétaire, le voyage n'est qu'une question d'heures. Dans le système intérieur, il peut durer de quelques jours à plusieurs semaines. Les voyages depuis, vers ou au sein du système extérieur peuvent durer plus longtemps, généralement plusieurs mois.

La plupart des vaisseaux fonctionnent en gravité zéro, à l'exception de quelques gros vaisseaux capables de faire tourner des modules d'habitat pour générer une faible gravité. Les phases de haute accélération génèrent également une gravité temporaire, le bas se situant alors dans la direction de la combustion.

L'espace est une denrée précieuse à bord des vaisseaux spatiaux, les pièces y sont donc souvent étroites. Les dortoirs et quartiers personnels sont rarement plus larges que de grands placards, présentant juste assez de place pour installer un sac de couchage et ses effets personnels. En fonction de la taille du vaisseau, il peut y avoir une salle commune de récréation. Les membres d'équipage ne sont habituellement occupés qu'au début et à la fin de voyage, pour gérer les phases d'accélération/décélération et pour manœuvrer au milieu du trafic spatial. Pendant le reste du trajet, en dehors de quelques réparations ponctuelles, il faut tuer le temps en accédant à des simulations LEx ou RV ou en jouant à des jeux RA. Si les vaisseaux ont leur propre Toile locale, ils sont généralement trop loin des habitats pour pouvoir interagir avec leurs réseaux sans que les communications ne soient soumises à d'importants décalages. Ils doivent donc se contenter de leurs propres bibliothèques de loisirs. Beaucoup de vaisseaux long-courriers accueillent des membres d'équipage avec des morphes hibernoïdes, lesquels peuvent faire de très longs sommes.

COMBAT SPATIAL

Les combats dans l'espace ont tendance à se faire sur de longues distances avec des armes à rayon massives, des canons électriques et des missiles. Ce sont bien souvent des combats courts, violents et horribles. Des dommages importants infligés à un vaisseau peuvent entraîner une décompression atmosphérique, tuant tous les biomorphes à bord ne portant pas de combinaison et n'étant pas attachés.

Dans la plupart des cas, il est conseillé de traiter le combat spatial comme un outil scénaristique, un élément de l'histoire participant à créer une atmosphère tendue et dramatique, plutôt que comme un évènement auquel les personnages participent activement. Cela ne veut pas dire que les personnages n'ont pas leur rôle à jouer dans le combat ou que leurs actions n'en influenceront pas l'issue. Ils peuvent en effet œuvrer à contrôler ou réduire les dommages, mener des négociations avec les forces ennemies, tenter de repousser les assaillants, manier les armes du vaisseau avec leur compétence Artillerie, travailler à organiser une mutinerie, à tenter de pirater le réseau des vaisseaux en approche, à s'enfuir par un sas, à se cacher pendant que les pirates mettent le vaisseau à sac, et peuvent entreprendre toutes les autres actions de ce type. Il est cependant conseillé au MJ d'éviter les situations de combat spatial où toute l'équipe risque de trouver la mort sur un malheureux jet de dés.

NANOFABRICATION

Pour créer un objet dans une nano-usine (que ce soit une corne d'abondance, un FabLab ou un sustenteur : cf. p. 328), trois éléments sont essentiels : des matières premières, les plans techniques de l'objet, et du temps.

MATÉRIAUX BRUTS

Les matières premières sont généralement faciles à se procurer. La plupart des nano-usines sont équipées d'unités de Désassembleurs, lesquelles peuvent réduire à peu près n'importe quoi à ses composants moléculaires. Il est également possible d'acheter des matières premières (à prix Modique). De nombreux habitats envoient leurs déchets et leurs éléments recyclables directement vers les unités de désassemblage.

SCHEMAS

La plupart des nano-usines possèdent des schémas préprogrammés pour les biens les plus communs : nourriture, vêtements simples, outils de base, etc. Les plans nécessaires à l'élaboration des autres biens peuvent être obtenus de différentes manières :

- Vous pouvez les acheter en ligne (légalement ou au marché noir).
- Vous pouvez les trouver gratuitement en ligne (voir ci-dessous).
- Vous pouvez les obtenir en vous servant de votre réputation, suivant les règles standards des réseaux sociaux (p. 286).
- Vous pouvez les voler (généralement en piratant un site de la Toile ou une nano-usine possédant les plans recherchés).
- Vous pouvez les autoprogrammer (voir ci-dessous).

Une fois les schémas obtenus, il vous suffit de les charger dans l'assembleur moléculaire.

- SYNOPSIS
- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSO.
- EXEMPLES DE PERSO.
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES



SCHEMAS OPEN SOURCE

Les schémas de production de nombreux biens sont disponibles gratuitement en ligne, disséminés sur la Toile par des mouvements soutenant activement le développement des logiciels et formats open source. La disponibilité de ces plans dépend généralement de la Toile locale. Dans les habitats autonomistes, un simple test de Recherche peut suffire pour trouver les schémas open source recherchés (avec les modificateurs appropriés pour les objets rares). Dans les habitats plus contrôlés, les schémas open source peuvent être plus difficiles à trouver puisqu'ils seront conservés en sécurité, à l'abri du regard indiscret des autorités. Dans ce cas, le personnage devra se servir de sa réputation pour en obtenir l'accès, pour corrompre un groupe local de hackers ou pour toute action similaire.

Notez que les nano-usines réglementées peuvent ne pas accepter les schémas open source (cf. *Restrictions sur les schémas*).

RESTRICTIONS SUR LES SCHEMAS

Certaines nano-usines intègrent des restrictions préprogrammées, et refusent les schémas de fabrication pour les objets réglementés (comme les armes) et/ou non-autorisés (comme les schémas open source ou issus du marché noir). Il est possible de contourner ces restrictions en piratant l'assembleur moléculaire et en le reprogrammant, en suivant les règles standards de piratage (p. 255).

PROGRAMMER DES SCHEMAS

Un personnage enthousiaste peut tout simplement décider de programmer ses propres schémas de fabrication, mais c'est une tâche qui demande beaucoup de temps. Pour ce faire, il doit effectuer un test de Programmation : Nanofabrication nécessitant un délai d'1 semaine par niveau de coût de l'objet. Par exemple, un objet de prix Modique prendra 1 semaine, un objet de prix Bas demandera 2 semaines, un objet de prix Moyen 3 semaines, etc. Il est aussi possible d'utiliser la compétence Théorie : Nanotechnologie, ou une autre compétence appropriée pour la conception de l'objet, comme compétence complémentaire pour ce test (p. 173). Les forks et les muses peuvent également être assignés aux tâches de programmation.

TEMPS

Une fois que le personnage dispose des matières et des plans de fabrication nécessaires, la nanofabrication n'est, a priori, plus qu'une question de temps. Le délai exact de création varie en fonction de l'objet, mais il faut compter en général une heure environ par catégorie de prix de l'objet (soit 1 heure pour un objet Modique, 2 heures pour un objet dont le prix est Bas, 3 heures pour un objet de prix Moyen, etc.). Le MJ est libre de modifier ce délai selon ce qu'il estimera convenir à l'objet.

TEST DE PROGRAMMATION

La nanofabrication est généralement traitée avec un test de Programmation : Nanofabrication. Dans la plupart des cas, il s'agit d'un test de résolution simple (p. 118), un échec indiquant simplement que l'objet a quelques imperfections mineures ou que sa création a demandé plus de temps.

Dans certaines situations, le MJ pourra demander un vrai test de résolution, auquel cas le risque d'échec sera bien réel. Cela ne devrait s'appliquer qu'aux objets exotiques, extrêmement compliqués ou pour lesquels le personnage n'a que des schémas incomplets ou douteux. Ce test peut également être demandé lorsque la quantité de matières premières est limitée.

Un personnage se servant de l'assembleur moléculaire peut faire ce test lui-même, comme il peut en laisser la charge à l'IA intégrée de la nano-usine. Ces IA possèdent en général la compétence Programmation : Nanofabrication à 30 (cf. *IA et muses*, p. 264).

ANGELIQUE NASSAD

[Mises à jour du statut] [Intérêts] [Amis] [Profil complet]

Popularité : 77 [Historique]

Commentaires : ✓ ✗

[Envoyer un message à Angélique]

RECHERCHER : ANGELIQUE NASSAD

[93% effectués] [Modifier les paramètres de recherche]

RéSoc/Rép ||| Activité récente ||| Archives publiques

Résultats Solarchive ||| Diagramme relationnel ||| Profil CC/PP

Suivre Angélique Nassad? [✓ / ✗]

FUTUR ACCÉLÉRÉ

RÉPUTATION ET RÉSEAUX SOCIAUX

« Il était une fois une planète si incroyablement primitive que ses habitants utilisaient encore le principe de la monnaie. Et cette planète s'appelait Mars. »

— Professeur Magnus Ming, Université Autonome de Titan.

Le conflit entre le capitalisme de marché et les autres modèles économiques représente l'une des dernières grandes guerres culturelles de la transhumanité et est toujours d'actualité. L'expansion de la transhumanité à travers le système solaire a créé une myriade d'opportunités pour l'expérimentation de nouveaux systèmes économiques. Beaucoup ont échoué, mais les économies de réputation du système extérieur se sont révélées à la fois plus solides et plus utilitaires qu'aucun autre système instauré par les précédents opposants au marché capitaliste.

L'économie fondée sur la réputation, que l'on appelle parfois économie du don ou économie ouverte, compte parmi les économies où l'abondance matérielle générée par les nano-usines et la longévité garantie par les technologies de sauvegarde et d'upload ont remplacé le facteur offre *versus* demande dans l'équation économique — détruisant ainsi le système économique classique.

Les sociétés régentées du système intérieur et de la République Jovienne se sont appuyées sur le contrôle social de leurs populations et sur une régulation minutieuse des technologies d'abondance pour conserver un système économique transitoire, largement issu des modèles économiques classiques. Dans le système extérieur, aucune autorité ne pourrait s'en sortir impunément en appliquant un tel système de contrôle. Dans les Troyens et les Grecs, dans l'ensemble de la Ceinture, sur la partie libre de Jupiter et partout ailleurs à partir de Saturne, l'économie fondée sur la réputation domine.

Comment en est-on arrivé là ? Tout d'abord, quand on est un membre autonome au sein d'un collectif autonomiste dont les trois voisins les plus proches (dans un rayon de 100.000 kilomètres) sont également des collectifs autonomistes, l'argent n'est rien d'autre qu'une nuisance. Chaque communauté est presque intégralement autosuffisante en termes de ressources matérielles. Elles ont des flottes de robots pour récolter l'eau, les composés organiques volatiles, les masses réactives, les métaux et les silicates dont elles ont besoin. Leurs nano-usines leur permettent de fabriquer les petits objets, leurs usines communautaires servent à fabriquer les plus gros objets, et leurs ateliers d'usinage leur permettent de construire tout le reste — avec l'aide et les conseils d'une IA possédant les connaissances et l'expérience d'une équipe complète d'ingénieurs de premier ordre en cas de besoin. Enfin, chacun peut cultiver sa propre nourriture.

L'argent n'est utile qu'à ceux qui ne savent pas faire les choses eux-mêmes. Ayant largement maîtrisé l'exploitation des ressources matérielles de son système solaire, la transhumanité n'est qu'à quelques décennies de devenir une civilisation de Kardashev accomplie de type I. Pour un personnage venant du système extérieur, l'ensemble des concepts tournant autour de l'argent se résumera probablement à une source d'ennui et de gêne.

Pour autant, l'abondance matérielle n'a pas exclu la valeur inhérente à certains biens et services. Si un transhumain peut se nourrir gratuitement, il n'en demeure pas moins que les idées novatrices, les conceptions nouvelles, les soins médicaux, le sexe et le sale boulot ne poussent pas dans les nano-usines. Que faire si votre morphe a besoin d'une thérapie génique pour faire apparaître des cellules sensibles aux infrarouges sur votre visage ? Et si vous deviez engager quelqu'un pour assassiner votre fork bêta renégat après qu'elle ait jeté une grenade hallucinogène à l'ouverture de votre exposition et enlevé votre petit-ami ? Et que faire si vous avez vraiment besoin d'une fessée ? Faites appel à votre réseau social. Si vous avez bonne réputation, qu'il est suffisamment développé et compte assez de contacts, il se trouvera bien quelqu'un pour vous aider.

Au sein du système intérieur, le marché de la réputation ne remplace nullement celui de la monnaie quand il s'agit d'échanger des biens ou services, mais il conserve une emprise comme réseau de faveurs et d'influence. En appeler à vos contacts, obtenir des informations, vous assurer que vous occupez la meilleure position pour voir et être vu, tout cela revient simplement à activer votre réseau social.

RÉSEAUX SOCIAUX

Vos réseaux sociaux, ce sont les personnes que vous connaissez, les personnes qu'elles connaissent, etc. Un réseau commence avec vos amis et votre famille, s'étend avec vos coéquipiers, vos voisins et vos collègues, et va jusqu'à englober vos connaissances, qu'il s'agisse de la serveuse néo-hominidé de votre café préféré ou de la sylphe avec laquelle vous flirtez au club. Dans l'univers complètement couvert par la Toile et toujours en ligne d'*Eclipse Phase*, les choses vont encore plus loin puisque votre réseau intègre toutes les personnes auxquelles vous êtes reliées via les réseaux sociaux de la Toile, mais aussi celles qui consultent vos blogs/lifelogs/statuts, et toutes les personnes avec lesquelles vous interagissez sur les nombreux forums de la Toile. Ajoutez à cela le facteur « ami d'un ami », et tout le monde se retrouve en mesure d'entrer en contact facilement avec des personnes connues de près, de loin ou pas du tout mais reliées à l'appelant d'une façon ou d'une autre.

Les réseaux sociaux n'ont évidemment rien d'homogène. Les rangs de la transhumanité, sans cesse renouvelés, ont

RÉSEAUX DE RÉPUTATION

RÉSEAU	RÉPUTATION	DOMAINE RÉSEAU	FACTIONS ET AUTRES
Liste @	@-rép	Autonomistes	Anarchistes, barsoomiens, extropiens, titaniens et écumeurs
CivicNet	c-rép	Hypercorps	Hypercorps, joviens, lunaires, martiens, vénéusiens
VaguÉco	e-rép	Écologistes	Nano-écologistes, préservationnistes et revendicaterres
Fame	f-rép	Médias	Mondains (ainsi qu'artistes, célébrités et médias)
Guanxi	g-rép	Criminels	Criminels
L'Œil	i-rép	Firewall	Firewall
Réseaux de Recherche Associés (RRA)	r-rép	Scientifiques	Argonautes (ainsi que technologistes, chercheurs et scientifiques)

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

tendance à se rapprocher les uns des autres en fonction de caractéristiques communes diverses, qu'elles prennent la forme d'origines culturelles similaires, d'intérêts personnels, de liens professionnels, de connexions locales, d'affiliations politiques, d'obsessions sous-culturelles ou simplement de l'intérêt commun que l'on trouve dans l'appartenance à un même clade. Le réseau social d'un hacker info-anarchiste n'aura probablement pas beaucoup de points communs avec celui d'un mondain hypercorp ou d'un margellan isolé. Néanmoins, les réseaux sociaux se recoupent fréquemment, et souvent de manière intéressante et inattendue. Ce sont ces rapprochements qui relient les groupes disparates de la transhumanité.

RÉSEAUTAGE

Il ne suffit pas d'être connecté pour avoir à sa disposition des milliers de transhumains attendant que l'on ait besoin d'eux. Si vous voulez recueillir les derniers potins, obtenir les conseils d'un expert, trouver quelqu'un capable de résoudre vos problèmes, vous procurez une technologie du marché gris ou répandre un même, il vous faut savoir à qui vous adresser au sein de votre réseau social et comment vous y prendre pour obtenir ce que vous voulez, tout particulièrement si vous souhaitez rester discret et ne pas attirer l'attention sur vous.

C'est là que votre compétence Réseau : [Domaine] entre en jeu (p. 184). La compétence Réseau représente votre capacité à manœuvrer dans cette toile de connexions personnelles et impersonnelles pour trouver la personne ou l'objet dont vous avez besoin. Cela peut être géré comme une sorte de bouche-à-oreille, en postant les bonnes questions sur les bons réseaux, en surveillant les bons forums et les bons profils personnels, en mutualisant les sources d'information par application des principes d'« externalisation ouverte » pour exploiter la puissance de la foule, ou au moyen de toute autre technique créative.

Chaque domaine de votre compétence Réseau représente un réseau particulier rassemblant des groupes de transhumains autour d'un intérêt commun. La plupart de ces domaines sont basés sur les différentes factions existantes (autonomistes, hypercorps, etc.) et sont liés à un réseau de réputation particulier (cf. *Table des Réseaux de Réputation*, p. 286). D'autres groupes de personnes peuvent être ainsi liés à une combinaison de la compétence Réseau et à un réseau de réputation en particulier, mais ceci est laissé à l'appréciation du MJ. La compétence Réseau : Médias et le réseau de réputation f-rép pourraient, par exemple, regrouper les artistes et journalistes de tout bord, qu'ils soient autonomistes ou hypercorps. De la même manière, tous les margellans, qui forment un groupe hétéroclite, n'appartiennent pas à une seule catégorie, mais se répartissent entre les différentes mouvances qui existent. Les joueurs et le MJ peuvent également se mettre d'accord sur l'ajout de nouveaux domaines Réseau et de nouveaux réseaux de réputation représentant d'autres sphères d'intérêts, comme les Jeux RA, le Sport, les Slash Fictions, etc.

Vous pouvez exploiter votre réseau social de plusieurs manières détaillées ci-dessous. Dans certains cas, l'élément déterminant sera défini par les personnes que vous connaissez et par votre aptitude à leur tendre la main ; dans d'autres, ce sera la manière dont on vous connaît. Vous pouvez bien être connecté à des milliers de personnes, si vous n'avez aucune influence, vos tentatives pour utiliser ces connexions seront bridées. Ici intervient votre réputation.

RÉPUTATION

La réputation mesure votre capital social. Dans les économies fondées sur le don du système extérieur, la réputation a déjà complètement remplacé la monnaie. Mais contrairement au crédit, la réputation est une valeur extrêmement instable.

Dans *Eclipse Phase*, les réseaux sociaux en ligne facilitent grandement l'établissement de scores de réputation. Presque tout le monde est membre d'un ou plusieurs de ces réseaux, et consulter le score actuel de réputation et l'historique des personnes avec lesquelles vous traitez est une chose banale et entrée dans les mœurs, d'autant que votre muse fera cette recherche automatiquement pour vous, plaçant un badge de score entoptique sur tous les quidams que vous aborderez. Le badge sera par ailleurs mis à jour en temps réel ce qui vous permettra de constater si la réputation de votre vis-à-vis prend subitement un coup ou s'envole. Les sept réseaux sociaux les plus courants sont indiqués dans la Table des Réseaux de Réputation. Les joueurs et le MJ peuvent également ajouter de nouveaux réseaux dans le cadre de leurs campagnes.

Les PJ achètent leurs scores de réputation pour un ou plusieurs réseaux lors de la création de personnage. Comme les scores de compétence, les scores de réputation peuvent aller de 0 à 99. Ils déterminent la capacité à obtenir des biens, des services, des informations et des faveurs, ainsi qu'indiqué ci-dessous. Ces scores peuvent augmenter ou diminuer en cours de jeu en fonction des actions du personnage.

UTILISER SES RÉSEAUX ET SA RÉPUTATION

En termes de jeu, vous tirez profit de vos contacts et de votre crédit personnel à chaque fois que vous sollicitez une faveur. De manière générale, une faveur peut être définie comme une chose que vous tentez d'obtenir par le biais de votre réseau social : informations, coups de main, biens, etc. Les différents types de faveurs sont décrits dans la section *Faveurs*, p. 289.

TEST RÉSEAU

La première chose à faire, quand a besoin d'une faveur, c'est de chercher autour de soi. Le personnage doit faire un test de Réseau qui détermine sa capacité à trouver la personne, le groupe ou l'information dont il a besoin. Cela illustre le fait que le personnage discute avec les personnes qu'il connaît, leur fait transmettre sa demande aux personnes qu'elles connaissent, pose les bonnes questions sur les différents réseaux sociaux,

MODIFICATEURS RÉSEAU

SITUATION	MODIFICATEUR
Niveau de faveur supérieur au niveau de réputation	-10 par niveau
Niveau de réputation supérieur au niveau de faveur	+10 par niveau
Discrétion demandée	- variable (cf. p. 557)
Points de Rép brûlés	+ points de Rép brûlés
Paiement supplémentaire	+10 par niveau

NIVEAUX DE RÉPUTATION

SCORE DE RÉPUTATION	NIVEAU DE RÉPUTATION
0-19	Niveau 1
20-39	Niveau 2
40-59	Niveau 3
60-79	Niveau 4
80-99	Niveau 5

creuse du côté des différents profils, salons de discussion, etc. pour trouver les personnes qui pourraient l'aider, etc.

Les tests de Réseau se voient appliquer des modificateurs dépendant du niveau de la faveur demandée (voir ci-dessous), du niveau de discrétion dont le personnage tient à faire preuve dans ses recherches (voir ci-dessous) et d'autres facteurs, indiqués dans la Table des Modificateurs Réseau ou définis par le MJ.

Les tests de Réseau sont des actions longues — cela prend du temps d'obtenir une faveur ou de trouver une information. Le délai requis dépend du niveau de la faveur, comme indiqué dans la Table des Faveurs, p. 289.

NIVEAUX DES FAVEURS ET MODIFICATEURS

Les scores de réputation s'échelonnent sur cinq niveaux représentant la position sociale occupée par le personnage au sein d'une communauté donnée. Chaque niveau correspond à une tranche de 20 points de réputation. La Table des Niveaux de Réputation indique l'échelle à respecter.

Les faveurs sont également réparties en cinq niveaux, allant de Banale à Rare (cf. *Faveurs*, p. 289, pour des exemples spécifiques). Le niveau standard de faveur que le personnage peut attendre d'un réseau social donné dépend de son score de réputation au sein de ce réseau. Rien ne l'empêche de demander une faveur de niveau supérieur à ce que prévoit son score de réputation, mais il se verra appliquer un malus à son test de Réseau. Cela illustre le fait qu'un personnage ayant une faible réputation a plus de mal à trouver des gens pour l'aider. De la même manière, un personnage demandant une faveur de niveau inférieur à ce que prévoit son score de réputation bénéficie d'un bonus à son test de Réseau : son prestige lui permet en effet d'obtenir plus facilement les petites choses dont il a besoin. Pour chaque niveau d'écart supérieur ou inférieur entre le niveau de réputation et le niveau de la faveur demandée, ajoutez un modificateur de +10 ou -10, selon ce qui convient.

EXEMPLE

Jaqui se trouve à bord d'une barge d'écumeurs et a besoin de se procurer une arme, très vite. Elle a une arme spécifique en tête, mais elle n'est pas donnée — le prix est dans la catégorie Élevé. Elle décide que la meilleure approche est d'engager la discussion avec les écumeurs à bord afin de trouver une personne qui pourra lui prêter ou lui vendre l'arme recherchée. Elle fait appel à son réseau de réputation @-rép et utilise sa compétence Réseau : Autonomistes à 50. Acquérir un objet de prix Élevé est une faveur de niveau 4 (cf. *Acquérir/Se débarrasser de biens*, p. 289) et Jaqui a un score d'@-rép de 53, ce qui correspond à un niveau 3 de réputation. La faveur demandée étant supérieure de 1 niveau à son niveau de réputation, elle souffre d'un malus de -10 à son test de Réseau. Elle doit obtenir 40 (50-10) ou moins sur son jet pour se dégoter un fournisseur d'armes.

PAYER/ÉCHANGER DES FAVEURS

Les faveurs ne sont pas nécessairement des services gratuits. En fonction de ce que vous recherchez, vous pourriez être amené à devoir proposer quelque chose en échange.

Sur les marchés capitalistes et transitoires du système intérieur et de la Junte Jovienne, vous aurez probablement besoin d'utiliser des crédits pour acheter des biens ou des services. Même les informations sont dans ce système des faveurs qui s'achètent en soudoyant les bonnes personnes. Les crédits dépensés sont évidemment perdus jusqu'à ce que vous en regagniez.

Sur les marchés de réputation des habitats anarchistes du système extérieur, il est possible d'obtenir gratuitement ce que l'on veut. Dans ce cas, il suffit de s'appuyer sur son niveau de réputation pour obtenir des biens ou des services.

Jaqui fait 39 aux dés — elle réussit ! Après avoir posté quelques demandes publiques sur le réseau social des écumeurs (la dimension légale et la discrétion de ses actions ne l'inquiètent pas — après tout, elle est sur un vaisseau écumeur), elle est réorientée vers un trafiquant d'armes ayant une bonne réputation. En principe, les marchands d'armes écumeurs vendent leur matos contre des crédits, mais Jaqui est, elle aussi, une écumeuse : elle peut donc s'appuyer sur sa réputation dans la communauté des écumeurs pour obtenir l'arme gratuitement. Cela représente toutefois une Grande faveur.

EXEMPLE

LES LIMITES DE LA RÉPUTATION

Même dans les systèmes économiques fondés sur elle, la réputation n'est utile que jusqu'à un certain point. La fréquence à laquelle un personnage peut demander de l'aide connaît des limites : au-delà de celles-ci, le personnage passera pour un arrogant ou une sangsue. En termes de jeu, ceci s'exprime par un *délai de rafraîchissement* — un temps minimum pendant lequel il faut patienter avant de pouvoir redemander une faveur de même niveau que la précédente sans devenir « lourd ». Les délais de rafraîchissement à respecter sont indiqués dans la Table des Faveurs (p. 289).

Lorsqu'un personnage a besoin d'une nouvelle faveur avant l'expiration du délai de rafraîchissement, deux possibilités s'offrent à lui : il peut, à la place, demander une faveur de niveau supérieur (en n'oubliant pas que le délai de rafraîchissement de celle-ci sera plus important) ; ou brûler des points de réputation (voir ci-dessous).

Jaqui a obtenu son arme, mais elle a besoin d'une autre faveur — elle doit localiser une personne qui ne souhaite pas être retrouvée. La personne qu'elle cherche est un écumeur, elle se tourne donc à nouveau vers les écumeurs pour trouver de l'aide. Le MJ décide qu'il s'agit d'une faveur de niveau 4, comme la précédente (cf. *Obtenir des informations*, p. 290). Elle doit donc faire un nouveau test de Réseau : Autonomistes. Son score de compétence est de 50 et elle a une réputation de niveau 3. Elle doit par conséquent obtenir 40 ou moins aux dés. Elle fait 21 : elle trouve un écumeur ayant l'information dont elle a besoin.

Jaqui doit maintenant décider de la façon dont elle veut obtenir cette information. Elle peut payer l'informateur en crédits (coût Élevé) ou dépenser une autre faveur de niveau 4. Étant un peu à sec, elle décide une nouvelle fois d'utiliser sa réputation. Mais les faveurs de niveau 4 ne se renouvellent qu'une fois par mois et Jaqui a dépensé sa dernière quelques heures auparavant. Elle n'a d'autre choix que de dépenser une faveur de niveau 5 pour obtenir l'information qu'elle cherche.

EXEMPLE

BRÛLER DE LA RÉPUTATION

Parfois, pour obtenir gain de cause, il faudra faire le nécessaire quitte à froisser ses connaissances. Dans les situations désespérées, le personnage peut *brûler* des points de Rép pour obtenir ce qu'il veut. En d'autres termes, il dépense ses points de Rép contre une faveur. Cela illustre le fait que le personnage

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

repousse les limites de ce que les autres sont prêts à faire pour lui. Même si le personnage finit par obtenir ce qu'il cherche, sa réputation en ligne en prend un coup, ses contacts n'hésitant pas à l'étiqueter comme toujours dans le besoin.

Il y a deux manières de brûler ses points de réputation. En premier lieu, les points peuvent être brûlés pour obtenir un bonus au test de Réseau : le personnage tire quelques ficelles et fait appel aux personnes qui lui sont redevables pour l'aider à obtenir ce qu'il cherche. Cette méthode est particulièrement utile lorsqu'un personnage essaye d'obtenir une faveur d'un niveau supérieur à celui de sa réputation. Mais à trop en abuser, le personnage court le risque de perdre toute sa réputation et donc son statut. Brûler 1 point de Rép apporte un bonus de +1 au test de Réseau, jusqu'à un maximum de +30.

La seconde option consiste à brûler de la réputation pour obtenir une faveur dont le délai de rafraîchissement n'est pas écoulé. Cela signifie que le personnage en demande trop en trop peu de temps. Le nombre de points de Rép à brûler dépend du niveau de la faveur demandée, comme indiqué dans la Table des Faveurs (p. 289).

EXEMPLE

Jaqui a obtenu son arme et sait où trouver sa cible, mais elle a besoin d'une dernière chose : un hacker. Il lui faut quelqu'un pour ouvrir certaines portes et contourner certains systèmes de sécurité afin d'accéder au repaire de sa cible. Toujours à bord d'une barge d'écumeurs, Jaqui se dit que la meilleure solution est de continuer à exploiter ses contacts dans ce réseau. Le MJ décide qu'il lui en coûtera à nouveau une faveur de niveau 4. Son seuil de difficulté est toujours fixé à 40, et elle fait 13 aux dés — la chance est encore de son côté.

Elle trouve un hacker, mais doit, cette fois, procéder à un échange pour obtenir ses services. Elle ne veut toujours pas dépenser ses crédits et décide donc, une fois encore, de faire appel à son réseau @-rép. Comme elle a déjà utilisé des faveurs de niveau 4 et 5, elle n'a d'autre choix que de brûler des points de réputation. Une faveur de niveau 4 coûte 10 points de Rép. Jaqui les dépense, et son score de @-rép passe de 53 à 43 — elle a beaucoup demandé en peu de temps : agacés, ses amis et connaissances réduisent son score de réputation sociale.

RESTER DISCRET

Le problème, quand on utilise ses réseaux sociaux pour obtenir des faveurs, c'est que les autres finissent toujours par savoir ce que l'on fabrique. Et si vous trempez dans des opérations clandestines, cela pourrait être précisément la dernière chose dont vous ayez besoin. Le seul moyen de limiter ce phénomène est de présenter ses requêtes à des amis de confiance en leur demandant de rester discrets au cours de leurs recherches. Évidemment, cela implique le fait de devoir compter sur moins de monde.

FAVEURS

NIVEAU DE FAVEUR	DÉLAI	COÛT DE RÉPUTATION	DÉLAI DE RAFRAÎCHISSEMENT
1 (Banale)	1 minute	0	1 heure
2 (Petite)	30 minutes	1	1 journée
3 (Moyenne)	1 heure	5	1 semaine
4 (Grande)	1 jour	10	1 mois
5 (Énorme)	3 jours	20	3 mois

En termes de jeu, vous pouvez tenter de rester discret quant à vos activités, mais vous aurez plus de mal à obtenir ce que vous voulez. Chaque malus appliqué au test de Réseau du personnage s'applique également au test Réseau de tous ceux qui tenteraient de découvrir ce qu'il trame.

Reprenons l'exemple de Jaqui, qui essayait de découvrir l'endroit où se cache sa cible. Étant donné que l'individu qu'elle cherche est un écumeur, qu'il est à bord du vaisseau et que Jaqui utilise sa compétence Réseau : Autonomiste pour le retrouver, il y a de grandes chances pour que cet écumeur apprenne que Jaqui est à sa recherche si elle commence à poser des questions un peu partout. Mais Jaqui, ne tenant pas à ce qu'il sache qu'elle est sur ses traces, décide de rester discrète dans ses recherches. Elle applique un malus de -20 à ses tests de Réseau, ce qui lui fait un seuil de difficulté de 20 au lieu de 40. Elle obtient 21 avec ses dés. C'est un échec. Elle dépense 1 point d'Audace pour intervertir les dés et changer son résultat en un 12 — et obtient donc finalement une réussite.

Jaqui s'étant imposé un malus de -20 pour rester discrète, l'écumeur souffrira du même malus à son test de Réseau lorsqu'il cherchera à découvrir si l'on pose des questions sur lui ou sur l'endroit où il se planque.

EXEMPLE

FAVEURS

Les PJ imaginatifs trouveront sans doute tout un tas d'utilités à leurs réseaux sociaux. Pour les autres et le MJ, les emplois des réseaux sociaux les plus courants sont détaillés ici.

Le degré de roleplay attendu de la part de PJ lorsqu'ils utilisent leur réseau social pour interagir avec les autres est un élément normalement fixé par le MJ, tout comme le nombre de tests de Réseau qui sera demandé pour ces interactions. Pour les biens courants, les demandes d'information directes et les petites faveurs, il ne devrait pas être nécessaire de lancer les dés ou d'interpréter la requête en cours de jeu. Pour les requêtes majeures, les interactions avec des contacts du réseau social et les coups de main en cours de missions, il est généralement nécessaire de lancer les dés et/ou d'interpréter les échanges. Le MJ est encouragé à garder une trace des PNJ constituant des contacts au sein des réseaux sociaux de ses PJ, afin de pouvoir en faire des personnages récurrents.

ACQUÉRIR DES BIENS ET S'EN DÉBARRASSER

Les réseaux sociaux sont un bon moyen de trouver des objets que l'on ne peut pas acheter légalement ou fabriquer soi-même. En fonction du fournisseur, il faudra payer en crédits ou avoir un score de réputation suffisant. Le système de faveurs peut également servir à vendre ou à refourguer des objets, ce qui, au passage, rapportera un peu d'argent au personnage, voire même quelques points de réputation.

ACQUÉRIR/SE DÉBARRASSER DE BIENS

NIVEAU	SERVICE
1	Acquérir/Se débarrasser d'un objet à prix Modique
2	Acquérir/Se débarrasser d'un objet à Bas prix
3	Acquérir/Se débarrasser d'un objet de prix Moyen
4	Acquérir/Se débarrasser d'un objet de prix Élevé
5	Acquérir/Se débarrasser d'un objet Onéreux

FUTUR ACCÉLÉRÉ

OBTENIR UN SERVICE

Lorsqu'un personnage n'a pas les compétences ou les formations nécessaires, ou s'il a tout simplement besoin d'une autre paire de bras, il peut faire appel à ses réseaux sociaux pour trouver quelqu'un qui l'aidera. S'il cherche une personne disposant de compétences particulières et réussit son test de Réseau, le résultat obtenu au test indiquera aussi le score de compétence de la personne trouvée. Ainsi, plus le personnage aura un score élevé dans sa compétence Réseau, plus grandes seront ses chances de trouver un professionnel vraiment qualifié.

Cole cherche un exobiologiste capable de l'aider à identifier une créature extraterrestre. Il fait un test de compétence Réseau : Scientifiques, avec un score de 50, et obtient 43 aux dés : il réussit. Il parvient donc à mettre la main sur une personne possédant la compétence Théorie : Exobiologie à 43 (le résultat de son jet de dés). Lorsque l'exobiologiste examinera la créature, le MJ fera un jet de dés pour le PNJ en utilisant ce score de compétence de 43.

EXEMPLE

OBTENIR DES INFORMATIONS

Lorsqu'un personnage n'arrive pas à mettre la main sur une information en ligne ou qu'il n'a ni le temps ni les moyens ni les contacts pour chercher, il peut se tourner vers les contacts dont il dispose via son réseau social et faire appel à l'ensemble de leurs connaissances.

OBTENIR DES SERVICES

NIVEAU SERVICE

- | | |
|---|---|
| 1 | Faveur banale : Obtenir de quelqu'un un service de 15 minutes. Déplacer une chaise, intimider quelqu'un, trouver un taxi, rechercher quelqu'un en ligne, emprunter 50 crédits, autres services à coût modique. |
| 2 | Petite faveur : Obtenir de quelqu'un un service d'une heure. Déménager d'un box à un autre, tabasser quelqu'un, louer un véhicule, fournir un alibi, louer une cuve régénératrice, offrir une assistance sommaire sur un piratage, une assistance policière ou légale de base, emprunter 250 crédits, autres services à bas prix. |
| 3 | Faveur moyenne : Obtenir de quelqu'un un service d'une journée. Déménager au sein d'un même habitat, passer sévèrement quelqu'un à tabac, faire de la surveillance, une émission d'ego de courte-portée, organiser un court voyage en navette (moins de 50.000 km), assurer une psychochirurgie mineure, un upload, une réservation dans le meilleur restaurant, une aide policière ou une représentation légale majeure, emprunter 1.000 crédits, autres services à coût modéré. |
| 4 | Grande faveur : Obtenir de quelqu'un un service d'un mois. Déplacer un corps, perpétrer un homicide, piloter une navette frontalière, monter un sabotage industriel, obtenir un contrat d'expédition de gros volumes par cargo, une émission d'ego moyenne-portée, un voyage en navette moyen (5.000 à 150.000 km), une psychochirurgie moyenne, une morphose, une sortie de prison, emprunter 5.000 crédits, autres services à coût élevé. |
| 5 | Partenariat : Obtenir de quelqu'un un service d'un an. Déplacer un corps démembré, perpétrer des meurtres de masse, un détournement de fonds massif, des actes de terrorisme, déménager un astéroïde de taille moyenne, organiser une émission d'ego longue-portée, un long voyage en navette (150.000 km ou plus), emprunter 20.000 crédits, autres services à prix très élevé. |

OBTENIR DES INFORMATIONS

NIVEAU SERVICE

- | | |
|---|--|
| 1 | Information courante : où manger, dans quel business est telle hypercorp, qui commande. |
| 2 | Information publique : établir des connexions au marché gris, savoir où se trouvent les « quartiers chauds », trouver les informations cachées des bases de données publiques, savoir quel syndicat du crime opère dans le coin, accéder aux informations publiques des hypercorps. |
| 3 | Information privée : établir des connexions au marché noir, savoir où trouver un complexe hypercorp non-référencé, savoir qui est flic, qui appartient à un syndicat du crime, savoir où quelqu'un traîne, accéder aux informations internes des hypercorps, savoir qui couche avec qui. |
| 4 | Information confidentielle : établir des connexions avec un marché noir exotique, savoir où trouver un complexe corporatiste secret, savoir où quelqu'un se planque, révéler des projets hypercorps confidentiels, savoir qui trompe qui. |
| 5 | Information top secrète : découvrir où se trouve un laboratoire ultrasecret financé par une caisse noire, mettre à jour des projets hypercorps illégaux, des informations scandaleuses, trouver matière à chantage. |

RÉPUTATION ET IDENTITÉ

Il est important de noter que la notion de réputation est étroitement liée à celle d'identité. Un personnage opérant en secret ou utilisant une fausse identité ne peut pas s'appuyer sur son score de réputation sans se griller. Pour cette raison, parmi ceux qui utilisent une fausse identité, beaucoup finissent par forger des scores de réputation indépendants pour leur alter ego.

Comme de nombreuses interactions sociales se déroulent en ligne, il est possible de se faire passer pour quelqu'un d'autre tout en utilisant sa véritable identité pour se connecter. Avec cette méthode, il faut tout de même rester vigilant : le personnage risque d'être découvert si quelqu'un décide de se renseigner sur ses activités via la Toile.

SÉCURITÉ

Les sentinelles Firewall ont pour habitude d'être là où on ne les attend pas et d'apporter avec elles des choses que les autres préféreraient qu'elles n'aient pas. La sécurité d'après-Chute est bien différente de ce qu'elle était au XXI^e siècle. En raison de l'hyper-abondance, les mesures de sécurité physiques, telles que les verrous, portes et murs sont devenues moins importantes aux yeux des citoyens d'aujourd'hui qu'elles ne l'étaient auparavant. La plupart des objets étant remplaçables par les nano-usines, les gens ne s'inquiètent plus de se faire voler comme par le passé. Les mesures de sécurité ne s'appliquent plus à présent que pour les objets irremplaçables ou très rares, comme les artefacts venus de la Terre.

Les mesures de sécurité physique d'après-Chute se concentrent essentiellement sur la surveillance — identifier et traquer les intrus afin que les agents de sécurité, transhumains ou robotisés, puissent les arrêter. La surveillance d'aujourd'hui est plus efficace que dans les sociétés d'avant-Chute grâce aux IA, dont les facultés de reconnaissance des formes sont proches du niveau humain, et grâce aux infomorphes liés par des contrats de servitude, qui peuvent être employés pour superviser la surveillance des données.

Si la surveillance est à ce point mise en avant, c'est en raison de la facilité avec laquelle la plupart des barrières physiques peuvent être passées ou brisées, que ce soit en usant d'armes surpuissantes ou avec des outils d'infiltration (p. 316). Des barrières conçues pour résister activement aux intrusions en se réparant d'elles-mêmes et/ou en attaquant tous les outils employés pour les endommager restent néanmoins utilisées pour protéger les points stratégiques des installations sécurisées. Ces barrières coûtent en général très cher et demeurent donc assez rares.

Les agents de sécurité transhumains, animaux et infolives sont les pierres d'angle de la plupart des systèmes de sécurité. En raison de la grande réserve de main d'œuvre infomorphe disponible pour surveiller les installations, il y a toujours une personne en service, qu'elle soit intégrée au système de surveillance ou occupe une coquille robotisée.

CONTRÔLE D'ACCÈS

Pour établir un système de sécurité, la première étape consiste à mettre en place des mesures interdisant l'accès aux indésirables. Les mesures de base incluent les murs, les verrous, les clôtures, l'aménagement d'un périmètre défensif, l'éclairage de sécurité et les alarmes entoptiques.

Il existe différents types de barrières, et chacune représente un obstacle infranchissable tant qu'elle n'a pas été contournée ou détruite. En cas d'attaque et de dommages, les

barrières répondent aux mêmes règles que les autres objets inanimés : cf. *Objets et structures*, p. 203.

BARRIÈRES AUTO-RÉPARATRICES

Certains complexes de haute-sécurité sont parfois équipés de murs et de portes capables de s'auto-réparer seuls et rapidement. Ces barrières sont faites de matériaux se dilatant automatiquement pour « réparer » les petites brèches et sont équipées de nanosystèmes qui réparent lentement les dommages plus importants. Si même les barrières les plus perfectionnées ne peuvent faire plus que ralentir des assaillants déterminés, elles représentent un véritable obstacle aux intrusions et permettent de ralentir efficacement la fuite des intrus lorsqu'elles sont combinées aux systèmes de surveillance.

Les barrières auto-réparatrices peuvent réparer presque instantanément les dégâts dont la VD est inférieure à 5, scellant la brèche en un round. Elles comblent, dans le même temps, les brèches causées par les outils d'infiltration (p. 316). Ces barrières réparent également les dommages plus importants à raison de 1d10 points de dommages toutes les deux heures. Une fois tous les dommages réparés, les blessures sont soignées à raison de 1 par jour. Les dommages correspondant à 3 blessures ou plus sont au-delà des facultés d'auto-réparation de ces barrières.

INHIBITEURS WIFI

Les inhibiteurs wifi sont simplement des peintures et/ou des matériaux de construction qui bloquent les signaux radio. Ils sont utilisés pour délimiter des zones où le réseau wifi fonctionne normalement mais depuis lesquelles les signaux ne peuvent pas s'échapper et ne peuvent donc pas être interceptés. Les inhibiteurs wifi ont l'avantage d'autoriser les liaisons sans-fil au sein de la zone sécurisée et ne contraignent pas à l'utilisation de connexions physiques. Évidemment, lorsqu'un intrus réussit à pénétrer la zone, il peut dès lors détecter, intercepter et pirater normalement les appareils sans-fil.

MURS GLISSANTS

Sur les surfaces planétaires, on utilise encore souvent les hauts murs et les clôtures comme première ligne de défense face aux intrus. Les murs glissants sont des surfaces traitées avec un produit chimique particulier, le lubricus (p. 323), ce qui crée des surfaces sans frottements, lisses et sans aspérités, qui sont extrêmement difficiles à escalader.

PORTIQUES ADS (ACTIVE DENIAL SYSTEM)

Globalement, ces portiques installés dans les couloirs ou aux entrées sont des pièges laser. Lorsqu'un individu non-autorisé pénètre la zone du portique ADS, des lasers s'activent et génèrent une grille de faisceaux plasma délivrant une puissante décharge électrique à la cible. Ces systèmes peuvent être paramétrés pour être létaux ou non létaux.

Non létaux : 1d10 VD + impulsion (p. 195).

Létaux : 2d10 + 5 VD.

VERROUS ÉLECTRONIQUES

Les verrous électroniques (e-verrous) sont couramment utilisés pour protéger la vie privée. Ils restent cependant faciles à détruire et ne sont donc que rarement employés dans les zones vraiment sécurisées. Les e-verrous présentent plusieurs avantages par rapport aux anciens verrous mécaniques. Ces verrous peuvent programmer des méthodes d'authentification différentes selon les utilisateurs, enregistrer tous les événements (entrées, sorties, échecs d'identifications) et peuvent

se connecter (généralement physiquement, mais parfois au moyen d'un signal wifi crypté) aux systèmes de sécurité pour les contrôler à distance et déclencher les alarmes.

Les e-verrous utilisent différents systèmes d'authentification et peuvent parfois les combiner :

Badge : les utilisateurs autorisés doivent présenter une sorte de badge physique qui interagit avec le verrou pour activer l'ouverture de la porte. Ce peut être une carte magnétique, une clé électronique, etc.

Biométrie : le verrou scanne une ou plusieurs des empreintes biométriques de l'utilisateur. Les empreintes biométriques courantes incluent l'ADN, la thermographie faciale, les empreintes digitales, la cinématique corporelle (la démarche, la façon de se mouvoir), les veines de la main, l'iris, la frappe clavier, l'odeur, les empreintes palmaires, rétinienne et vocales.

Clavier : un clavier alphanumérique sur lequel l'utilisateur doit entrer un code spécifique. Les différents utilisateurs peuvent avoir différents codes.

Code wifi : l'utilisateur doit émettre un code crypté à l'aide d'un signal wifi à courte portée.

S'il existe différentes technologies capables de défaire chacun de ces systèmes, il y a trois méthodes en particulier qui fonctionnent contre presque tous les e-verrous. La première consiste à utiliser des OMI — outils de mission d'infiltration (p. 316), qui emplissent le verrou de nanobots. Ces nanobots se frayent alors un chemin pour enclencher le mécanisme d'ouverture. L'inconvénient des OMI est que le passage des nanobots est immédiatement enregistré par le verrou, ce qui déclenche l'alarme. Certains e-verrous intègrent des nanonuées de Gardiens (p. 329) capables de détruire les OMI, mais les nanobots de l'OMI parviennent généralement à ouvrir le verrou avant que les Gardiens ne les dévorent.

La deuxième méthode consiste à pirater l'e-verrou. La plupart des e-verrous étant asservis au système de sécurité, cela veut souvent dire qu'il faut d'abord pénétrer le système de sécurité pour pouvoir ouvrir le verrou de l'intérieur. La tâche peut être difficile, surtout quand le système de sécurité est isolé du réseau wifi ou câblé. Si l'opération est correctement réalisée, l'avantage de cette solution est que toute trace d'ouverture du verrou peut être effacée.

La troisième méthode consiste à manipuler le verrou et à l'ouvrir physiquement. Pour cela, il faut d'abord ouvrir le boîtier du verrou, puis enclencher son mécanisme afin d'ouvrir la porte. Gérez ceci comme deux actions longues indépendantes avec des tests de Matériel : Électronique. Le délai requis pour chacune des deux actions est de 1 minute. Notez également que la plupart des e-verrous ont des circuits anti-piratage qui déclencheront l'alarme si l'attaquant n'obtient pas une réussite exceptionnelle au moment d'ouvrir le boîtier.

VERROUS INTELLIGENTS

Le XXI^e siècle a été témoin du passage des verrous mécaniques aux e-verrous et autres mécanismes de verrouillage électronique. Tous ces outils ont très bien fonctionné pendant une cinquantaine d'années, jusqu'à ce que l'évolution des techniques d'infiltration électronique les rende partiellement obsolètes. Le développement récent des verrous intelligents les a paradoxalement dotés de plus de points communs avec leurs premiers ancêtres mécaniques qu'avec les e-verrous. Ce sont des objets d'artisanat, uniques et très chers.

Le verrou intelligent typique est complètement intégré au portail et aux barrières qu'il protège. Il renferme généralement

une IA ou un infomorphe asservi, est constitué de matériaux auto-réparant (il doit donc être traité comme une barrière auto-réparatrice) et intègre un essaim de nanobots Gardiens (p. 329). Les verrous intelligents surveillent par ailleurs leurs environs, ils sont équipés d'un logiciel de reconnaissance visuelle leur permettant de savoir à quoi ressemblent les utilisateurs et leurs clés (compétence Perception à 40). Pour ces motifs, il est très difficile de crocheter un verrou intelligent : il se ferme automatiquement devant toute clé dont l'apparence est inexacte, ou si elle ne provient pas d'un utilisateur correctement identifié. Et si des nanobots étrangers tentent de pénétrer l'orifice du cadenas, ils se voient pris pour cible et détruits par des nanobots Gardiens. Enfin, les outils extérieurs employés pour saboter le portail ou son verrou sont attaqués par des appendices fractals sortant de la surface du portail ou du verrou lui-même. Ces appendices de défense ont une allonge de 1 mètre, attaquent avec une compétence de 40 et infligent un VD de $1d10 + 2$.

N'étant pas connectés à la Toile pour d'évidentes raisons de sécurité, les verrous intelligents sont généralement immunisés au piratage. Ils sont cependant programmés pour émettre un signal d'alarme passant par la Toile en cas d'attaque.

Il existe plusieurs moyens de défaire un verrou intelligent. L'un d'entre eux consiste à se procurer une copie ou une image de la clé pour en forger une réplique (par nanofabrication). Le deuxième moyen consiste à attaquer le verrou intelligent, ou le portail qu'il garde, en y mettant une force telle qu'il sera alors incapable de s'auto-réparer (le verrou intelligent étant capable de riposter autour de lui dans un rayon d'un mètre, on emploie en général des armes à distance). Une troisième technique consiste à obtenir, d'une façon ou d'une autre, une représentation de la structure interne de la cavité d'ouverture du cadenas sans détruire son système d'imagerie, puis de forger une clé correspondante. Chacune de ces méthodes est un processus complexe qui demande du temps.

Certains verrous intelligents ont de plus la capacité de détruire ce qu'ils protègent. Comme les verrous intelligents sont couramment utilisés pour protéger les interfaces physiques des réseaux câblés, ils peuvent souvent, lorsqu'ils sont compromis et en dernier recours, détruire l'interface qu'ils protègent.

ZAPPEURS ÉLECTROMAGNÉTIQUES

Les zappeurs électromagnétiques créent d'infimes impulsions EM, inoffensives pour la plupart des équipements électroniques et des implants, mais dévastatrices pour les nuées de nanobots, les microcams et les Pucerons. On les applique souvent sur des surfaces afin qu'ils ne détruisent que les essaims volant/flottant ou les Pucerons qui s'y posent. Dans les zones où les appareils électroniques sont bien protégés, les zappeurs électromagnétiques sont placés de manière à détruire toutes les cibles présentes dans une pièce. Lorsqu'un zappeur se déclenche, il détruit instantanément tous les Pucerons et nanobots volant/avançant dans la pièce, mais la peau des transhumains suffit à empêcher la destruction des médicachines et autres nanobots présents dans le corps. Les infiltrés essayant de récupérer des données dans une zone protégée par des zappeurs s'en sortent habituellement en contournant la menace ou en employant uniquement des appareils macroscopiques.

DÉTECTION ET SURVEILLANCE

Lorsque les mesures de sécurité échouent à maintenir les intrus à distance, l'étape suivante consiste à les détecter et à retracer leurs activités.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

CAPTEURS

Les différents capteurs décrits dans le chapitre *Équipement* (p. 294) peuvent être utilisés et déployés dans les installations pour surveiller et enregistrer les passages du personnel autorisé et non-autorisé. Ces capteurs sont généralement asservis au réseau de sécurité de l'installation et contrôlés de près par les IA de sécurité : ils sont en effet vulnérables au piratage et peuvent éventuellement être détournés. Quelques types de capteurs méritent une attention particulière :

Capteurs cardiaques : les capteurs cardiaques détectent les vibrations générées par les pulsations cardiaques des transhumains. Il est même possible de s'en servir pour détecter les pulsations cardiaques de passagers à l'intérieur d'un gros véhicule.

Capteurs électriques : les capteurs électriques peuvent être installés sur des portes et portails pour détecter le champ électromagnétique des biomorphes et le champ électrique des synthomorphes.

Capteurs sismiques : incorporés dans le sol, ces capteurs relèvent la pression et les vibrations causées par les poids en mouvement.

Renifleurs chimiques : les renifleurs chimiques décrits p. 311 peuvent également être programmés pour détecter les exhalations de dioxyde de carbone des transhumains. Cela s'avère utile quand il s'agit de détecter des intrus biomorphes dans des zones abandonnées/interdites.

NANOTAGS

De nombreux systèmes de sécurité d'après-Chute ne se concentrent plus sur le fait de maintenir les intrus à l'écart des zones privés mais plutôt sur leur traque après leur méfait. Les transhumains chérissent le peu d'intimité qu'ils peuvent avoir. Dans de nombreux endroits, pénétrer un espace privé est considéré comme une offense plus grave que le vol.

Dans les environnements à gravité, les pièces protégées par des nanonuées de Marqueurs (p. 329) ont généralement deux ruches ou plus : l'une d'elles est située au niveau du sol, l'autre au niveau du plafond (dans les environnements à microgravité, elles sont situées de chaque côté de la pièce). Ces ruches génèrent et recyclent les nanobots. Les Marqueurs émergent de l'une des ruches, patrouillent dans toute la pièce, puis retournent vers l'autre ruche afin de se recharger avant leur prochaine utilisation. Un câble d'alimentation connecte généralement les deux ruches entre elles, ce qui leur permet de partager leurs ressources et leur énergie.

Quiconque traverse la pièce protégée est susceptible de se voir administrer une dose de nano-Marqueurs. Une fois accrochés à l'intrus, lorsqu'ils ont quitté la zone de la ruche, les nanobots se cachent et émettent à intervalles réguliers une impulsion signalant leur position pour aider leurs poursuivants ou les investigateurs. Certains nano-Marqueurs peuvent aussi se laisser tomber au sol en petits groupes pour former une piste façon Petit Poucet.

SCANNERS D'ARMES

Il existe différents types de scanners d'armes. Il y a ceux qui détectent les éléments rares utilisés dans les armes de destruction massive comme les têtes nucléaires, ceux qui recherchent les armes personnelles, ceux qui permettant de repérer les marqueurs de détection, etc.

Les scanners d'éléments rares sont quasiment infaillibles, et on en trouve partout dans les spatioports et aux douanes des habitats. Le seul moyen de les contourner est de trouver un autre itinéraire au sein de la zone protégée.

Les scanners d'armes personnelles permettent de surveiller une zone spécifique comme, par exemple, une petite pièce ou une entrée. Ils utilisent un grand nombre de capteurs pour détecter et identifier les armes et autres objets dangereux. Parmi les types de capteurs utilisés, on recense surtout des renifleurs chimiques et des systèmes d'imagerie radar/térahertz/infrarouge/à rayons X/à ultrasons. Ces scanners peuvent ainsi détecter les substances et les objets suivants :

- Les métaux utilisés dans les armes à projectiles, les armes chercheuses et les pistolets à fléchettes.
- Les appareils intégrant des ruches de nanobots métalliques (comme les OMI ou les câbles monofilament).
- Les éléments magnétiques des canons électriques et des pistolets à plasma.
- Les gaz contenus dans les munitions d'armes à feu et d'armes chercheuses (-30 pour les dissimuler).
- Les carburants chimiques utilisés avec les armes à dispersion (-30 pour les dissimuler).
- Tous les explosifs et grenades, en raison de leurs émissions de particules chimiques (-30 pour les dissimuler).
- Les poisons et agents biologiques des pistolets à fléchettes.
- Toutes les armes et appareils plus grands que la paume de la main (grâce à des systèmes d'ondes sonores et de reconnaissance de formes).

Les personnages essayant de faire passer discrètement des armes et de l'équipement malgré les scanners d'armes personnelles doivent faire un test d'Escamotage (s'ils les dissimulent) ou d'Infiltration (s'ils essaient de manœuvrer sans se faire repérer). Il s'agit d'un test opposé à la Perception de l'IA ou du personnage contrôlant le système de capteurs.

SCANNERS WIFI

Certaines zones hautement sécurisées surveillent volontairement les signaux wifi en provenance de leur espace sécurisé afin de détecter les intrus grâce à leurs communications. Les signaux émis peuvent même servir à localiser les intrus notamment via des systèmes de triangulation (cf. *Pistage physique*, p. 251). Pour contourner les systèmes de scanners wifi, les agents en couverture peuvent utiliser des liens laser (p. 314) pour communiquer avec les personnes dans leur ligne de vue, ou des liaisons épidermiques (p. 308) pour communiquer avec les personnes au contact.

CONTREMESURES ACTIVES

Quand tout le reste a échoué à retenir les intrus, vient l'heure des contremesures actives. Si des gardiens transhumains bien incarnés sont parfois employés, les robots sentinelles sont beaucoup plus courants. Il s'agit en général de synthomorphes pilotés par IA, souvent avec des morphes de type synthétique, serpentoïde, arachnoïde ou faucheur. Des anges gardiens (p. 343) assurent de surcroît un support aérien. Il arrive aussi qu'on utilise des systèmes d'armement intégrés contrôlés par IA — comme des emplacements d'armes et des tourelles blindées sortant des murs et des plafonds. Dans certaines circonstances, ces coquilles peuvent être télécommandées, voire détournées pour un usage direct de l'opérateur, par la sécurité transhumaine elle-même.

Les contremesures supplémentaires qui peuvent être engagées dépendent des installations concernées. Certains sites initieront des mesures actives d'interception pour empêcher toutes les communications de l'intrus. D'autres déploieront des nanonuées hostiles, parfois même des armes chimiques.

ACQUÉRIR DE L'ÉQUIPEMENT

Les personnages peuvent obtenir de l'équipement par les moyens habituels : en l'achetant, en l'échangeant, en le volant, en l'empruntant ou en le fabriquant. ■ p. 296

Fabriquer de l'équipement : les personnages ayant accès à une corne d'abondance ou à un autre dispositif de nanofabrication peuvent construire leur propre équipement, tant qu'ils possèdent les schémas correspondants et les matières premières. ■ p. 296

AUGMENTATIONS PERSONNELLES

La plupart des transhumains sont augmentés – mentalement ou physiquement – avec des modifications biologiques, cybernétiques ou nanotechnologiques. ■ p. 300

Augmentations standards. ■ p. 300

Bioware ■ p. 301

Cyberware ■ p. 306

Nanoware ■ p. 308

Modifications cosmétiques ■ p. 309

Améliorations robotiques ■ p. 310



AUTRES ÉQUIPEMENTS

Les personnages auront l'usage de nombreux autres types d'équipements :

Animaux de compagnie ■ p. 330

Armures et modifications d'armure ■ p. 312 et 313

Communications ■ p. 313

Drogues, composés chimiques et toxines ■ p. 317

Équipements de survie ■ p. 332

Logiciels ■ p. 331

Nanotechnologie ■ p. 326

Robots et véhicules ■ p. 342

Services ■ p. 330

Technologie d'espionnage et d'infiltration ■ p. 315

Technologie d'exploration ■ p. 330

Technologie de la vie quotidienne ■ p. 325

ARMES

■ p. 334

de Mêlée ■ p. 340

Cinétiques ■ p. 337

à Rayon ■ p. 336

à Guidage ■ p. 335

à Dispersion ■ p. 334

Grenades ■ p. 335

Exotiques ■ p. 334 et 341

Accessoires ■ p. 342

ÉQUIPEMENT



Le degré technologique très avancé du monde d'*Eclipse Phase* autorise l'accès à de nombreux dispositifs d'améliorations personnelles, de survie et dédiés à d'autres usages.

RÈGLES D'ÉQUIPEMENT

Les règles qui suivent s'appliquent à tous les objets technologiques dans l'univers d'*Eclipse Phase*.

ACQUÉRIR DE L'ÉQUIPEMENT

Pendant la phase de création du personnage, les joueurs peuvent acheter de l'équipement en dépensant les crédits qu'ils reçoivent au cours du processus de création. Mais une fois le jeu commencé, il leur faudra se procurer leur équipement par les moyens habituels : en l'achetant, en l'empruntant, en le fabriquant ou en le volant.

Dans le système intérieur, les habitats hypercorps et dans les colonies de la République Jovienne — ainsi que dans les autres endroits où le capitalisme domine encore — il suffit de trouver un vendeur pour acheter l'équipement voulu. Tous les objets ont un coût, défini par une échelle de prix allant de Modique à Onéreux, comme indiqué dans la Table des Coûts d'Équipement. En raison des différences locales de disponibilité des ressources, du principe de l'offre et de la demande, et des variations des systèmes de lois, les coûts indiqués doivent être considérés comme des estimations. Lorsqu'aucun facteur extérieur n'entre en jeu, vous pouvez appliquer le Coût Moyen des différentes catégories. Dans les autres cas, le MJ est libre de modifier la valeur des objets en fonction de ce qu'il juge approprié compte tenu des facteurs économiques locaux et tant que ces prix restent dans la catégorie indiquée. La Table des Modificateurs de Coût propose quelques exemples de variation pour les prix des objets. Ce ne sont cependant que de simples suggestions que le MJ est libre de suivre ou d'ignorer selon son bon vouloir. Les conditions locales exactes dépendent essentiellement de la décision du MJ et de ce qu'il estime nécessaire pour la partie en cours.

Dans certaines circonstances, les personnages peuvent tenter de marchander le prix des équipements. Le roleplay reste le meilleur moyen de gérer ces situations, mais le MJ peut également demander un test opposé de Persuasion (ou d'Intimidation). Le personnage qui l'emporte peut alors réduire ou augmenter le prix de l'objet de 10% par tranche de 10 points de MR.

Dans le système extérieur, les habitats anarchistes, titaniens, écumeurs et autres s'appuient sur une économie fondée sur la réputation. Les personnages doivent donc utiliser leurs scores de réputation pour obtenir les biens et les services qu'ils désirent. Cette mécanique de jeu est présentée dans *Réputation et réseaux sociaux*, p. 286.

Bien entendu, les personnages sont libres de mettre la main sur l'équipement voulu en recourant aux moyens de leurs choix — arnaques, emprunts à des amis, vols manifestes — avec les tests et les conséquences que cela implique. Dans certains cas, obtenir de l'équipement peut être une aventure à part entière.

FABRIQUER SON ÉQUIPEMENT

Grâce aux technologies de nanofabrication, les personnages peuvent créer leur propre équipement en utilisant des cornes

d'abondance et d'autres appareils similaires de nanofabrication (p. 327). Pour cela, il faut posséder les plans de fabrication appropriés, peu importe que ceux-ci aient été fournis par l'appareil, que les personnages les aient achetés légalement ou sur le marché noir, ou qu'ils aient été obtenus via leur réputation ou trouvés en ligne. Les personnages peuvent également encoder leurs propres schémas avec un test de Programmation : Nanofabrication.

MODIFICATEURS D'ÉQUIPEMENT

Dans ce monde futuriste et technologique, l'équipement est une nécessité. Dans la plupart des cas, l'utilisation de l'équipement n'accorde aucun bonus mais permet simplement au personnage l'accomplissement de tâches qu'il serait incapable de mener autrement. Il est, par exemple, impossible de crocheter un verrou mécanique sans outils de crochetage ou d'autres outils similaires.

Dans d'autres cas, l'équipement utilisé permettra de bénéficier d'un bonus pour la tâche entreprise. Il est peut-être possible d'escalader un mur sans outil, mais si vous êtes équipé de gants gecko ou d'autres instruments d'escalade, ce sera nettement plus facile. Le modificateur qu'apporte un objet est habituellement indiqué dans sa description et peut généralement varier de +10 à +30.

QUALITÉ DE L'ÉQUIPEMENT

Dans les deux situations décrites ci-dessus, il est possible de se retrouver avec des objets de qualité exceptionnelle comme avec des objets de qualité inférieure, ce qui impose des modificateurs positifs ou négatifs appropriés. Le matériel de maître, de pointe, expérimental ou simplement haut-de-gamme apporte un bonus de +10 à +30. Le matériel dépassé, de mauvaise

COÛTS D'ÉQUIPEMENT

CATÉGORIE DE PRIX	ÉCHELLE DE VALEUR (CRÉDITS)	PRIX MOYEN (CRÉDITS)
Modique	1-99	50
Bas	100-499	250
Moyen	500-1.499	1.000
Élevé	1.500-9.999	5.000
Onéreux	10.000+	20.000

MODIFICATEURS DE COÛTS

FACTEUR ÉCONOMIQUE	MODIFICATEUR PROPOSÉ
Objet volé	-50%
Objet usagé	-25%
Objet réglementé	+25%
Objet illégal	+50%
Objet rare	+25%
Objet très rare	+50%
Objet commun	-25%

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

qualité ou abimé inflige un malus de -10 à -30 (qui, dans certains cas, annule le bonus de base accordé par l'objet).

TAILLE DE L'ÉQUIPEMENT

Vous aurez parfois besoin de savoir si une pièce d'équipement est petite ou grande, et dans quelle mesure. Même s'il s'agit d'un facteur que le MJ peut évaluer sur le vif, en faisant appel au bon sens, la taille de nombreux objets a été indiquée, en particulier pour les objets inhabituels ou si futuristes que le joueur moyen n'aura peut-être aucune idée de leurs dimensions. Les différentes catégories de taille utilisées sont détaillées dans la *Table des Tailles d'Équipement*. Ces données sont à prendre de manière indicative : en fonction du constructeur et du procédé de fabrication, certains objets pourront être plus grands ou plus petits que d'autres objets du même type. Il est également important de ne pas oublier que la taille et les composants des différents objets diminuent à mesure que la technologie évolue. En cas de doute, optez pour le plus petit format.

MASSE ET ENCOMBREMENT

Un personnage qui porte trop d'équipement se voit ralenti et subit un malus à sa vitesse de déplacement et à ses tests de compétences. Le poids des différentes pièces d'équipement n'est pas géré individuellement, la question est laissée à l'appréciation du MJ qui doit sur ce point faire appel au bon sens. Lorsqu'un personnage se charge au-delà du raisonnable, appliquez les modificateurs correspondants. Le MJ doit toutefois noter qu'une bonne part des matériaux de fabrication utilisés dans *Eclipse Phase* permettent de créer des objets nettement plus légers que leurs équivalents actuels sans rien perdre pour autant de leur résistance et de leur fonctionnalité (cf. *Matériaux du futur*, p. 298). Selon le même principe, les personnages peuvent porter des charges bien plus importantes dans les environnements à faible ou à microgravité.

DISSIMULER DE L'ÉQUIPEMENT

Les personnages peuvent tenter de dissimuler des objets sur eux-mêmes, espérant au moins les soustraire à l'attention normale, si ce n'est à une fouille approfondie. Pour déterminer l'efficacité d'une tentative de camouflage, le personnage doit faire un test d'Escamotage et noter sa MR (le MJ peut aussi

choisir d'effectuer ce jet en secret). Lorsqu'il existe une possibilité qu'un autre personnage détecte l'objet caché, cet autre personnage doit faire un test de Perception dont la MR devra être supérieure à celle du test d'Escamotage. Le MJ applique à chacun de ces tests les modificateurs qui lui semblent appropriés. Par exemple : dissimuler un objet encombrant, comme une épée, est difficile à faire (-30) ; mais en portant des vêtements pratiques ou amples, comme un manteau long ou une combinaison de saut multi-poches, cela devient plus facile (+20). Parallèlement, une personne qui n'observe pas attentivement est moins susceptible de repérer l'équipement caché (-30), tandis qu'un agent procédant à une fouille physique ou ayant une vision améliorée lui permettant de voir au travers des différentes couches de protection s'en sortira mieux (+30).

DESIGN ET MODE

De nombreux objets d'*Eclipse Phase* ressemblent beaucoup à leurs équivalents des débuts du XXI^e siècle — les bouteilles de soda sont encore des bouteilles transparentes contenant des boissons aux couleurs vives ; les vêtements restent évidemment des choses que l'on porte sur soi ; et les couteaux sont toujours constitués d'un manche et d'une lame. Les matériaux utilisés, les procédés et les approches de fabrication sont, en revanche, très différents. Pour commencer, très peu d'objets ont l'apparence uniforme typique d'une fabrication en série, même s'ils en sont issus. Les procédures de mini- et de nano-fabrication permettent de conférer à chaque objet une apparence unique (ou tout du moins différente). Dans les zones anarchistes où règne l'économie de réputation, les possessions matérielles ont très peu de valeur intrinsèque, l'accent est donc mis sur l'expression et la créativité, ce qui explique que beaucoup d'objets soient personnalisés artistiquement. Les objets véritablement faits main sont rares et chers. De la même manière, les éléments d'équipement sont généralement pensés en mettant l'accent sur l'ergonomie et la simplicité d'utilisation : les courbes douces, les jolies couleurs et les formes ergonomiques ne sont donc pas rares quel que soit le matériel. De nombreux objets dédiés à un usage personnel, comme les lampes-torches ou les petits outils, prennent ainsi des formes ovoïdes pour assurer une meilleure prise en main et un plus grand confort pour l'utilisateur, ou parfois d'autres formes pour faciliter le port de l'objet ou pour permettre de l'attacher facilement à ses vêtements. Aux yeux d'un individu du XX^e siècle, beaucoup de ces appareils courants passeraient en fait pour des cailloux aux couleurs étranges ou pour des décorations en plastiques ou en céramiques. Les plus vieux transhumains désignent ces pièces en parlant de « blobjets ».

Les matériaux utilisés pour créer les objets de tous les jours sont aussi très avancés : on compte aussi bien l'aérogel et le graphène que des matériaux intelligents (p. 298) et des méta-matériaux exotiques aux propriétés physiques particulières. Concrètement, cela signifie que la plupart des objets sont légers, durables (présentant au besoin des capacités accrues de résistance et/ou flexibilité), étanches, anti-poussière et autonettoyants. Ils sont aussi conçus pour fonctionner dans les environnements en microgravité et en apesanteur, et peuvent être clipsés, attachés ou collés à une surface au moyen de coussinets adhésifs.

Presque tous les équipements de l'univers d'*Eclipse Phase* existent également sous des formes adaptées pour en permettre le port et l'usage aux animaux surévolués et aux morphes non-humanoïdes (comme les novacrabes, les

TAILLES D'ÉQUIPEMENT

CATÉGORIE DE TAILLE	DIMENSIONS GÉNÉRALES ET NOTES
Nano	Si petit que l'objet ne peut pas être vu sans l'aide d'un microscope ou sans vision nanoscopique (p. 311) et ne peut être manipulé sans doigts fractals (p. 310) ou avec d'autres outils similaires.
Micro	Du petit point visible à l'œil nu à l'insecte moyen.
Mini	Les mini objets peuvent être dissimulés dans la paume de la main ou dans une petite poche.
Petit	Les petits objets peuvent être cachés dans une main ou dans une poche normale.
Moyen	Les objets de taille moyenne sont encombrants dans une seule main : ils vont de la bouteille de 2 litres au chien de taille moyenne. Ils ne tiennent pas dans les poches mais peuvent être dissimulés par de grandes couvertures.
Grand	De taille humaine environ.
Énorme	Véhicules et autres objets massifs.

MATÉRIAUX DU FUTUR

Beaucoup des matériaux accessibles et couramment utilisés dans l'univers d'*Eclipse Phase* sont des matériaux rares, seulement théoriques ou complètement inconnus à notre époque. Les exemples qui suivent en présentent quelques-uns parmi les plus intéressants.

AÉROGEL

Ce « gaz gelé » à l'état solide et à faible densité est obtenu en faisant mousser avec précision divers matériaux, généralement du verre ou de la céramique, jusqu'à atteindre un état de très faible densité. L'aérogel est un matériau semi-transparent très léger, évoque le polystyrène extrudé au toucher, et agit comme un isolant exceptionnel contre la chaleur et le froid. Il est d'un usage courant dans les habitats.

DIAMANT

Le diamant artificiel est léger et extrêmement résistant, il se caractérise par son point de fusion très élevé et par une conductivité thermique presque parfaite. Cela en fait l'élément idéal pour renforcer les surfaces protégées (armure) et pour créer des machines et mécanismes extrêmement solides.

FULLERÈNES/ADNR

Les fullerènes (aussi appelés « Buckyballes », graphène ou nanotubes de carbone) sont des structures moléculaires composées de carbone connues pour être extrêmement solides (bien plus que l'acier). Résistants à la chaleur, les fullerènes peuvent être isolants ou supraconducteurs, ce qui les rend particulièrement utiles pour la fabrication d'équipements aussi divers que les armures, les composants électroniques, les systèmes de capteur ou les câbles d'ascenseurs spatiaux.

MOUSSE MÉTALLIQUE

La mousse métallique est obtenue en ajoutant des agents mousseux à des métaux liquides, ce qui permet de créer

des structures métalliques ultralégères — c'est-à-dire suffisamment légères pour flotter sur l'eau. Ce matériau est idéal pour la construction d'habitats et de cités flottantes.

VERRE MÉTALLIQUE

Le verre métallique est un superalliage métallique possédant une structure atomique amorphe (plutôt que cristalline) qui combine, de manière unique, élasticité et solidité. Cela en fait un bon revêtement de surface et une alternative à la céramique pour la fabrication des armures. Ce matériau est également très utile en raison de ses propriétés de résistance électrique inhabituelles (pour un métal).

MÉTAMATÉRIAUX

Les métamatériaux ont des propriétés physiques particulières (généralement électromagnétiques) dues à leur structure et, notamment, à leur indice de réfraction négatif. Ils permettent de créer des capes d'invisibilité (p. 316), des superlentilles, des appareils d'optique à commande de phase et d'impressionnants hologrammes 2D.

MÉTAUX RÉFRACTAIRES

Ces alliages métalliques ayant un point de fusion extrêmement élevé, ils sont idéaux pour les systèmes-moteur destinés à subir de très hautes températures, pour les véhicules d'entrée atmosphérique et les vaisseaux supersoniques.

ALUMINE TRANSPARENTE

Sous sa forme transparente, cette céramique est souvent connue sous le nom de saphir. L'alumine transparente est plus solide que l'acier, et les techniques de moulage employées en gravité zéro permettent de réaliser de fascinantes constructions transparentes, tant que l'on respecte la faible résistance mécanique de ce matériau. ■

serpentoïdes, etc.). Et même si une pièce d'équipement adaptée à cette fin n'est pas immédiatement accessible, elles sont rarement difficiles à nanofabriquer. Les matériaux intelligents (p. 298) permettent également de faciliter l'interopérabilité des objets avec les différents types de morphe.

INTERFACE

Il n'est pas inhabituel que des appareils de tous les jours ne possèdent aucune interface extérieure ou commande visible, ceux-ci étant conçus pour être activés par des signaux radio émis directement par l'ecto ou les implants réseaux de leur utilisateur. Tous les objets conçus pour les situations d'urgence, de combat, de survie ou d'exploration sont néanmoins pourvus de commandes physiques de base, juste au cas où. Les interfaces physiques se présentent généralement sous la forme d'un pavé tactile, rien de plus que quelques taches de couleur sur la surface de l'appareil la plupart du temps, même si certains appareils peuvent aussi projeter une interface holographique incluant plus de commandes. La plupart des équipements de ce genre peuvent également être activés et contrôlés par commande vocale.

Presque tous les appareils comprennent un ensemble complet de fichiers d'aide et de tutoriaux. La majorité des

appareils électroniques intègre de surcroît une IA spécialisée (cf. *Équipement de la toile*, page suivante) et peut accéder à la Toile.

MATÉRIAUX INTELLIGENTS

Beaucoup d'objets technologiques courants sont fabriqués avec des matériaux intelligents. Ces appareils contiennent — ou sont intégralement composés — de nombreuses nanomachines capables de se déplacer et de se reformer pour altérer la forme de l'objet, sa couleur et sa texture. Les vêtements intelligents peuvent, par exemple, se transformer d'eux-mêmes : des vêtements spécialement adaptés aux hivers froids des pôles martiens peuvent se transformer pour devenir la dernière tenue à la mode, tout cela grâce aux centaines de milliers de nanomachines qui se modifient et se déplacent pour redessiner le vêtement. De la même manière, les outils en matériaux intelligents peuvent changer de forme ; lorsque les nanomachines se réorganisent pour redessiner l'outil, un tournevis électrique peut devenir une clé anglaise ou un marteau. Les matériaux intelligents possèdent tous un générateur de nanomachines perfectionné et spécialisé (p. 327) qui les maintient en parfait état tant qu'il est régulièrement rechargé.

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

ÉQUIPEMENT DE LA TOILE

Presque tous les appareils technologiques d'*Eclipse Phase* sont conçus pour que l'utilisateur puisse les contrôler via les signaux radio de ses implants de base, mais il existe aussi des modèles utilisables par les personnages ne possédant pas d'implants standards. Tous les appareils intègrent également un ordinateur quasi-microscopique et un lien radio (habituellement désigné comme la « Voix ») qui permet à l'utilisateur de localiser facilement l'objet ou l'appareil, renseigne sur son état, son fonctionnement et sur les opérations d'entretien à pratiquer, et qui prévient lorsque l'appareil doit être réparé en indiquant comment procéder. La plupart de ces voix sont discrètes et très utiles, mais elles peuvent être particulièrement agaçantes sur les appareils de mauvaise qualité.

Comme il est possible d'accéder à presque tous ces appareils via la Toile ou en étant à portée de signal radio, ceux-ci sont vulnérables au piratage, aux tentatives d'intrusion (p. 255) et au brouillage radio (p. 262). De nombreux appareils restent cependant accessibles publiquement (cf. *Spimes*, p. 238) et les équipements connectés peuvent également être pistés via la Toile (p. 251). Ces appareils sont souvent asservis à d'autres systèmes (cf. *Asservissement appareils*, p. 248) pour des raisons d'intimité et de sécurité ; les appareils que porte ou que gère un

personnage font souvent partie de son PAN et sont donc asservis à ses implants réseau ou à son ecto. Pour plus d'informations sur les appareils connectés à la Toile, cf. *La Toile*, p. 234.

De nombreux appareils disposent d'une IA préinstallée, elle-même équipée de logiciels de compétences grâce auxquels elle peut contrôler l'appareil toute seule, en s'appuyant uniquement sur les instructions ou sur les ordres que l'utilisateur lui communique par le réseau. Les IA sont décrites p. 264 et p. 331.

PORTÉE DES CAPTEURS ET DES SIGNAUX

Dans *Eclipse Phase*, presque tous les appareils sont pourvus de petits transmetteurs afin de pouvoir être connectés à la Toile. Parallèlement, de nombreux équipements sont équipés de capteurs (caméras, microphones et autres détecteurs). La Table de Portée des capteurs et des signaux indique la portée de fonctionnement de ces appareils.

ÉNERGIE

Dans *Eclipse Phase*, tous les appareils nécessitant une alimentation en énergie ont besoin d'électricité pour fonctionner. Sauf exception, ceux-ci fonctionnent grâce à des cellules photovoltaïques ou avec de puissantes piles ou batteries électriques. Ces batteries sont des supraconducteurs à haute-densité efficaces à température ambiante. Leurs capacités sont 25 fois supérieures

PORTÉE DES CAPTEURS ET DES SIGNAUX

CATÉGORIE DE TAILLE	PORTÉE URBAINE	PORTÉE DÉGAGÉE	EXEMPLES
Nano	20 mètres	100 mètres	Poussière intelligente, nuées de nano/microbots
Micro	50 mètres	500 mètres	Microcams
Mini	1 kilomètre	20 kilomètres	Implants réseau
Petite	5 kilomètres	50 kilomètres	Ectos, mini-transmetteurs longue-portée, capteurs portables
Moyenne	25 kilomètres	250 kilomètres	Stimulateurs radio, capteurs de véhicules
Grande	500 kilomètres	5.000 kilomètres	



à celles des plus puissantes batteries en usage au début du XXI^e siècle et elles peuvent être fabriquées sous des formes flexibles, être imprimées dans l'appareil ou même être cousues dans la trame d'un tissu. Leur autonomie moyenne est de 100 à 500 heures et elles alertent automatiquement l'utilisateur lorsqu'elles commencent à s'épuiser. Des batteries nucléaires à radio-isotopes, plus puissantes, sont également disponibles. Celles-ci sont blindées, pour protéger leur porteur des radiations qu'elles émettent, et elles peuvent fonctionner jusqu'à 3 ans ou plus.

En bref, à moins que cela serve le scénario, l'approvisionnement en énergie ne devrait pas vraiment être un problème dans le monde d'*Eclipse Phase*. À l'occasion, une panne d'alimentation pourra aussi être le résultat d'un échec critique.

AUGMENTATIONS PERSONNELLES

La quasi-totalité des citoyens du système solaire, qu'ils soient humains, IA ou surévolués, ont recours à différentes formes d'augmentations biologiques, cybernétiques ou nanotechnologiques. Les exemples présentés ci-dessous font partie des augmentations les plus courantes.

Sauf précision contraire, les bonus apportés par les augmentations personnelles sont compatibles et cumulables avec les bonus qu'apportent les autres améliorations.

AUGMENTATIONS STANDARDS

La plupart des biomorphes produits dans le système solaire incluent les augmentations suivantes.

BIO-MODES BASIQUES

Les biomorphes étant pratiquement tous équipés de bio-modes de base, beaucoup d'habitats, pour des raisons de santé publique, n'autorisent pas l'entrée aux visiteurs/immigrants dont le biomorphe est dépourvu de cette augmentation. Les bio-modes de base consistent en un ensemble d'améliorations génétiques, de virus ajustés et de bactéries qui accélèrent la guérison, améliorent considérablement la résistance aux maladies et ralentissent le vieillissement. Un morphe équipé de bio-modes de base guérit deux fois plus vite qu'un humain normal du XXI^e siècle et peut progressivement régénérer les parties manquantes de son propre corps. Il est immunisé à toutes les maladies courantes (de la grippe au cancer) et en grande partie insensible au vieillissement. S'ajoute à cela le fait qu'il n'a pas besoin de plus de 3 ou 4 heures de sommeil par nuit, qu'il est immunisé aux effets secondaires liés à l'existence à long-terme en faibles et microgravités, et qu'il n'est pas affecté par les formes naturelles des problèmes biologiques que sont les allergies, la dépression ou les états de chocs consécutifs à des blessures. [Prix moyen. Déjà inclus sans coût supplémentaire pour la plupart des biomorphes]

CYBER-CERVEAU

Le cerveau cybernétique est le lieu où réside l'ego (ou l'IA aux commandes) des synthomorphes et des cosses. Élaborés sur le modèle du cerveau biologique, les cyber-cerveaux présentent une architecture holistique et servent de nœud de contrôle et de processeur central pour les entrées sensorielles et la prise de décision. Un seul ego ou une seule IA à la fois peut « habiter » un cyber-cerveau : pour accueillir des extras, il faut utiliser des implants réseau (p. 300) ou un module ghost (p. 306). Les cyber-cerveaux stockant les souvenirs numériquement, ils possèdent l'équivalent d'une augmentation mnémonique (p. 306). Ils intègrent également un lien marionnette (p. 306)

qui permet de les télécommander, mais ceux qui tiennent à leur sécurité peuvent choisir de supprimer cette option. Les cyber-cerveaux sont vulnérables au piratage cérébral (p. 261) et aux autres formes d'attaque/infiltration électronique. Ils sont équipés de deux paires de prises jack externes (p. 306), ou plus, généralement situées à la base du crâne. Ces prises permettent des connexions câblées directes. [Prix moyen. Déjà inclus sans coût supplémentaire pour les morphes synthétiques et cosses]

IMPLANTS RÉSEAU DE BASE

Les implants réseau sont intégrés à tous les morphes modernes. Il s'agit d'un réseau d'implants cérébraux cybernétiques constituant l'équipement essentiel de quiconque souhaite rester connecté et profiter pleinement de la Toile sans-fil. Les composants interconnectés du système incluent :

- **Ordinateur crânien** : cet ordinateur sert de relais central au PAN de l'utilisateur et abrite sa muse (p. 264). Il possède toutes les fonctions d'un smartphone et d'un assistant numérique personnel (PDA), faisant office de lecteur multimédia, de navigateur, de réveil/calendrier, de système de positionnement et de cartographie, de carnet d'adresses, de calculatrice avancée, de système de stockage de fichiers, de moteur de recherche, de borne d'accès aux réseaux sociaux, de programme de messagerie et de carnet de notes. Il contrôle l'entrée RA de l'utilisateur et peut exécuter tous les logiciels demandés (cf. *Logiciels*, p. 331). Il traite également les données LEX, ce qui permet à l'utilisateur d'expérimenter les souvenirs enregistrés par d'autres personnes, et autorise le partage des entrées LEX de l'utilisateur avec d'autres en temps réel. Les logiciels de reconnaissance faciale/d'image et de cryptage (p. 331) sont inclus par défaut.
- **Transmetteur radio** : ce transmetteur connecte l'utilisateur à la Toile et aux autres personnages/appareils à portée. Il a une portée effective de 20 kilomètres dans le vide de l'espace et dans les autres zones situées loin des interférences radio. Sa portée est de 1 kilomètre dans les habitats surpeuplés.
- **Capteurs médicaux** : ce réseau d'implants contrôle le statut médical de l'utilisateur en surveillant son rythme cardiaque, sa respiration, sa pression sanguine, sa température, son activité neurale, et bien plus encore. Un système sophistiqué de diagnostic médical interprète les données et avertit l'utilisateur en cas de problème ou de danger.

Il suffit d'une simple pensée pour faire usage de toutes ces fonctions. [Prix moyen. Déjà inclus sans coût supplémentaire pour la plupart des biomorphes]

PILE CORTICALE

La pile corticale est une toute petite unité cybernétique de stockage de données protégée par un boîtier de diamant synthétique de la taille d'un grain de raisin. Implantée à la base du crâne à la jonction du tronc cérébral et de la moelle épinière, elle contient une sauvegarde numérique de l'ego du personnage. En partie nanotechnologique, l'implant entretient un réseau de nanites qui contrôle les connexions synaptiques et l'architecture cérébrale, repérant tout changement éventuel et mettant à jour la sauvegarde de l'ego en temps réel, jusqu'au moment de la mort. Si le personnage meurt, sa pile corticale peut être récupérée pour restaurer le personnage à partir d'une sauvegarde (cf. *Morphose*, p. 270). Les piles corticales

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

sont dépourvues d'accès externes ou wifi (pour des raisons de sécurité) : elles doivent être extraites chirurgicalement (cf. *Récupération de la pile corticale*, p. 268). Extrêmement résistantes, les détruire ou les endommager demandent la mise en œuvre d'efforts exceptionnels. Ainsi, elles peuvent être récupérées même sur des corps réduits en bouillie ou mutilés. La pile corticale est isolée des implants réseau et autres implants par mesure de sécurité, afin d'empêcher tout piratage ou toute manipulation venue de l'extérieur. [Prix moyen. Déjà inclus dans le coût supplémentaire pour la plupart des biomorphes]

BIOWARE

Les augmentations biologiques peuvent être le résultat de modifications génétiques opérées au moment de la création ou de la croissance du morphe, ou lors de modifications ultérieures apportées au morphe, comme elles peuvent être obtenues au moyen de nanomachines qui modifient les tissus du morphe ou en cultivant des organes *ex vitro* qui sont ensuite implantés. Le bioware permet d'améliorer les biomorphes (y compris les cosses et les surévolués), mais pas les synthomorphes (cf. *Bioware et synthomorphes*, p. 306).

AUGMENTATIONS MENTALES

Les augmentations mentales sont extrêmement courantes.

Hyper-linguiste : le cerveau du morphe conserve la souplesse linguistique de la petite enfance, ce qui permet au personnage d'apprendre les langues avec une grande facilité. Cet implant fonctionne comme l'aspect Hyper-linguiste (p. 146). [Prix bas]

Mathématique : cet implant fonctionne comme l'aspect Mathémagicien (p. 146). [Prix bas]

Mémoire eidétique : le personnage peut se souvenir en détail de tout ce qu'il a vécu, sans perte de mémoire à long-terme. Il peut, par exemple, réciter une page d'un livre qu'il a lu un mois auparavant, se souvenir d'une série de 200 caractères aléatoires qu'il a vue il y a un an, et il pourrait même décrire le petit-déjeuner qu'il a pris tel ou tel jour dix ans auparavant. Il ne peut cependant se souvenir que des choses auxquelles il prête attention. Il ne pourra pas se rappeler le contenu d'une lettre sur le bureau de quelqu'un s'il y a à peine jeté un coup d'œil : pour cela, il lui faudrait l'avoir lue. Cette augmentation ne requiert aucun test ou effort d'utilisation : le personnage doit simplement essayer de se souvenir d'un fait spécifique. [Prix bas]

Personnalités multiples : le cerveau du morphe a été volontairement partitionné pour pouvoir accueillir une personnalité supplémentaire. Cette multiplicité n'est pas considérée comme un trouble mental mais comme un outil cognitif aidant le personnage à gérer l'hypercomplexité de ses environnements. Cette personnalité bonus peut être un PNJ dirigé par le MJ, un personnage indépendant (sous forme d'ego uniquement) incarné par le PJ ou le clone neural téléchargé d'un autre personnage. Cette personnalité bonus est à tous points de vue considérée comme un ego indépendant (qui peut donc créer ses propres forks), à la seule différence que ces deux personnalités sont sauvegardées sur une même pile corticale et doivent être placées dans des morphes distincts ou dans un morphe équipé de cet implant en cas de téléchargement.

Le contrôle du morphe ne peut être assuré que par un ego à la fois. L'autre demeure en arrière-plan, toujours actif mais pas en surface. Chaque ego est complètement conscient de ce que l'autre fait, pense, etc. Lorsque, pour une raison ou une autre, la personnalité d'arrière-plan souhaite prendre le contrôle, mais que la personnalité aux commandes le lui refuse, le personnage doit faire un test opposé de VOL \times 3. Chacun des deux egos

a ses propres scores de Lucidité et de Seuil de Trauma et doit noter ses points de stress et ses traumatismes indépendamment de l'autre. Les attaques psi et les pouvoirs d'influence mentale/sociale n'affectent que la personnalité aux commandes.

Avoir un ego supplémentaire, agissant en arrière-plan, peut être utile lorsqu'il s'agit de faire plusieurs choses en même temps. Le personnage bénéficie d'une action complexe supplémentaire par round, mais ne peut l'utiliser que pour effectuer des actions mentales ou sur la Toile. [Prix élevé]

AUGMENTATIONS PHYSIQUES

La plupart des implants biologiques d'augmentation physique sont dérivés de capacités animales.

Amortisseurs émotionnels : cette alternative bon marché au contrôle endocrinien (p. 302) permet à l'utilisateur de sciemment atténuer les réponses émotionnelles du morphe, ainsi que ses différents signaux non-verbaux tels que la dilatation des pupilles, les mouvements oculaires et le ton de la voix. Cette augmentation permet à l'utilisateur de mentir et de dissimuler ses émotions de manière à duper l'observateur même le plus attentif : le personnage bénéficie d'un bonus de +30 à ses tests de Subterfuge et d'Imposture. Cette augmentation n'a aucun effet contre les méthodes de détection des mensonges et des émotions impliquant de lire l'état neural du personnage, comme les passes psi-gamma. Elle étouffe, néanmoins, toutes les réponses émotionnelles du personnage, ce qui le rend moins convaincant lors de ses interactions personnelles en temps réel et lui impose un malus de -10 à ses tests de compétences sociales comme la Persuasion. Le personnage peut activer ou désactiver cette augmentation à volonté. [Prix bas]

Anguicel : dérivé des caractéristiques génétiques électriques de l'anguille, l'anguicel est implantée de manière à ce qu'il puisse se connecter aux réseaux de bio-conducteurs situés dans les mains et dans les pieds (ou dans d'autres membres), ce qui lui permet de générer des impulsions étourdissantes d'un simple contact physique. L'anguicel inflige des dommages d'impulsion (p. 195), exactement comme le ferait une paire de gants à impulsion. Il peut également être utilisé pour alimenter les implants ou les appareils de poche conçus à cet effet avec un simple contact physique. [Prix bas]

Armure biotissée (légère) : installer une armure biotissée implique de lacer la peau du morphe de soie d'araignée artificielle, ce qui apporte une CA de 2/3 sans changer l'apparence, la sensibilité ou le grain de peau du morphe. Cette armure est cumulable avec l'armure portée. [Prix bas]

Armure biotissée (lourde) : l'armure biotissée lourde implique un laçage de la peau du morphe avec un réseau plus dense et plus épais de ces mêmes fibres de soie. La peau du morphe devient donc plus épaisse et moins souple, sauf aux articulations. Elle prend également une apparence inhabituellement lisse, et son grain de peau est à la fois doux et dur au toucher. Cette armure apporte une CA de 3/4 sans diminuer la mobilité du morphe. Les sensations tactiles du personnage sont toutefois considérablement diminuées (malus de -20), sauf au niveau des mains, des pieds et du visage. Cette armure est cumulable avec l'armure portée. [Prix moyen]

Armure carapace : l'armure carapace combine l'armure biotissée avec des plaques à la fois dures et souples de chitine-céramique hybride modelée d'après la texture et la structure microscopiques des exosquelettes arthropodes. Avec son apparence crocodilienne ou insectoïde (au choix du personnage), cette armure est tout à fait visible. Le morphe devient de plus complètement imberbe. L'armure carapace

apporte une CA de 11/11, mais elle n'est pas cumulable avec l'armure portée. [Prix moyen]

Augmentation musculaire : la masse musculaire du morphe a été améliorée et tonifiée, et ses myocytes ont été renforcés. Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 à son aptitude SOM. [Prix élevé]

Branchies : les tissus pulmonaires du morphe ont été adaptés pour fonctionner comme des branchies, autorisant le morphe à respirer aussi bien l'air que l'eau, tant que l'eau n'est pas toxique ou trop stagnante. Le personnage doté de cette augmentation peut respirer l'eau puis l'expulser via des fentes qui sont situées juste en-dessous de ses côtes flottantes et qui sont scellées quand il n'est pas en milieu aquatique. [Prix bas]

Contrôle endocrinien : cette augmentation modifie le système endocrinien du morphe, assurant au personnage un contrôle précis de ses sécrétions hormonales. Il est donc en mesure de contrôler parfaitement son appétit et ses émotions, et de réguler la douleur. Il bénéficie d'un bonus de +30 contre les effets de la faim, de la peur et contre toute forme de manipulation émotionnelle, comme la passe Pilotage émotionnel. Cette augmentation permet également de mentir en toute conviction et de duper parfaitement toutes les méthodes de détection des mensonges ne s'appuyant pas sur l'analyse des signaux neuronaux de la cible : le personnage bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests de Subterfuge. Cette augmentation lui permet, en outre, de rester éveillé pendant 48 heures sans subir de malus, délai au terme duquel il commencera à ressentir normalement les effets de la fatigue. Enfin, cette capacité permet au personnage de réguler la réception de la douleur : il ignore le malus de -10 qu'impose une blessure. [Prix élevé]

Coussinets adhésifs : les paumes, les avant-bras, les tibias et la plante des pieds du morphe sont dotés de coussinets spéciaux. Ces coussinets, qui imitent les lamelles adhésives que l'on trouve sous les pattes des geckos, permettent au personnage de supporter son poids sur un mur ou sur un plafond en mettant simplement deux d'entre eux en contact avec la surface (cela ne fonctionne pas sur les surfaces constituées de matériaux spécifiquement résistants à cette augmentation). Le personnage peut escalader n'importe quelle surface et se déplace en toute facilité sur les plafonds qui supportent son poids. Il bénéficie d'un bonus de +30 à ses tests d'Escalade.

Les coussinets doivent être en contact avec la surface escaladée (le personnage ne doit donc pas porter de gants). La nature de ces coussinets apparaît de manière évidente à quiconque les observe, mais elle n'affecte pas le sens du toucher ou la dextérité manuelle du personnage. Combinés à l'augmentation Étanchéité au vide, ces coussinets permettent même de s'agripper à des surfaces exposées au vide spatial. [Prix bas]

Étanchéité au vide : pour posséder cette augmentation, il faut également avoir une armure biotissée ou une armure carapace. Le morphe a été conçu de manière à survivre aux effets du vide spatial. Sa peau résiste au vide et protège le personnage de températures allant de -75 à 100 °C. En outre, les orifices du morphe, tels que la bouche et le nez, peuvent se sceller suffisamment efficacement pour résister au vide. Le morphe est également pourvu d'une membrane oculaire spéciale permettant au personnage de voir dans le vide sans risquer de dommages aux yeux. Cette augmentation est souvent combinée avec Respiration Améliorée ou Réserve d'Oxygène, voire avec les deux. [Prix élevé]

Filtres toxémiques : le morphe possède de meilleurs reins, un meilleur foie et des filtres biologiques pulmonaires. Un personnage doté de cette augmentation est immunisé à toutes les toxines chimiques et biologiques, qu'il s'agisse de drogues récréatives, d'agents innervants ou de nourriture avariée. Le morphe peut également respirer de la fumée et boire de l'eau salée sans danger et sans gêne. Contrairement aux médicachines, l'immunité toxémique protège le personnage des toxines même lorsque les dommages ou la gêne sont infimes (les médicachines se contentent simplement d'évacuer la toxine du morphe après avoir réparé les dommages causés). Cette augmentation n'offre aucune résistance contre les acides concentrés, les attaques nanotechnologiques et autres agents destructeurs similaires. Certains des personnages pourvus de cette augmentation apprennent à apprécier le goût des différentes toxines chimiques, telles que le cyanure ou l'arsenic. [Prix moyen]

Glandes à drogues : le morphe a des glandes spécialement conçues pour sécréter des hormones ou des composés chimiques spécifiques puis les libérer dans le corps. Le personnage contrôle ces glandes et peut en libérer les composés chimiques à volonté. Chaque type de glandes à drogues est considéré comme une amélioration indépendante. Pour le

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.



choix des drogues ou des composés chimiques, cf. p. 317. [1 catégorie de prix supérieure à celle de la drogue]

Glandes venimeuses : similaires aux glandes à drogues, ces glandes spéciales produisent du poison comme un serpent produit du venin. Elles sont situées dans les doigts et dans la bouche du morphe, ce qui permet au personnage de libérer ce poison en griffant sa cible, en la mordant jusqu'au sang, voire même en partageant sa boisson ou en crachant dans celle de sa cible. Le morphe est immunisé aux poisons qu'il sécrète. Ces glandes ne peuvent pas sécréter de nanotoxines. [1 catégorie de prix supérieure à celle de la toxine]

Griffes rétractiles : le morphe est pourvu de griffes rétractiles, comme les chats. Ces griffes n'entravent en rien la dextérité manuelle du personnage et sont aussi tranchantes qu'un rasoir. Elles sont toutefois relativement petites et n'infligent que 1d10 + 1 + (SOM/10) points de dommages et ont une PA de +1. Elles sont donc légales dans la plupart des habitats qui les considèrent davantage comme un outil que comme une arme. [Prix bas]

Hibernation : le personnage peut volontairement réduire l'activité métabolique de son morphe de manière à diminuer ses besoins en nourriture, en eau et en air à 5% de ses besoins normaux. Le personnage se plonge dans un sommeil profond mais reste vaguement réceptif au toucher et au bruit, ce qui lui permet de se réveiller facilement. Pour se plonger dans cet état ou en sortir, le personnage a besoin de 3 minutes pendant lesquelles il est relativement vulnérable. Avec suffisamment d'air, il peut hiberner pendant 40 jours sans nourriture et sans eau. [Prix bas]

Intersexué : après une série complexe d'altérations, ce morphe permet au personnage de changer de sexe pour devenir mâle, femelle, hermaphrodite ou asexué. Le personnage déclenche ce changement mentalement, mais il faut environ 1 semaine avant qu'il ne soit complètement achevé. [Prix moyen]

Peau de caméléon : la peau du morphe est améliorée de chromatophores complexes qui lui permettent de changer de couleur de peau, comme les caméléons ou les pieuvres. Le morphe peut imiter quasiment n'importe quelle couleur et la plupart des motifs. Le personnage bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests d'Infiltration pour ne pas être vu ou repéré, tant qu'il reste stationnaire ou marche lentement. Il doit également être nu ou porter des vêtements intelligents (p. 326) de même couleur ou avec les mêmes motifs. S'il n'est pas correctement camouflé ou accélère le pas, ce bonus est réduit à +10. En plus de pouvoir se fondre dans son environnement, le personnage peut également choisir, en toute conscience, de changer la couleur ou la structure de sa peau pour se faire remarquer (+20 aux tests de Perception pour le repérer) ou simplement pour afficher des couleurs/motifs attrayants ou intéressants. [Prix bas]

Phéromones améliorées : la biochimie du morphe a été altérée de manière à permettre la sécrétion de phéromones améliorées affectant inconsciemment le comportement des humains à proximité. Ces phéromones rendent le personnage plus attirant et digne de confiance aux yeux de ses cibles : il bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de compétences sociales appropriées, telles que Persuasion. Cette augmentation n'affecte que les personnages sensibles aux phéromones, elle est sans effet sur les surévolués et les xénomorphes. [Prix bas]

Pieds préhensiles : les articulations de la jambe et du pied du morphe sont altérées afin que les orteils soient plus longs et plus habiles, et pour que le gros orteil soit transformé en pouce opposable. Physiquement, le pied du morphe ressemble à une main étroite et allongée, ou à un pied humain

dont les orteils ont été remplacés par des doigts et un pouce. Le personnage peut marcher normalement mais doit porter des chaussures spécialement adaptées. Il court cependant moins vite qu'un morphe avec des pieds normaux (-1 mètre par round). Les hanches du morphe ont, elles aussi, été légèrement modifiées pour permettre une plus grande mobilité. Dans un siège adapté ou en apesanteur, le morphe peut se servir de ses mains comme de ses pieds pour manipuler un objet. La plupart des morphes utilisés par les individus vivant en gravité zéro sont pourvus de cette augmentation. [Prix bas]

Poche corporelle : le morphe est doté d'une poche située sous les couches supérieures de son épiderme. Elle peut contenir et dissimuler (+30) des petits objets. [Prix modique]

Poussée synaptique : cette modification biologique améliore les synapses et en stimule les neurotransmetteurs, accélérant considérablement les connexions neurales. La poussée synaptique peut être activée mentalement ou déclenchée par de fortes émotions. Au niveau 1, elle augmente la Rapidité de +1, sans effet secondaire. Au niveau 2, elle augmente la Rapidité de +2, mais le personnage souffre de fatigue nerveuse pendant 1 heure après la fin de l'augmentation à chaque fois qu'il l'utilise (il souffre d'un malus de -20 à toutes ses actions). La poussée synaptique dure 30 minutes mais peut être réactivée. Si le personnage le souhaite, il peut utiliser l'augmentation de niveau 2 comme une augmentation de niveau 1. [Prix élevé (niveau 1) ; très cher (niveau 2)]

Pureté métabolique : les bactéries symbiotiques, la flore intestinale et les glandes du morphe ont été génétiquement modifiées pour conserver sa « pureté » au morphe. Le morphe produit également des antibiotiques intelligents empêchant toute bactérie ou mycose de se développer sur ou sous la peau. De ce fait, le morphe est complètement immunisé aux infections, aux caries dentaires et à l'halitose, sa transpiration n'a pas d'odeur et son système efficace de digestion produit moins de déchets solides et de composés chimiques odorants. [Prix moyen]

Queue préhensile : une longue queue préhensile (1,5 mètres) a été ajoutée à la base du dos comme extension du coccyx. Cette queue préhensile peut être utilisée pour saisir, tenir et manipuler des objets. Le personnage contrôle les mouvements de sa queue en se concentrant. Dans le cas contraire, elle a tendance à bouger d'elle-même. Cette queue améliore également l'équilibre : le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à tous ses tests de compétences physiques impliquant l'équilibre. [Prix bas]

Régulation circadienne : le morphe n'a besoin que de 2 heures de sommeil par nuit pour rester en bonne santé et fonctionner au maximum de ses facultés mentales. En état de sommeil, le personnage rêve constamment, et peut décider de s'endormir ou de se réveiller quasiment instantanément. Il est, en outre, capable de basculer facilement sur un cycle de 2 jours (44 heures d'éveil pour 4 heures de sommeil) sans subir d'effets secondaires. [Prix moyen]

Régulation thermique : la régulation thermique et la circulation sanguine du morphe ont été significativement améliorées pour permettre au personnage de survivre à des températures allant de -30 °C à +60 °C sans qu'il soit gêné ou ressente d'effets secondaires. [Prix bas]

Respiration améliorée : en stimulant l'efficacité pulmonaire et la capacité de transport d'oxygène dans le sang, cette augmentation permet au personnage de vivre confortablement dans les environnements à basse comme à haute pression (de 0,2 à 5 ATM) sans être pris de vertiges et sans avoir besoin de respecter des paliers de décompression. Il peut également retenir sa respiration pendant 30 minutes

SE SERVIR DE SES SENS AMÉLIORÉS

Augmentations personnelles et assistance technologique ont considérablement amélioré les capacités sensorielles de la plupart des transhumains. Cet encart présente plus en détail les facultés qu'impliquent ces fonctions sensorielles. Les capacités sont généralement les mêmes, qu'elles soient le résultat de sens biologiques ou de capteurs technologiques. La seule différence est que les capteurs technologiques peuvent « couper » certaines longueurs d'onde pour ne percevoir que des fréquences spécifiques, tandis que les sens biologiques perçoivent tout le spectre des sensations sans pouvoir les filtrer.

BASES DE DONNÉES SENSORIELLES

Les capteurs technologiques, comme les sens biologiques améliorés, intègrent des bases de données de « signatures » analysées qui permettent à l'utilisateur d'identifier plus facilement ce qu'il perçoit (dans le cas des sens biologiques, l'utilisateur accède aux bases de données via ses implants réseaux dans lesquels elles sont stockées). Les capteurs infrarouges ont, par exemple, des bases de données répertoriant la signature thermique de différents animaux et objets, ce qui facilite l'identification de ces éléments. Dans les situations appropriées, les personnages bénéficient d'un bonus de +20 pour l'identification de cibles ainsi perçues.

ACTIF VERSUS PASSIF

Un scanner **actif** doit émettre une fréquence particulière puis en mesurer les réflexions : cela signifie qu'un autre capteur de même type peut le détecter et le localiser en cherchant la source d'émission. Par exemple, un personnage ayant Vision Améliorée peut littéralement voir les radiations térahertz émises lorsqu'une personne se sert d'un capteur térahertz actif, comme un individu doté d'une vision normale voit la lumière que diffuse une lampe torche.

Un scanner **passif** analyse simplement les fréquences émises naturellement — il n'y a rien qui puisse trahir la présence du capteur.

SPECTRE ÉLECTROMAGNÉTIQUE

Dans le cadre des règles d'*Eclipse Phase*, le spectre EM est divisé en fréquences et en longueurs d'onde réparties dans les catégories suivantes : radio, micro-onde, térahertz, infrarouge, lumière visible, ultraviolet, rayons X, rayons gamma.

Radar (radio/micro-onde) : les capteurs radar émettent activement des ondes radio et micro-ondes qui se réfléchissent sur la cible et dont ils mesurent les réflexions. Les radars sont plus efficaces quand il s'agit de détecter des objets métalliques, ils le sont moins (malus de -20) contre les biomorphes et les petits objets. Toutefois, leur faible résolution ne leur permet de détecter que les formes, pas les couleurs ou les détails précis. Ils permettent de détecter la vitesse et le mouvement, peuvent « voir » à travers les murs (jusqu'à Armure + Endurance cumulées de 100) et détecter les implants cybernétiques et les objets dissimulés. À courte portée (1 à 2 mètres), ils détectent le rythme cardiaque et la respiration en mesurant les mouvements de la cage thoracique.

Térahertz : les capteurs térahertz émettent des rayons T, en mesurent les réflexions et les comparent aux signatures térahertz des différents objets/matériaux apparaissant dans leurs bases de données. Ils ont une meilleure résolution que celle des radars, mais l'image rendue est légèrement moins détaillée que celle obtenue par la vision normale. Similaires aux radars, les capteurs térahertz permettent de voir à travers les murs et d'autres matériaux, mais à un degré moindre (jusqu'à Armure + Endurance cumulées de 50). Les rayons T existent naturellement, mais les capteurs térahertz ont quand même besoin d'un émetteur puisque ces rayons sont absorbés par l'atmosphère (ainsi que par l'eau et le métal). Dans l'espace, en revanche, ils n'ont pas besoin d'émetteur. Les analyses térahertz passives ont une portée effective de 25 mètres en atmosphère. Les rayons T ne pénètrent pas la peau, ils sont donc inefficaces pour localiser des implants.

Infrarouge : les longueurs d'onde proches de l'infrarouge sont employées pour la vision de nuit, ce qui donne une résolution et une perception des détails équivalentes à ce que donnerait une vision normale par des conditions de faible luminosité. La longueur moyenne de l'infrarouge est excellente pour la détection des sources de chaleur (tant que le brouillard ou la fumée ne viennent pas obstruer la vision) et les différences thermiques (aussi minimes que 0,1 degré Celsius). Comme cette imagerie thermique permet de détecter la dissipation des traces de chaleur que laissent des sources chaudes sur des zones plus froides, un utilisateur assez rapide peut détecter l'endroit où quelqu'un s'est assis, des empreintes de pas presque disparues ou voir sur quelles touches une personne a appuyé.

en activité minimale et pendant 10 minutes en cas d'efforts soutenus. [Prix bas]

Stimulation surrénale : cette glande surrénale améliorée surcharge la réponse hormonale du personnage dans les situations de stress, ou sous le coup de la douleur ou d'émotions fortes (peur, colère, désir, haine). Lorsque cette glande est activée, la dose concentrée de noradrénaline libérée accélère le rythme cardiaque et le flux sanguin, et brûle les glucides. En termes de jeu, elle permet au personnage d'ignorer le malus de -10 d'une blessure et augmente temporairement ses RÉF de +10 (ainsi que les compétences qui y sont rattachées et l'Initiative). Ces modificateurs s'appliquent tant que le personnage ne s'est pas calmé (s'il possède aussi Contrôle endocrinien, p. 302, alors la Stimulation surrénale peut être activée ou désactivée à volonté, et les malus de blessures ignorés se cumulent). [Prix élevé]

SENS AMÉLIORÉS

Les exemples qui suivent détaillent les sens améliorés les plus courants. Si tous ces sens existent également sous forme d'implants cybernétiques, les implants biologiques sont bien plus communs.

Écholocation : le personnage dispose d'un sonar semblable à celui des dauphins et des chauves-souris. Il émet, autour de lui, de brèves impulsions ultrasoniques, générant un écho, et s'appuie sur les motifs de la réflexion acoustique que son oreille perçoit pour se représenter son environnement. Pour plus de détails, cf. *Se servir de ses sens améliorés*, ci-dessus. Cette augmentation fonctionne aussi bien dans l'air, à une portée de 20 mètres, que dans l'eau, avec une portée de 100 mètres. [Prix bas]

Odorat amélioré : l'odorat du morphe est équivalent à celui d'un limier. Le personnage peut identifier à leur odeur les produits chimiques et les individus, et peut pister les

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

SE SERVIR DE SES SENS AMÉLIORÉS (SUITE)

L'infrarouge détecte également le flux sanguin du visage des biomorphes, ce qui peut s'avérer utile pour jauger les états émotionnels (bonus de +20 aux tests de Kinésique), et peut détecter les implants sous-cutanés. Certaines surfaces blanches réfléchissant les infrarouges (effet miroir), cela peut éventuellement aider l'observateur à voir dans les coins ou derrière lui. En revanche, certains verres sont opaques à ce type de rayonnement. L'infrarouge est également utile pour déterminer les compositions chimiques (et permet de réaliser les tests de Chimie à la simple vue). L'infrarouge a un signal d'entrée passif.

Lidar (lumière visible) : semblable au radar, mais avec une résolution bien supérieure, le lidar émet activement une lumière, allant de l'infrarouge à l'ultraviolet, qui se réfléchit sur la cible, puis en mesure la diffusion d'ondes, la fluorescence et d'autres propriétés. Le lidar est très utile pour détecter les propriétés chimiques de l'atmosphère et les changements météorologiques. Comme le radar, il peut être utilisé pour calculer la portée et la vitesse d'une cible ou générer une image 3D. Le lidar peut être astucieusement utilisé pour « cartographier » avec précision la position de tous les éléments se trouvant dans une pièce (cela nécessite plusieurs analyses) et pour vérifier ce positionnement plus tard afin de savoir si quelque chose a été déplacé.

Ultraviolet : certains objets sont fluorescents dans la lumière ultraviolette, comme le sont quelques animaux, certaines fleurs, quelques insectes, l'urine et les minéraux (que la lumière ultraviolette révèle bien mieux que la lumière naturelle). Certaines plantes et certains animaux présentent d'ailleurs des caractéristiques que l'on ne peut observer qu'au moyen des ultraviolets. De la même manière, les teintures chimiques ne se révélant qu'à la lumière ultraviolette sont utilisées à différentes fins de sécurité, comme les teintures faisant apparaître certaines substances choisies (comme le sang) de manière fluorescente sous cette lumière. Certains verres sont opaques aux longueurs d'onde UV.

Rayons X/gamma : les systèmes d'imagerie à diffusion d'ondes utilisant des fréquences à rayons X et à rayons gamma génèrent des images 3D haute résolution, très utiles pour détecter les armes dissimulées et les implants. Ces systèmes d'imagerie pénètrent facilement les murs et le métal (jusqu'à Armure + Endurance cumulées de 200, du moins si l'on conserve un niveau

sans danger pour les transhumains). Bien entendu, ces capteurs détectent également la présence des radiations dangereuses.

ONDES SONORES

La transmission des vibrations et des sons à travers un médium quelconque est répartie en différentes catégories : les infrasons (fréquences inférieures aux standards de l'ouïe humaine), le spectre acoustique normal et les ultrasons (fréquences supérieures aux standards de l'ouïe humaine). Les ondes sonores ne se propagent pas dans le vide.

Ultrasons : les sonars à ultrasons fonctionnent de manière très similaire aux radars : ils envoient des ondes sonores qui se réfléchissent sur la cible, puis mesurent les échos renvoyés. La faible résolution d'imagerie à ultrasons ne permet de montrer que les formes et les mouvements, pas les couleurs ou les détails, à moins que les mesures ne se fassent sur de très courtes portées (1 ou 2 mètres). Les ultrasons sont toutefois un bon moyen d'identifier la densité d'un matériau, et peuvent détecter les matériaux plus denses dissimulés sous des matériaux de moindre densité. De nombreux appareils médicaux utilisent les ultrasons. Les capteurs à ultrasons détectent également les fuites de gaz, les bruits de frottements moteurs et les autres émissions mécaniques du même genre. Ils ne sont généralement pas affectés par les bruits parasites des fréquences acoustiques standards.

Infrasons : les infrasons voyagent bien plus loin que les fréquences acoustiques normales (à des centaines de kilomètres). Les machines mécaniques, les perturbations sismiques, les tornades, les explosions, les chutes d'eau et certains phénomènes météorologiques génèrent des ondes infrasonores. Certains gros animaux, comme les éléphants et les baleines, communiquent sur de grandes distances au moyen d'infrasons émis à travers l'eau ou le sol, mais le transfert des données infrasonores est trop lent pour les communications complexes.

COMBINAISONS DE CAPTEURS

Lorsqu'elles sont combinées, ces technologies de capteurs peuvent être très puissantes. Une combinaison de lidar, d'imagerie thermique et de radar permet par exemple de générer la carte 3D d'un bâtiment ainsi que de toutes les personnes et de tous les objets qui s'y trouvent. ■

personnes et les objets chimiquement réactifs, tant que la piste n'est pas vieille de plus de quelques heures et n'a pas été brouillée. Il peut également se faire une idée générale des émotions et de l'état de santé des personnages situés à moins de 5 mètres (pour ce faire, il bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests de Perception et de Kinésique). [Prix bas]

Ouïe améliorée : les oreilles du morphe ont été améliorées de manière à percevoir un spectre de fréquences sonores élargi vers le haut et le bas — le spectre perçu au final est deux fois plus important que celui normalement perçu par l'oreille humaine (cf. *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304). L'ouïe du personnage est également beaucoup plus sensible, ce qui lui permet d'entendre les sons comme s'il était cinq fois plus proche de leur source qu'il ne l'est en réalité. Doté de cette augmentation, un personnage peut aisément surprendre la conversation d'une autre table dans un restaurant, même si les échanges sont menés

à voix basse. Ouïe améliorée fait bénéficier d'un bonus de +20 à tous les tests de Perception auditive. [Prix bas]

Sens de l'orientation : grâce à un système de guidage inertiel avancé, le personnage détient un sens inné de l'orientation et des distances. Il peut arbitrairement définir n'importe quel point comme étant le « nord » et conserver ensuite la notion de cette direction, et peut également savoir approximativement quelle distance il a parcouru. Les personnages dotés de cette augmentation peuvent toujours retracer un chemin déjà emprunté, ne rencontrant de difficultés qu'avec les itinéraires 3D en l'absence de repères de navigation (comme dans l'espace lointain ou sous les mers, ils souffrent alors d'un malus de -30). Comme déterminer sa position au sein d'un habitat se fait de manière automatique lorsqu'on possède des implants réseau de base, seuls les personnages qui s'aventurent dans des endroits reculés ont besoin de cette augmentation. [Prix bas]

BIOWARE ET SYNTHOMORPHES

Si les augmentations biologiques sont globalement préférées et plus courantes, de nombreux types de bioware peuvent être imités cybernétiquement. Cela est particulièrement utile aux synthomorphes/robots qui ne peuvent pas bénéficier des augmentations biologiques. Les améliorations biologiques qui suivent peuvent être répliqués comme éléments cybernétiques à destination des synthomorphes et des robots :

- Amortisseurs émotionnels
- Anguiciel
- Augmentations mentales (toutes)
- Augmentation musculaire
- Coussinets adhésifs
- Glandes à drogues
- Glandes venimeuses
- Peau caméléon
- Pieds préhensiles
- Poussée synaptique
- Queue préhensile
- Sens améliorés (tous)

Vision améliorée : les yeux tétrachromatiques du morphe lui permettent de différencier exceptionnellement bien les couleurs. Il peut également percevoir le spectre électromagnétique allant des ondes térahertz aux rayons gamma, ce qui lui permet de voir un total de plusieurs dizaines de couleurs (et non uniquement les sept que l'œil humain ordinaire perçoit). Ces yeux ont, en plus, une focale variable équivalente à un grossissement de $\times 5$ ou à des jumelles. Cette augmentation fait bénéficier d'un bonus de +20 à tous les tests de Perception visuelle. Pour ses autres applications, cf. *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304). [Prix bas]

CYBERWARE

Très peu d'augmentations cybernétiques sont physiquement implantées. Au lieu de cela, le morphe est placé dans une cuve de soins (p. 327) remplie de nanobots qui fabriquent le matériel cybernétique directement à l'intérieur du corps biologique. Les augmentations cybernétiques sont rarement utilisées lorsqu'une solution équivalente peut être fournie par les augmentations biologiques.

Les synthomorphes et les robots peuvent aussi bénéficier d'augmentations cybernétiques.

AUGMENTATIONS MENTALES

Ces augmentations cybernétiques stimulent les fonctions mentales et cérébrales.

Augmentation mnémonique : un personnage doté de cette augmentation et d'une pile corticale peut accéder aux enregistrements numériques de toutes les données sensorielles qu'il a expérimentées en format LEx (et il peut également choisir de les partager avec d'autres). Augmentation Mnémonique diffère de l'augmentation biologique Mémoire Eidétique dans le sens où elle autorise le personnage à partager numériquement toutes ses données sensorielles avec d'autres. Elle lui permet également d'examiner attentivement les données sensorielles auxquelles il n'aurait initialement pas prêté attention. Par exemple, s'il jette

un coup d'œil à un mot sans le lire, le personnage aura la possibilité, plus tard, d'utiliser le logiciel d'amélioration d'images pour améliorer cette image et être ainsi capable (dans la plupart des cas) de lire ce que le mot disait. Cette augmentation permet aussi au personnage de percevoir clairement tous les bruits de fond, comme une conversion à une table voisine dont il n'aurait initialement glané que quelques mots. Il est assez facile d'utiliser cette augmentation pour récupérer des informations spécifiques, mais cela nécessite généralement de 2 à 20 minutes de concentration. [Prix bas]

Effaceur cortical : cet accessoire de la pile corticale (p. 300) est conçu pour empêcher la pile de tomber entre de mauvaises mains. Si le morphe est tué, l'effaceur cortical supprime les données de la pile et la fait fondre intégralement de manière à ce que l'ego ne puisse pas être récupéré. Cette option n'est généralement employée que par les agents d'infiltration disposant de sauvegardes récentes. [Prix bas]

Lien marionnette : cet ordinateur intégré permet à un autre personnage (le « marionnettiste ») de contrôler le biomorphe (la « marionnette »). Lorsque cet implant est activé, la marionnette n'a aucun contrôle sur son propre corps, elle n'est qu'un simple passager (les marionnettes tourmentées par des pertes de contrôle répétées ou intensives peuvent souffrir de stress mental, mais ceci est laissé à l'appréciation du MJ). Le marionnettiste peut « détourner » ou télécommander la marionnette directement, de la même manière que pour les robots et les cosses (p. 197). Le marionnettiste peut uniquement être un ghost aux commandes de la marionnette (cf. *Module ghost*, p. 306) ou une personne ayant préalablement établi un lien de communication direct (via la Toile, lien radio, lien laser, etc.). [Prix moyen]

Module ghost : cet implant permet au personnage de transporter un autre infomorphe dans sa tête. Cet infomorphe peut être une muse, une IA, un ego sauvegardé ou un fork. Le module est relié aux implants réseau du personnage, ce qui signifie que le ghost peut accéder à la Toile. Le personnage peut choisir de limiter l'accès du ghost ou de lui autoriser un accès direct à ses informations sensorielles, ses pensées, ses communications et ses autres implants. [Prix bas]

Prises jack : généralement situé à la base du crâne ou du cou, cet implant est un lien externe pour une interface neurale directe. Couplé à un câble à fibres optiques, il permet au personnage d'établir une connexion physique directe avec des appareils externes ou d'autres personnages, ce qui est particulièrement utile dans les zones privées et dans les zones où les connexions wifi ne sont pas fiables. Lorsque deux personnages sont connectés entre eux via une prise jack, ils peuvent « parler » mentalement et transférer des informations de l'un à l'autre via leurs implants réseau et leurs autres implants. Tous les synthomorphes en sont équipés par défaut. [Prix bas]

Puce multitâche : seuls les personnages dotés d'une pile corticale peuvent posséder cette augmentation. Le cerveau du personnage intègre un ordinateur avancé qui se sert des données de la pile corticale pour créer simultanément plusieurs forks temporaires pouvant gérer différentes tâches mentales. Cet ordinateur est spécifiquement conçu pour automatiquement réintégrer les forks à la personnalité centrale du personnage au bout de 4 heures, voire plus tôt si le personnage le décide. Les forks fonctionnant indépendamment les uns des autres, le personnage, avec cette augmentation, peut préparer un discours et naviguer activement sur la Toile tout en menant un échange de tirs ou en fuyant des poursuivants. En revanche, ces forks ne peuvent interagir que mentalement ou en ligne. Cet implant

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

ne peut créer qu'un maximum de deux forks à la fois, faisant bénéficier le personnage de deux actions complexes supplémentaires par phase d'action : il ne peut les dépenser que pour effectuer des actions mentales ou en ligne. Cet implant ne peut pas être utilisé en même temps que d'autres augmentations accordant des actions supplémentaires ou avec l'augmentation Rapidité Mentale (p. 309). [Prix élevé]

Téléporteur d'urgence : seuls les personnages dotés d'une pile corticale peuvent posséder cette augmentation. Le morphe ainsi équipé possède un téléporteur quantique (p. 314) implanté relié à une installation de stockage de haute-sécurité. Cet implant coûte cher mais son prix inclut les frais de stockage. Le téléporteur transmet les sauvegardes de l'ego du personnage (extraites de la pile corticale) toutes les 48 heures, au moyen d'un signal radio standard à cryptographie quantique. En fonction de ce que décide le MJ, l'intervalle de sauvegarde peut être configuré avec des fréquences plus ou moins importantes, mais il ne faut pas oublier que les transmissions sont généralement limitées pour des raisons de sécurité et parce qu'elles encombrant la bande passante. Ces transmissions ne fonctionnent que si le personnage est en contact radio avec le complexe de stockage, et elles ne sont en général effectuées qu'au sein des habitats afin que les sauvegardes soient retransmises vers un vaisseau spatial situé à proximité. L'implant ne peut évidemment pas procéder à la sauvegarde si les émissions radio sont bloquées ou brouillées.

En cas de panne du téléporteur, notez que cette augmentation inclut également un émetteur neutrino d'urgence à usage unique (p. 314). Cet émetteur contient environ 10 nanogrammes d'antimatière stockés dans un conteneur à triple redondance magnétique de la taille d'une orange. Lorsque le personnage est mourant ou s'il souhaite se libérer de son morphe dans l'urgence, cette toute petite quantité d'antimatière entre alors en contact contrôlé avec une quantité égale de matière, générant ainsi une unique impulsion neutrino, soigneusement encodée, de la dernière sauvegarde de l'ego. La chaleur dégagée par le processus fait alors littéralement griller la totalité du morphe et le tue, détruisant en même temps tous les implants et tous les appareils électroniques dont il est doté.

L'ensemble du processus prend moins de 0,1 seconde, puis la transmission est réceptionnée... tant que le récepteur neutrino se trouve à moins de 100 UA du personnage. Au sein du système solaire, cet implant garantit efficacement la sauvegarde des personnages. Il est moins pertinent sur les exoplanètes, hors de portée neutrino des installations de sauvegarde. La quantité d'antimatière que porte l'implant est suffisamment minime pour ne pas risquer d'exploser et d'endommager les objets alentour. La plupart des habitats procèdent à un scan approfondi de tous les visiteurs pour détecter ce genre d'implants et déterminer si la quantité d'antimatière est suffisamment petite pour ne pas mettre l'habitat et sa population en danger. Certains habitats interdisent complètement ces implants. [Prix onéreux]

AUGMENTATIONS PHYSIQUES

Ces implants améliorent le corps physique du morphe.

Cybergriffes : des griffes en matériaux intelligents sont fixées aux os du dos de la main du morphe. Lorsqu'elles sont activées, elles sortent d'orifices dissimulés sous la peau et se déploient sur une quinzaine de centimètres au-delà des métacarpes. Ces lames de rasoir infligent 1d10 + 3 + (SOM/10) points de dommages et ont une PA de +2. Combinées à un anguicel (p. 301), elles peuvent également infliger des décharges électriques. Les

cybergriffes peuvent, en outre, libérer un poison ou une toxine, respectivement sécrétés par une glande venimeuse (p. 303) ou par des nanotoxines implantées. [Prix bas]

Cybermembre : à une époque où il est facile de faire repousser un bras ou une jambe, beaucoup de gens considèrent les prothèses cybernétiques comme vulgaires et de mauvais goût. Les écumeurs et quelques autres les voient pourtant a contrario comme un symbole iconique d'expression individuelle. Les cybermembres de remplacement standards fonctionnent comme leurs équivalents biologiques, mais bénéficient d'un bonus d'armure de +3/+3 lorsqu'ils sont spécifiquement pris pour cible (ce bonus ne s'applique pas aux synthomorphes). Les cybermembres peuvent être camouflés pour paraître réel (cf. *Masque synthétique*, p. 310), et peuvent également être dotés de petits compartiments permettant de cacher/ranger de petits objets. [Prix moyen]

Cybermembre + : il existe également des cybermembres de luxe, mais leur installation nécessite de procéder à des altérations corporelles plus radicales. Chacun de ces membres apporte un bonus de SOM de +5 (maximum +10). Il peut s'agir de membres de remplacement ou de membres supplémentaires ancrés au squelette physique. Ces cybermembres ne peuvent pas être camouflés. [Prix élevé]

Main laser : le morphe intègre une arme laser au niveau de l'avant-bras. Celle-ci est équipée d'un guide d'ondes flexible qui conduit à une lentille située entre les métacarpiens II et III de la main directrice. Le rayon laser part de ce guide d'onde, infligeant 2d10 points de dommages avec une PA de 0. Le laser est alimenté par une petite batterie nucléaire, située dans le torse du morphe, qui permet d'effectuer jusqu'à 50 tirs avant de devoir être rechargée comme toute autre batterie d'arme à rayons (p. 336). [Prix moyen]

Réserve d'oxygène : le morphe dispose d'un réservoir d'oxygène miniature et d'un recycleur, tous deux installés dans le torse. Cet implant fournit au personnage l'équivalent du système de survie d'une combinaison pressurisée légère (p. 333), lui permettant de respirer confortablement pendant trois heures. Il alimente directement le sang du morphe en oxygène, évitant tout problème lié aux changements de pression. Les capteurs intégrés forcent automatiquement le personnage à se servir de cette réserve d'oxygène lorsqu'ils détectent une atmosphère insuffisante ou toxique. Sans l'augmentation Étanchéité au Vide, le personnage ne peut survivre avec cet implant que 5 minutes dans le vide, mais il reste actif et conscient durant cette période, ce qui lui donne beaucoup plus de temps que n'en possèdent les autres personnages pour trouver un abri ou une combinaison. Pour chaque heure passée dans une atmosphère respirable, la réserve d'oxygène se recharge d'une heure. L'implant peut être complètement rechargé en 15 minutes si le personnage est dans une atmosphère à haute pression essentiellement composée d'oxygène. [Prix bas]

Squelette renforcé : le squelette du morphe a été endurci au moyen de matériaux renforcés. Le personnage bénéficie d'un bonus d'END de +5 et de SOM de +5. [Prix élevé]

Stimulateurs de réflexes : la colonne vertébrale du morphe et son système nerveux sont recâblés avec des matériaux supraconducteurs augmentant la vitesse de transmission. Le personnage augmente ses RÉF de +10 et sa Rapidité de +1. [Prix Onéreux]

SENS AMÉLIORÉS

Le matériel cybernétique est capable de répliquer les effets de tous les sens biologiquement améliorés, mais propose aussi

certains sens améliorés qui ne peuvent être obtenus que par augmentation cybernétique.

Anti-flash : cette modification de la vision permet d'ignorer toutes les pénalités dues aux éblouissements, lumières fortes et flash. [Prix bas]

Émetteur térahertz : implanté sous le front de l'utilisateur, cet implant génère des radiations térahertz (rayons T) de faible intensité par impulsions successives, ce qui permet au personnage de voir grâce aux ondes réfléchies. Comme précisé dans *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304, cet implant combiné avec Vision améliorée (ou avec un capteur térahertz) permet de voir à travers les vêtements, le plastique, le bois, les murs, les matériaux composites et la céramique, et permet de surcroît de déterminer la composition de matériaux divers. La réflexion des rayons T permet au personnage de voir jusqu'à 20 mètres en atmosphère normale, jusqu'à 100 mètres dans le vide. [Prix bas]

Sens électrique : le personnage perçoit les champs électriques. Dans un rayon de cinq mètres, il peut instantanément savoir si un appareil électrique est en marche ou non, et peut localiser avec précision toute installation ou câble électrique situé derrière un mur ou au sein un appareil. Ce sens fait bénéficier le personnage d'un bonus de +10 à tous les tests impliquant l'analyse, la réparation et la modification d'équipements électriques. [Prix bas]

Sens radioactif : le personnage perçoit la présence de toutes les formes de radiations dangereuses, comme les neutrons, les particules chargées et les rayons cosmiques, et peut en localiser la source approximative. [Prix bas]

NANOWARE

Toutes les augmentations nanotech sont des équipements nanotechnologiques avancés (p. 328) intégrant des générateurs de la taille d'un grain de raisin qui génèrent des nanites spécialisées. Ces augmentations sont accessibles aux synthomorphes et aux robots, en plus des biomorphes.

Bracelet-outils : les poignets du morphe sont entourés d'une bande métallique de six centimètres de large renfermant des générateurs nanobots. Ces nanobots se connectent entre eux pour reproduire les différents outils d'un outil multifonction (p. 326) et génèrent ainsi des bras très souples se terminant chacun par un outil particulier. Ces nanobots peuvent également produire de toutes petites fibres optiques qui permettent au personnage de voir à travers les petites ouvertures. Ils peuvent aussi créer de petites armes équivalentes aux griffes biologiques. Ces outils étant mentalement contrôlés, ils font bénéficier le personnage d'un bonus de +20 à ses compétences impliquant la réparation ou la modification d'appareils composés de parties mécaniques, l'ouverture de serrures, la désactivation de systèmes d'alarme, et l'exécution des premiers soins. [Prix moyen]

Convertisseur de compétences : le cerveau du morphe intègre un réseau de neurones artificiels qui peuvent être formatés avec des informations téléchargées. Ceci permet à l'utilisateur de télécharger des logiciels de compétences (p. 332) dans son cerveau, le faisant ainsi bénéficier de ces compétences programmées jusqu'à ce que le logiciel soit effacé ou remplacé. Les convertisseurs de compétences ne peuvent gérer qu'un maximum de 100 points de compétences logicielles à la fois. [Prix moyen]

Flexiface : cet implant de déguisement permet à l'utilisateur de restructurer son architecture faciale (traits et musculature), et d'altérer son teint et la couleur de ses cheveux.

Le processus complet prend à peine 20 minutes. Flexiface fait bénéficier le personnage d'un bonus de +30 à ses tests de Déguisement. [Prix moyen]

Liaison épidermique : les nanobots à liaison épidermique parcourent les couches extérieures de l'épiderme ou de la coquille du morphe, se pressant partout sur la peau et créant une connexion physique avec tous les appareils électroniques que touche le personnage. Ils profitent également du champ électrique du biomorphe pour communiquer. Ces nanobots permettent à l'utilisateur de communiquer et de se connecter à la Toile au moyen de n'importe quel appareil, simplement en le touchant. Cette connexion est considérée comme un lien physique : elle n'est donc pas sujette aux interceptions et aux interférences wifi. Lorsque deux personnages sont dotés de l'augmentation Liaison Épidermique, ils peuvent communiquer entre eux et s'interconnecter par simple contact. [Prix moyen]

Médicachines : il s'agit de l'équipement nanotech le plus courant. Ces nanobots contrôlent l'organisation cellulaire du morphe et réparent tous les problèmes rencontrés.

Les médicachines éliminent la plupart des maladies, des drogues et des toxines (mais ni les nanodrogues ni les nanotoxines) avant qu'elles n'aient pu infliger plus que des dommages mineurs à l'hôte (cf. *Effets des drogues*, p. 318). Si l'utilisateur le souhaite, il peut temporairement annuler cette protection pour autoriser une intoxication ou d'autres effets mais, à moins qu'il n'active un second protocole d'annulation spécifique, les médicachines empêcheront les toxines de s'accumuler au point de devenir fatales ou de causer des dommages permanents. Dans ce cas, le personnage peut aussi activer ses médicachines ultérieurement pour réduire de moitié le temps d'effet restant d'une drogue ou d'une toxine.

Les médicachines permettent d'ignorer les effets de 1 blessure. Elles accélèrent également le temps normal de guérison comme indiqué dans *Soins des biomorphes*, p. 208. Les capacités de réparation des médicachines atteignent leurs limites lorsque le personnage reçoit 5 blessures ou plus en une seule fois, ou lorsqu'il reçoit plus de 6 blessures en 1 heure. Dans cette situation, les médicachines placent le personnage en stase médicale, ce qui permet de conserver parfaitement son corps et son esprit mais l'empêche complètement d'agir. Dans de telles circonstances, les médicachines se servent des implants réseau du sujet pour envoyer un appel prioritaire aux services d'urgence.

Implantées dans un robot ou un synthomorphe, les médicachines surveillent et réparent la coquille et les fonctions de son système interne, leurs effets affectant son intégrité structurelle. Notez que la version synthomorphe des médicachines permet aux synthomorphes de s'auto-réparer, de manière similaire à la version améliorée de la guérison naturelle que permettent les médicachines aux biomorphes (p. 208). [Prix bas]

Nanophages : ces nanobots patrouillent dans le corps, attentifs aux signes de nanodrogues/toxines qu'ils détruisent avant qu'elles puissent infliger plus que des dommages mineurs. Les nanophages font bénéficier d'une immunité automatique aux nanodrogues et nanotoxines, à moins que l'utilisateur, au moyen de ses implants réseau, ne leur demande spécifiquement de rester en veille. [Prix moyen]

Nanotoxines implantées : le morphe intègre une ruche nanobot générant des nanotoxines (p. 324). Cet implant est conçu pour que le personnage puisse instantanément déployer ces nanites en s'égrotant la peau, en crachant de la salive ou en maintenant un contact direct avec la peau. Il est libre de les déployer ou non. Chaque générateur de nanotoxines ne peut produire qu'une seule variété de nanobots, les plus communs

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



étant conçus pour tuer ou immobiliser presque toute créature vivante, ou pour détruire les mécanismes fragiles. Le personnage ainsi équipé est immunisé à ses propres nanotoxines. Les nanotoxines étant hautement réglementées, très peu d'habitats autorisent l'entrée aux personnes dotées de cet implant. [1 catégorie de prix supérieure à celle de la toxine]

Oracles : ces nanites neurales de macro-perception surveillent les signaux d'entrée sensoriels auxquels le personnage ne prête pas attention, l'alertant ainsi des éléments importants à côté desquels il risquerait autrement de passer. Les oracles agissent également comme une sorte de mémoire tampon et comme assistants de recherches : ils rallongent la mémoire à court-terme du personnage, l'aident à se rappeler des souvenirs et des détails, et croisent les données avec d'autres souvenirs. Les oracles annulent les malus de distraction aux tests de Perception, et le personnage bénéficie de surcroît d'un bonus de +10 à ses tests d'Investigation et d'un bonus de +30 à tous ses tests relatifs à la mémoire. [Prix moyen]

Rapidité mentale : avec ce système nanotech, les nanobots altèrent l'architecture neurale du personnage et améliorent son fonctionnement neuronal. Le personnage peut décider d'accélérer sa faculté de penser, comme il peut décider de recevoir et de traiter les informations sensorielles bien plus rapidement qu'un humain ordinaire. Le temps semble subjectivement ralentir pour lui, ce qui lui permet de soigneusement préparer sa prochaine action, même s'il n'a en réalité qu'une fraction de seconde pour agir. Lorsque ce système est activé, le personnage peut percevoir des choses qui se déroulent trop rapidement pour qu'un humain normal en ait conscience : il peut, par exemple, percevoir individuellement chaque image d'un vieux film analogique ou comprendre des sons accélérés de plusieurs fois leur vitesse normale. Il peut également lire dix fois plus vite que la normale et, s'il réussit son test de Perception, peut suivre la trajectoire des balles et autres objets lancés à très grande vitesse.

Lorsqu'il utilise cette augmentation, le personnage bénéficie de deux actions complexes supplémentaires par phase d'action, mais il ne peut les utiliser que pour des actions mentales. Il reçoit également un bonus d'Initiative de +3. Quand l'implant est inactif, le personnage pense à vitesse normale. Cet implant

est incompatible avec toute autre augmentation conférant des actions supplémentaires, quelles qu'elles soient, comme la puce multitâche. Il est possible d'utiliser cette augmentation aussi souvent que souhaité, mais son usage intensif complique les interactions sociales et les conversations ordinaires, et son maintien nécessite de rester concentré. [Prix élevé]

Respirocytes : ces nanobots agissent comme des hématies artificielles exceptionnellement efficaces, augmentant la capacité de transfert de l'oxygène et du dioxyde de carbone dans le sang. Ils augmentent à 4 heures la capacité qu'a le morphe à retenir sa respiration et le font bénéficier d'un bonus d'END de +5. [Prix moyen]

MODIFICATIONS COSMÉTIQUES

Dans un monde où la beauté est un phénomène universel, les modifications cosmétiques et artistiques du corps sont monnaie courante pour la plupart des transhumains. Les modifications corporelles, autrefois jugées dangereuses et avant-gardistes, sont maintenant couramment pratiquées en toute sécurité, surtout dans les factions telles que les anarchistes, les écumeurs ou les margellans.

Altération de l'odeur corporelle : des changements mineurs opérés sur la biochimie du corps permettent de modifier l'odeur corporelle naturelle du personnage ou de le parfumer de manière permanente. [Prix bas]

Coloration épidermique : toutes les couleurs et tous les motifs imaginables sont envisageables. [Prix modique]

Implants sous-cutanés : l'ajout d'implants sous-cutanés permet de créer des bosses, des crêtes, des ancrs à piercings et d'autres effets et altérations similaires. [Prix modique]

Nanotatouages : les tatouages créés par nanobots peuvent se déplacer sur tout le corps, changer de forme/couleur/luminosité, de grain, alterner image et texte et/ou même créer des effets holographiques mineurs à la surface de la peau. Toutes ces modifications se contrôlent via les implants réseau. [Prix bas]

Piercings : choisissez n'importe quelle partie de votre corps et quelqu'un trouvera le moyen de vous y intégrer un piercing, voire plusieurs. Anneaux, barbells, plugs et chaînes sont très courants et souvent composés de matériaux intelligents capables de changer de forme. [Prix modique]

Scarifications : considérant les possibilités médicales modernes, les cicatrices de toutes sortes ne sont plus qu'une question de goût. [Prix modique]

Sculpture corporelle : si l'apparence physique améliorée de son morphe ne lui suffit pas, le personnage peut toujours aller plus loin en recourant à la sculpture corporelle pour se faire rallonger les oreilles ou les doigts, redessiner le nez, enlever/ajouter des cheveux, des plumes, des yeux exotiques, une peau de serpent, des organes génitaux surdéveloppés et d'autres altérations physiques plus inhabituelles encore. [Prix bas]

AMÉLIORATIONS ROBOTIQUES

Les modifications suivantes ne sont accessibles qu'aux synthomorphes et aux robots.

ARMURE

Ces modifications d'armure s'ajoutent à la CA propre aux synthomorphes. Elles ne sont pas compatibles avec les armures portées.

Armure de combat légère : la structure du synthomorphe est protégée par une armure conçue pour les opérations policières et de sécurité. Elle augmente l'armure du robot à 14/12. [Prix moyen]

Armure de combat lourde : la charpente du synthomorphe est renforcée par une armure offrant une protection contre les armes lourdes pour les violentes missions de combat. Cette modification est encombrante et visible : la structure du robot est enchâssée dans une très solide carapace. L'armure propre au robot est augmentée à 16/16. Les systèmes de mobilité et la puissance de la coquille sont également renforcés pour supporter la charge supplémentaire. [Prix élevé]

Armure industrielle : la coquille est équipée d'un système de protection contre les collisions, les conditions météorologiques extrêmes, les accidents industriels et les autres sources de détérioration naturelle. L'armure du morphe est augmentée à 10/10. [Prix moyen]

MODIFICATIONS PHYSIQUES

Ces modifications s'appliquent à la structure physique de la coquille.

Ajustement de forme : la coquille est faite de matériaux intelligents qui lui permettent de changer de forme, de taille, de largeur, de circonférence et autres caractéristiques extérieures tout en conservant la même masse. Cette modification est généralement employée pour remodeler le morphe et lui donner une configuration adaptée à des tâches spécifiques (comme, par exemple, une forme allongée pour ramper dans un tunnel, une base élargie pour plus de stabilité, une forme étendue pour atteindre simultanément de multiples points d'accès et s'y attacher, etc.). Cette modification permet également au morphe de modifier ses traits pour se déguiser : le personnage bénéficie d'un bonus de +30 à ses tests de Déguisement. [Prix élevé]

Amélioration structurelle : cette modification renforce l'intégrité structurelle de la coquille, augmentant ainsi sa capacité à encaisser les dommages. Augmentez votre Endurance de 10 et votre Seuil de Blessures de 2. [Prix moyen]

Compartiment caché : la coquille est pourvue d'une ouverture cachée vers un compartiment blindé, idéal pour ranger des objets de valeur ou de contrebande. Quiconque cherche à le découvrir manuellement ou à l'aide de détecteurs souffre d'un malus de -30 à son test. [Prix bas]

Conception modulaire : la coquille est conçue de manière à pouvoir s'unir selon différentes configurations à d'autres

morphes modulaires pour former un morphe plus grand. Lorsque la coquille est reliée à d'autres modules, le groupe de coquilles est traité comme une seule unité/un seul morphe aux capacités partagées. S'il est endommagé puis séparé, les dommages et les blessures sont équitablement répartis entre les différents modules de l'ensemble ; les dommages restants sont répartis aléatoirement. Les capacités exactes des différentes formes dépendent de leur composition et sont très largement laissées à l'appréciation du MJ. [Prix élevé]

Doigts fractals : le synthomorphe est doté de doigts à ramifications robotiques (« bush robot ») capables de se diviser en doigts plus petits qui se divisent eux-mêmes en doigts encore plus petits, et ainsi de suite jusqu'à l'échelle micrométrique, ce qui permet des manipulations d'une extrême précision. Le personnage bénéficie d'un bonus de COO de +20 pour ce genre de manipulations (comme, par exemple, pour une réparation demandant une grande précision). Le robot doit avoir une Vision Nanoscopique (p. 311) fonctionnelle pour bénéficier de ce bonus. [Prix moyen]

Masque synthétique : l'enveloppe externe du morphe imite la peau de manière très réaliste et est soigneusement sculptée pour donner l'impression qu'il s'agit d'un biomorphe (parfois même d'une véritable personne). Le morphe peut pleurer, cracher, avoir des relations sexuelles et saigner en cas de coupure. Seul un examen physique approfondi ou une analyse radar, térahertz ou à rayons X peut révéler la véritable nature du synthomorphe et, même ainsi, ces examens/analyses souffrent d'un malus de -30. [Prix moyen]

Membres pneumatiques : les membres sont pourvus de cylindres pneumatiques pouvant générer une poussée allant jusqu'à 680 kilogrammes. Ceci permet à la coquille de se propulser et d'effectuer des bonds impressionnants (un synthétique de taille et de poids humain peut sauter jusqu'à 2 mètres de haut). Le personnage bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests de Parkour. S'il se sert d'un de ses membres pneumatiques pour frapper un adversaire en combat non-armé, il inflige +1d10 de dommages supplémentaires. [Prix bas]

Membres rétractables/télescopiques : les membres de la coquille peuvent être complètement rétractés à l'intérieur de la structure et/ou s'étendre au-delà de la normale (généralement jusqu'à 1 ou 2 mètres en plus). Les membres télescopiques peuvent fournir un avantage d'allonge en combat au corps à corps (p. 192). [Prix bas]

Membres supplémentaires : la coquille est équipée d'un ou de plusieurs membres supplémentaires. Le personnage utilisant ces membres souffre d'un malus de main non-directrice (p. 202). Il peut s'agir de bras (avec des mains/serres/etc.), de jambes, de tentacules et d'autres membres articulés et/ou préhensiles. Certaines coquilles possèdent des éléments de structure rotatifs qui leur permettent de déplacer leurs membres tout autour du corps. [Prix bas]

Monture d'arme : la coquille est équipée d'une arme intégrée ou montée. Il peut s'agir d'une monture d'arme interne (dissimulée, convient uniquement à des armes de petite taille par rapport à la coquille, -30 aux tests de Perception visant à la détecter) ou externe (visible). Elle peut être fixe (une seule direction), orientable (champ de tir limité) ou intégrée à un système articulé (toute direction). [Prix bas ; moyen pour interne/articulée]

Structure en essaim : la coquille n'est pas faite d'un seul bloc mais est composée d'un essaim de plusieurs centaines de micro-drones robotisés, chacun étant de la taille d'un insecte. Chaque « insecte » est capable de ramper, rouler, sauter sur plusieurs mètres ou d'utiliser des pales de nanocoptère pour

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

s'envoler. Le cyber-cerveau, les systèmes de capteurs et les implants sont répartis dans tout l'essai. Si l'essai peut « fusionner » pour former un ensemble de la taille approximative d'un enfant, il ne peut pas effectuer de tâches physiques comme saisir, soulever ou tenir quoi que ce soit en tant qu'unité. Indépendamment, les insectes sont néanmoins capables de s'interfacer avec des appareils électroniques. L'essai ne peut généralement pas porter d'équipement ni d'armure, et ne peut pas effectuer de tests de compétences basés sur la force ou sur l'aptitude SOM. En situation de combat, il répond aux mêmes règles que les nanonuées, p. 328. Les dommages et les blessures se comptent en nombre d'insectes endommagés/massacrés. Il est possible de « soigner » l'essai en fabriquant d'autres insectes. [Prix élevé]

Système magnétique : le système magnétique permet à la coquille de s'accrocher à la plupart des matériaux ferreux. Le personnage peut donc marcher en gravité zéro en adhérant magnétiquement à ce type de surface, peut se suspendre à l'envers et accrocher à son morphe des appareils sans les laisser tomber ou dériver. Il bénéficie d'un bonus de +30 lorsqu'il s'accroche magnétiquement à quelque chose. [Prix bas]

SYSTÈMES DE DÉPLACEMENT

Les coquilles ont des systèmes de propulsion variés et sont parfois construites pour résister à des environnements/gravités spécifiques. Certains synthomorphes peuvent avoir plusieurs systèmes de déplacement. Beaucoup de ces systèmes sont rétractables, ce qui signifie qu'il est possible de les plier à l'intérieur de la structure de la coquille.

Aéroglesseurs : la coquille utilise une turbine pour faire décoller du sol puis avancer un coussin d'air à haute pression, propulsant sa structure au-dessus du sol (les aéroglesseurs modernes n'utilisent pas de jupe en caoutchouc). La plupart des aéroglesseurs se déplacent à environ un mètre du sol, mais ils peuvent aussi léviter plus haut pendant de courtes périodes. [Prix bas]

Ailes : surtout utilisé sur les petites coquilles, ce système se compose d'un ensemble de quatre ailes à commandes indépendantes permettant à la coquille de voler et de se déplacer rapidement dans toutes les directions. [Prix bas]

Anguis : principalement utilisé par les serpentoïdes, ce système permet à la coquille d'onduler latéralement, en fléchissant son corps de gauche à droite pour faire avancer la structure. Elle peut également se déplacer en se déroulant latéralement ou en effectuant des mouvements télescopiques (elle s'étend vers l'avant tout en contractant ses muscles à l'arrière). En outre, la coquille présente un système de stabilisation gyroscopique qui lui permet de s'enrouler pour former une boucle et se déplacer en roulant, comme une roue. [Prix moyen]

Chenilles : les coquilles chenillées utilisent des bandes de roulement rotatives composées de matériaux intelligents leur permettant d'évoluer sur des surfaces où d'autres véhicules terrestres s'embourberaient. Elles peuvent se propulser afin de passer les hauts obstacles ou s'allonger pour passer un fossé ou une crevasse. [Prix bas]

Ioniques : la coquille utilise le principe de la propulsion magnétohydrodynamique pour se soulever et voler : elle ionise l'air qui l'entoure en plasma, générant ainsi la portance et le mouvement nécessaire. Ce système ne fonctionne pas dans le vide, mais une version sous-marine utilise cette mécanique de propulsion au sein des environnements liquides. [Prix élevé]

Marcheurs : les marcheurs utilisent deux membres ou plus pour marcher ou ramper sur une surface. Beaucoup

sont équipés de coussinets adhésifs (p. 302) ou de systèmes magnétiques (p. 311) leur permettant de s'accrocher aux surfaces pratiquées. [Prix bas]

Poussée vectorielle : les coquilles à poussée vectorielle utilisent des turboréacteurs créant une poussée atmosphérique au moyen d'une série d'ailes. Il est possible d'orienter les moteurs et de générer une propulsion dans différentes directions pour décoller/atterrir à la verticale et pour une plus grande manœuvrabilité en gravité zéro. [Prix moyen]

Rollers : uniquement conçus pour les coquilles de forme circulaire, le système de rollers permet au synthomorphe de rouler comme un ballon. La coquille roule autour d'un axe intérieur entraîné par un moteur pendulaire. [Prix moyen]

Rotors : des pales en rotation créent une poussée permettant à la coquille de se déplacer et de planer comme un hélicoptère. La plupart des modèles utilisent des rotors ou des ailes à bascule qui permettent aux hélices d'être inclinées vers l'avant (pour une propulsion plus rapide) et une meilleure manœuvrabilité dans les environnements à gravité zéro. Ce système ne fonctionne pas dans le vide. [Prix bas]

Roues : la plupart des coquilles à roues ont des rayons composés de matériaux intelligents permettant d'ajuster la forme des roues aux obstacles rencontrés, voire de monter des escaliers. Certaines coquilles prévues pour les faibles gravités sont équipées de pneus à air comprimé anti-crevaisson et auto-réparant. [Prix bas]

Sauterelles : les sauterelles ont deux jambes, ou plus, prévues pour que le morphe puisse se propulser vers l'avant ou en hauteur, un peu comme une grenouille ou une sauterelle. [Prix moyen]

Sous-marins : conçus pour la mobilité en milieu aquatique, les coquilles sous-marines utilisent des propulseurs et des hydrojets leur permettant de se déplacer sous l'eau. [Prix moyen]

Ultralégers : courants dans les environnements à faible ou à microgravité, les ultralégers comprennent divers systèmes ULM et PLA (plus légers que l'air) comme les parapentes à propulsion, les autogires, les montgolfières, les aérostats et les dirigeables. Ces systèmes ne fonctionnent pas dans le vide. [Prix bas]

CAPTEURS

360° : les capteurs visuels de la coquille sont placés de telle manière qu'ils lui donnent un champ de vision à 360°. [Prix bas]

Lidar : ce capteur émet un rayon laser et en mesure la réflexion d'ondes pour déterminer la portée, la vitesse et créer une image de ce qu'il cible. Cf. *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304. [Prix bas]

Radar : ce système de capteur envoie des ondes radios ou des micro-ondes qui se réfléchissent sur la cible. La réflexion d'ondes permet de juger de la taille, de la composition et de la vitesse de mouvement de la cible. Cf. *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304. [Prix bas]

Renifleur chimique : ce capteur détecte les molécules présentes dans l'air et analyse leur composition chimique. Il permet d'effectuer des tests de Chimie pour déceler la présence de gaz, dont les toxines et autres émanations. Il peut également détecter la présence d'explosifs et d'armes à feu. [Prix moyen]

Vision nanoscopique : grâce à des superlentilles de pointe, les capteurs visuels de la coquille peuvent effectuer des zooms comme un microscope, et dépasser les limites de la diffraction optique pour visualiser des objets nanométriques. Ils permettent ainsi au personnage de voir et d'analyser des choses aussi petites que des cellules sanguines, voire même

des nanobots pris individuellement. Le synthomorphe doit demeurer relativement stable pour étudier ces objets à une telle échelle. [Prix moyen]

ARMURES

Les systèmes d'armure personnelle modernes ont beaucoup évolué depuis les thermoplastiques polyéthylènes à haut coefficient d'élasticité et les tissus aramides du début du XXI^e siècle. Les armures d'*Eclipse Phase* sont issues de la biotechnologie, se présentant alors sous forme de plaques tissées de fibres organiques et cristallisées, ou de la nanotechnologie, se présentant dans ce cas sous forme d'armures de fullerène (p. 298) résistantes aux impulsions. D'autres matériaux sont parfois utilisés, comme les plaques en verre métallique ou les fluides rhéopéxiqes se durcissant sous les impacts. Ces armures protègent contre les balles (perforantes) et les impacts cinétiques, ainsi que contre les armes tranchantes et les objets perforants. Elles protègent également de la chaleur des explosions des armes à rayon et des impulsions électriques. Quoique ces armures protègent des projectiles, les différentes couches de matériaux redistribuent en fait l'énergie cinétique de la balle sur l'ensemble du corps, ce qui peut tout de même donner lieu à de sévères contusions.

Vous trouverez les règles pour gérer les armures en situation de combat p. 194. Les exosquelettes blindés sont listés p. 343.

Armure complète (légère) : cette combinaison complète hautement efficace protège le porteur de la tête aux pieds. Elle comprend de surcroît une veste blindée dont les protections sont renforcées au niveau des membres et des articulations, mais reste souple et non-contrainnante. C'est le genre d'armure que portent les forces de police et les agents de sécurité, en plus d'un casque. Elle fournit une CA de 10/10. [Prix bas]

Armure complète (lourde) : similaire à l'armure complète légère, elle présente des couches supplémentaires de protection, souvent de conception ergonomique de façon à s'adapter au corps du porteur, ainsi qu'une isolation environnementale climatisée destinée à protéger le porteur des environnements hostiles. Elle fournit une CA de 13/13. [Prix moyen]

Armure spray : cette armure d'application rapide se présente sous la forme d'un aérosol qui disperse un polymère chimique intelligent se collant sur la peau nue (mais n'adhérant ni aux yeux ni aux cheveux). Au contact d'un corps à température normale, le polymère se solidifie pour former une armure complète, épousant parfaitement le corps du personnage, et elle prend l'aspect et le contact au toucher du latex. L'armure spray est inefficace sur les morphes synthétiques, sur les vêtements et sur les autres armures. La couleur et la texture de l'armure peuvent être ajustées au moyen de courants électriques et d'autres polymères, ce qui rend cette armure particulièrement appréciée parmi les mondains et les créatures de la nuit. L'armure spray ne se retire pas au lavage : elle se dégrade à raison de 1 point d'armure (énergétique et cinétique) toutes les 12 heures. Il est possible de l'enlever avec un solvant nanotech spécial. Elle offre une CA de 2/2. [Prix bas]

Bouclier d'émeute : utilisés pour repousser la foule, ces boucliers sont légers et résistants, et peuvent être programmés pour électrifier quiconque entre en

contact avec leur surface extérieure, étourdissant ainsi leurs cibles (traitez cet effet comme celui des gants à impulsion, p. 342). Les boucliers d'émeute offrent un bonus de CA de +3/+2. [Prix bas]

Casque : cet accessoire d'armure est généralement utilisé en complément d'une armure complète ou d'une armure de combat. Les casques légers sont ouverts, tandis que les casques complets se ferment et se verrouillent pour fournir une isolation environnementale avec une réserve d'air de 12 heures. Les casques légers donnent un bonus de CA de +2/+2, les casques intégraux de +3/+3. Ils sont souvent équipés d'un ecto (p. 325), d'un stimulateur radio (p. 314) et de capteurs équivalents à des binocles (p. 325). [Prix modique]

Combinaison de crash : conçues pour la sécurité des travailleurs industriels comme pour protéger des accidents de collision en gravité zéro, ces combinaisons de crash sont également très prisées par les sportifs et les explorateurs. La combinaison de saut de base offre une protection confortable équivalente à celle qu'offrent les vêtements renforcés. Mais lorsqu'elle est activée par un signal électronique, les polymères élastiques qui la composent se durcissent pour fournir aux points vitaux une protection rigide contre les impacts. Les combinaisons de crash ont une CA de 3/4 quand elles sont inactives, de 4/6 quand elles sont activées. [Prix bas]

CLASSES D'ARMURE

ARMURE	ÉNERGÉTIQUE	CINÉTIQUE	PAGE
Armure biotissée (légère)	2	3	582
Armure biotissée (lourde)	3	4	582
Armure carapace	11	11	583
Armure complète (légère)	10	10	598
Armure complète (lourde)	13	13	598
Armure de combat synthomorphe (légère)	14	12	594
Armure de combat synthomorphe (lourde)	16	16	594
Armure industrielle synthomorphe	10	10	594
Armure spray	2	2	599
Bouclier d'émeute	+3	+2	599
Casque (léger)	+2	+2	599
Casque (intégral)	+3	+3	599
Combinaison de crash (inactive)	3	4	599
Combinaison de crash (active)	4	6	599
Combinaison lourde	15	15	640
Combinaison pressurisée (légère)	5	5	640
Combinaison pressurisée (standard)	7	7	640
Combinaison pressurisée intelligente	2	4	625
Exo-marcheur	2	4	658
Exo-moto	2	4	658
Exosquelette de combat motorisé	18	18	658
Exosquelette hyperdense	6	12	658
Exosquelette transporteur	2	4	658
Peau intelligente	3	2	599
Seconde peau	1	3	599
Veste blindée	6	6	598
Vêtements renforcés	3	4	598

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Peau intelligente : la peau intelligente est un nanofluide perfectionné qui couvre la peau du personnage. Possédant l'apparence du mercure liquide, elle conserve la texture et la souplesse d'une peau normale jusqu'au moment où elle est activée. Le matériau se rigidifie alors suffisamment pour protéger le porteur et redistribuer l'énergie cinétique des impacts (la peau conserve cependant une certaine souplesse au niveau des articulations pour ne pas gêner les mouvements). Elle est équipée d'une ruche spéciale, que porte le personnage, et qui reconstitue les nanobots et les stocke lorsqu'ils ne sont pas utilisés. Le déploiement de ces nanobots sur tout le corps prend un round complet. La peau intelligente a une CA de 3/2 et peut être portée avec une autre armure sans pénalité. **[Prix moyen]**

Seconde peau : cette combinaison intégrale très légère, tissée de soie d'araignée et de fullerènes, est généralement portée comme sous-vêtement, mais certains athlètes s'en servent d'uniforme. Elle fournit une protection minimale, mais peut être portée en complément d'une autre armure sans pénalité. Elle offre une CA de 1/3. **[Prix bas]**

Veste blindée : les vestes blindées offrent une meilleure protection des points vitaux du corps, recouvrant complètement le thorax et l'abdomen, protégeant la nuque d'un col rigide, et enveloppant même la région pelvienne. Même si les vestes blindées ne sont pas encombrantes, elles sont reconnaissables en tant qu'armures. Elles peuvent être portées avec des vêtements renforcés sans pénalité. Elles donnent une CA de 6/6. **[Prix bas]**

Vêtements renforcés : ces vêtements tissés de fullerènes et de fibres organiques ultra-résistantes offrent une protection de base contre les armes à projectiles et les armes à énergie. Ils peuvent être tissés de matériaux intelligents standards, ce qui ouvre une large gamme de vêtements renforcés et discrets qui fournissent une couche de protection imperceptible. Ces vêtements de protection sont impossibles à différencier de vêtements normaux et se déclinent en tous les styles et modèles. Les vêtements renforcés offrent une CA de 3/4. **[Prix modique]**

MODIFICATIONS D'ARMURE

Les modifications d'armure apportent des matériaux ou des revêtements supplémentaires qui augmentent la résistance de l'armure contre certains dangers ou font bénéficier d'effets bonus. Les modifications d'armure peuvent être ajoutées ou retirées facilement au moyen des applicateurs nanotech appropriés.

Armure ignifuge : l'armure ignifuge est composée de céramique résistante à la chaleur ou de différentes couches résistantes au feu, chacune de ces compositions pouvant supporter des températures extrêmement élevées. Le traitement ignifuge augmente la CA de +2/+0 et donne 10 points d'armure supplémentaires protégeant spécifiquement contre le feu et la chaleur. **[Prix modique]**

Armure offensive : lorsque cette armure est activée, sa couche supérieure est programmée pour envoyer une impulsion à toute personne ou tout objet entrant en contact électrique avec elle. Traitez sa VD et ses effets comme ceux d'un bâton à impulsion (p. 340). **[Prix bas]**

Autoréparation : l'armure est pourvue d'une nanoruche agissant comme un spray de réparation (p. 333). **[Prix moyen]**

Diélectrique : l'armure diélectrique est électroniquement isolée de façon à réduire les effets des armes à impulsion. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 pour résister aux effets des attaques d'impulsion (p. 195). **[Prix bas]**

Isolation thermique : l'isolation thermique camoufle les signatures thermiques en convertissant la chaleur corporelle en énergie électrique. La cible étant plus difficile à repérer avec

des capteurs thermiques, ses ennemis souffrent d'un malus de -30 à leurs tests de Perception. **[Prix moyen]**

Patches ablatifs : ces patches autocollants très fins et très légers se collent à l'armure pour absorber l'énergie et la chaleur des rayons et des explosions, vaporisant et renvoyant les gaz chauds ailleurs en toute sécurité. Les patches ablatifs augmentent la CA de +4/+2, mais chaque coup réduit le coefficient énergétique et cinétique de l'armure ablative de 1. **[Prix modique]**

Réfraction énergétique : une combinaison de réflecteurs, de métamatériaux réfractifs et d'un système de transfert d'énergie à radiateurs thermiques fournit une protection supplémentaire contre les armes énergétiques. Augmentez la CA de +3/+0. **[Prix bas]**

Revêtement caméléon : ce revêtement dote l'armure des mêmes effets que la cape caméléon (p. 315). **[Prix modique]**

Revêtement lotus : l'armure est imprégnée d'un revêtement superhydrophobe (angle de contact d'environ 170°) qui repousse tous les liquides comparables à l'eau. Si l'armure est aspergée de toxines ou de produits chimiques liquides, leurs effets sont réduits puisque le liquide s'égoutte de l'armure. Le personnage bénéficie d'un bonus de défense de +30 contre les attaques impliquant des liquides. **[Prix bas]**

Revêtement réactif : une épaisse couche nanotechnologique recouvre l'armure, la protégeant à l'aide d'une colonie de nanobots conçus pour percevoir les attaques en approche. Lorsqu'une attaque frappe le revêtement, celui-ci crée une détonation désamorçant partiellement l'attaque. Les rafales et les tirs automatiques comptent comme une seule attaque. Ce revêtement réactif augmente la CA de +5/+5, mais chaque détonation inflige automatiquement 1 point de dommage au porteur. L'armure réactive fonctionne également contre les attaques de mêlée, mais l'attaquant reçoit de plus 1d10/2 (arrondi au supérieur) points de dommages par micro-explosion (l'armure compte contre ces dommages). Le revêtement réactif ne fonctionne que face à 5 attaques : la ruche de nanobots doit ensuite recharger le revêtement à raison de 1 utilisation par heure. **[Prix moyen]**

Système immunogène : la modification immunogène intègre un essaim de nanobots actifs, maintenus par une ruche spéciale, qui recouvrent les couches externes de l'armure ainsi que les parties non-protégées du morphe. Elle agit comme un système immunitaire externe destiné à neutraliser les agents toxiques et les nanotoxines entrant en contact avec l'armure. Elle protège le porteur des effets des drogues, toxines et nanotoxines transmises par la peau, par un patch ou par une grenade à dispersion. Elle n'a aucun effet contre les drogues inhalées, ingérées ou injectées (y compris les armes recouvertes d'un enduit). **[Prix bas]**

COMMUNICATIONS

La plus ancienne et la plus répandue des technologies de communication encore en usage est la radio. Chaque habitat, chaque monde que peuple la transhumanité baigne dans le trafic radio : les humains, les machines et les surévolués communiquent constamment les uns avec les autres. Les plus petites radios ne sont pas plus grosses qu'un grain de poussière et ont une portée d'au moins 20 mètres, tandis que les plus grandes peuvent atteindre la taille d'un camion et avoir une portée de plusieurs milliers de kilomètres. Les radios, petites et grandes, se trouvent partout, et presque tous les appareils sont au moins équipés de radios courte-portée permettant d'interagir avec la Toile. La plupart des morphes sont équipés d'implants réseau de base (p. 300) et possèdent donc une radio. Pour la portée des signaux radio, cf. p. 299.



Câble en fibres optiques : les câbles à fibres optiques servent à établir une connexion physique entre deux appareils. Étant donné l'omniprésence des radios et les sacs de nœuds créés par les câbles, les fibres optiques ne sont généralement utilisées que pour les communications privées (contrairement aux communications radio, les signaux émis via un câble en fibre-optique ne peuvent pas être interceptés) ou dans les zones à forte interférence radio. [Prix modique]

Lien laser/micro-onde : ces appareils portables permettent d'établir des canaux de communications d'un point A vers un point B équipé d'un autre lien laser ou micro-onde, dès lors que les deux cibles sont à vue. La portée de ces transmetteurs dépend largement des facteurs environnementaux, mais avoisine les 50 kilomètres en atmosphère et les 500 kilomètres dans l'espace (il est cependant nécessaire de prendre en compte la limite d'horizon, de 5 kilomètres sur le sol terrestre, voire moins sur les plus petits corps). Les lasers sont soumis aux interférences du brouillard, de la poussière, de la fumée et des autres écrans visuels ; les micro-ondes peuvent être bloquées par les obstacles métalliques. Il n'est possible d'intercepter ces liaisons qu'en s'interposant directement entre les deux extrémités du rayon. Certaines équipes portent sur elles une micro-version de ce système, ce qui permet des intra-communications à ligne de vue sans le risque d'interception inhérent aux communications radio. [Prix moyen]

Stimulateur radio : cet appareil accroît la portée et la sensibilité des radios courte-portée (comme celles des implants, des ectos ou des microcams). Ce stimulateur doit être à portée de l'appareil courte-portée (ou y être directement relié via un câble à fibres optiques). Il peut ensuite répéter toute transmission reçue par l'appareil, mais sur une portée plus longue correspondant à 25 kilomètres en zone urbaine (250 kilomètres dans les zones isolées). Si les diffusions par stimulateur radio sont faciles à intercepter pour quiconque cherche à les détecter (cf. *Scan sans-fil*, p. 251), il est en revanche possible de masquer ces communications (p. 252). Les stimulateurs radio font partie de l'équipement courant des personnages voyageant loin des habitats et autres régions civilisées. [Prix bas]

COMMUNICATEURS NEUTRINO

Les neutrinos sont des particules capables de passer facilement à travers toute matière solide et donc impossibles à bloquer. De ce fait, ils représentent un média de communication idéal. Ils sont en revanche très faciles à intercepter. Un rayon neutrino envoyé entre deux points peut même être intercepté en plaçant simplement un autre récepteur derrière le point d'arrivée de la transmission. Les communicateurs neutrino ont besoin de grandes centrales électriques pour générer l'interaction des particules à haute énergie nécessaire à l'émission de neutrinos. Les récepteurs neutrino sont relativement grands, le plus petit faisant 100 mètres cube. Dans la plupart des cas, les communicateurs neutrino sont conçus pour émettre des neutrinos dans toutes les directions, mais il est également possible d'effectuer des transmissions en faisceaux serrés. Les communicateurs neutrino profitent assez souvent de la téléportation quantique pour plus de sécurité.

Transmetteur neutrino : ce transmetteur peut générer et recevoir des signaux neutrino avec une portée au minimum de 100 UA. Il s'agit d'un appareil assez imposant de huit mètres cubes (dans un cube de deux mètres de côté), mais il peut être chargé sur de gros véhicules. Pour fonctionner, il doit être connecté à une grande centrale électrique telle que celles que l'on trouve dans les habitats ou sur les gros vaisseaux. Le coût et la taille de ce transmetteur incluent le matériel informatique nécessaire à la téléportation quantique. [Prix onéreux]

TÉLÉPORTEURS QUANTIQUES

Les téléporteurs quantiques sont des ordinateurs spéciaux conçus pour protéger les canaux de communication (à fibres optiques, radio, laser/micro-onde ou neutrino) avec un cryptage inviolable. Pour les faire fonctionner, il faut d'abord soumettre deux ordinateurs ou plus à une intrication quantique en un même espace physique. Les téléporteurs peuvent ensuite être séparés, ils continueront à échanger des données cryptées par téléportation quantique. Ces échanges de données nécessitent des liens de communication standards (fibres optiques, radio, laser/micro-onde ou neutrino) et sont donc limités par la vitesse de la lumière, mais il s'agit d'une forme de communication employant une énorme bande passante.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

La cryptographie quantique mise en œuvre par ces téléporteurs à état intriqué est inviolable, toute tentative d'interception est de plus immédiatement détectée et neutralisée. Les téléporteurs quantiques ne peuvent pas être utilisés pour communiquer de manière sécurisée avec d'autres téléporteurs que ceux avec lesquels ils sont intriqués.

Comme il s'agit d'une méthode exceptionnellement sûre et sécurisée, la téléportation quantique par communicateurs neutrino est la première utilisée pour les communications longue-distance inter-habitats et pour l'egodiffusion (p. 275). Avec cette combinaison, le signal neutrino ne peut pas être bloqué et ne peut être décrypté que si le personnage a accès à l'ordinateur envoyant ou recevant le signal.

Téléporteur radio miniature : les téléporteurs miniatures communiquent entre eux au moyen de transmetteurs radio standards. Comme indiqué ci-dessus, ils ne peuvent communiquer en toute sécurité qu'avec des téléporteurs avec lesquels ils sont intriqués. La plupart des téléporteurs miniatures se portent comme des bijoux ou sont intégrés aux vêtements ou à l'équipement. [Prix bas]

COMMUNICATIONS À INTRICATION QUANTIQUE

Les communications à intrication quantique (IQ) sont les plus rares. Elles sont instantanées et fonctionnent quelle que soit la distance, mais elles sont aussi très limitées. Elles nécessitent des paires de particules à état intriqué que l'on appelle les qubits. Établir une Intrication Quantique nécessite de créer un grand nombre de paires de qubits puis de les séparer. Des millions de ces paires séparées sont stockées dans des conteneurs spéciaux désignés sous le terme de réservoirs qubits. Si deux communicateurs IQ ont chacun un réservoir contenant des qubits précédemment intriqués avec les qubits du réservoir de l'autre communicateur, alors les personnages peuvent se servir de ces communicateurs IQ pour communiquer ensemble instantanément. Les personnages utilisant l'intrication quantique peuvent communiquer depuis n'importe où, même quand l'un des interlocuteurs est dans le système solaire et que l'autre est situé de l'autre côté des portails de Pandore, sur une planète distante de 500 années-lumière.

Chaque octet de données transmis entre les deux communicateurs IQ consomme 1 qubit. Une fois que tous les qubits ont été épuisés, les deux communicateurs IQ ne peuvent plus communiquer ensemble tant qu'ils n'ont pas été rechargés avec des qubits à état intriqué. La production, le stockage et le transport des qubits coûtant très cher, l'intrication quantique est une forme de communication extraordinairement onéreuse. Les communications nécessitant d'énormes flux de données, comme la RA intégrale ou l'egodiffusion, ne peuvent donc pas être lancées par communicateurs IQ.

Communicateur IQ portable : il s'agit d'un appareil de communication PRL de poche. L'unité de com. peut être fabriquée de manière à être aussi petite que possible, mais doit quand même rester suffisamment grande pour pouvoir se connecter à un réservoir qubit ou pour en contenir un. Les réservoirs qubit étant relativement grands et devant être remplacés, ils sont rarement intégrés. Quelques téléporteurs miniatures sont conçus pour permettre d'accrocher un réservoir qubit et autoriser des communications à la vitesse de la lumière ainsi que PRL. [Prix bas]

Réservoir qubit faible-capacité : les réservoirs qubits faible-capacité permettent 10 heures de vidéoconférence haute-définition ou de navigation web, et 100 heures de communication vocale ou textuelle. [Prix élevé]

MICROS ET SURVEILLANCE

Même si les technologies de surveillance sont omniprésentes et faciles à trouver dans le monde d'*Eclipse Phase*, il peut être très difficile d'obtenir discrètement des informations sur une personne désireuse de conserver son intimité. Les microcams, la poussière intelligente et d'autres appareils d'enregistrement quasiment invisibles sont exceptionnellement faciles à mettre en place mais, dès qu'ils commencent à transmettre activement, ils sont aussi faciles à détecter (cf. *Scan sans-fil*, p. 251). Une oreille indiscreète peut tenter de dissimuler le signal (cf. *Signaux masqués*, p. 252), mais il n'est pas garanti que cela fonctionne. Dès l'instant où le signal est détecté, localiser l'appareil émetteur n'est généralement plus qu'une question de temps (cf. *Pistage*, p. 251).

On essaye parfois de contourner le problème en utilisant certains appareils d'enregistrement avec des téléporteurs quantiques miniatures (p. 314), mais ces derniers sont bien plus gros et bien plus difficiles à cacher. Le meilleur moyen d'obtenir des informations en toute discrétion est souvent d'installer un appareil de surveillance que l'on programme pour enregistrer activement, mais pas pour transmettre, puis de le récupérer plus tard. Même s'il s'agit d'un procédé difficile et risqué, l'appareil d'enregistrement ne révèle jamais sa présence en émettant et est donc plus difficile à détecter. ■

Réservoir qubit grande-capacité : les réservoirs qubits grande-capacité permettent 100 heures de vidéoconférence haute-définition ou de navigation web, et 1.000 heures de communication vocale ou textuelle. [Prix onéreux]

TECHNOLOGIES D'ESPIONNAGE ET D'INFILTRATION

Ces technologies permettent aux personnages l'obtention d'informations protégées et l'accès à des zones bien gardées. Beaucoup de ces appareils peuvent accéder à la Toile et sont équipés de radios : pour la portée des signaux radio, cf. p. 299.

Aveugleur : il s'agit d'un petit globe rotatif auquel est intégré un système laser. Lorsqu'il est activé, il ne cesse de tourner pour émettre des pulsations laser dans toutes les directions. Ces pulsations ne présentent aucun danger, mais elles détectent les lentilles des systèmes de surveillance (dont les binocles, caméras et capteurs de bots/synthomorphes) et les neutralisent en envoyant des pulsations laser répétées de puissance variable qui les surchargent et les aveuglent. Tant que l'aveugleur est actif, tous les systèmes de caméra (visuels, infrarouges et ultraviolets), en vue et à moins de 200 mètres, sont aveuglés. [Prix moyen]

Brouilleur psi : cet appareil brouille les fréquences d'ondes cérébrales dans un rayon de 20 mètres. Il n'affecte pas les fonctions cérébrales mais empêche toute utilisation de passe psi à distance dans la zone d'effet. [Prix moyen]

Cape caméléon : cette large cape, type poncho, est dotée d'un réseau de capteurs détectant les longueurs d'onde allant des micro-ondes aux ultraviolets. Un réseau similaire d'émetteurs miniatures permet de reproduire avec précision les informations reçues par les capteurs et rend l'utilisateur transparent à

ces longueurs d'onde. La cape caméléon permet au personnage de devenir réellement invisible, tant qu'il demeure stationnaire ou se déplace lentement. Une personne portant cette cape mais se déplaçant plus vite bénéficie cependant d'un bonus de +30 à ses tests d'Infiltration pour éviter d'être vu ou repéré.

La cape caméléon est inefficace face aux capteurs radars, à rayons X ou à rayons gamma. Mais elle dissimule le personnage aux infrarouges thermiques en absorbant sa chaleur corporelle. Cette cape ne peut absorber la chaleur corporelle que pour une durée d'une heure, elle doit ensuite la rediffuser. La phase d'émission de chaleur dure également une heure, temps au cours duquel le personnage est facilement visible dans le spectre des infrarouges thermiques. **[Prix bas]**

Cape d'invisibilité : cette cape est faite de métamatériaux ayant un indice de réfraction négatif, ce qui a pour effet de courber la lumière autour d'elle et rend invisible la cape elle-même comme tout ce qu'elle cache. L'invisibilité est effective contre une gamme de bandes et de spectres optiques allant des micro-ondes aux ultraviolets, mais pas contre les radars et les rayons X. L'inconvénient est que ce qui se trouve sous la cape ne peut rien voir de l'extérieur. Il est possible de contourner le problème assez facilement en utilisant des flux de données de capteurs externes (si de telles données sont disponibles) et des entoptiques pour naviguer. Même si cela augmente les chances d'être repéré, un autre moyen consiste à utiliser une petite pièce de tissu anti-cape qui annule l'invisibilité lorsqu'il entre contact avec la cape, créant ainsi une fenêtre par laquelle observer l'extérieur. Pour repérer ce genre de fenêtre, il faut réussir un test de Perception avec un malus de -30. **[Prix élevé]**

Émetteur de rayons X : cet appareil est conçu pour être utilisé avec l'augmentation Vision Améliorée (p. 306) ou avec des binocles (p. 325). Il émet un faisceau concentré de rayons X à faible énergie permettant à l'utilisateur de voir la plupart des objets, et de voir au travers, grâce à la diffusion des ondes des rayons X (p. 305). Le personnage peut littéralement voir à travers les murs et à l'intérieur des conteneurs, même lorsqu'ils sont faits de métal. **[Prix bas]**

Fibroscope : il s'agit d'un câble en fibre optique, souple, à contrôle électronique et muni d'une caméra, que l'on peut glisser dans des failles, sous des portes ou au coin des murs pour espionner discrètement. **[Prix bas]**

Masque de prisonnier : cette capuche se resserre autour de la tête du prisonnier, bloque ses fréquences visuelles et procède à des brouillages de bas niveau pour empêcher toute communication wifi via ses implants réseau. **[Prix moyen]**

Menottes électroniques : ces dragonnes en plastique intelligent se resserrent autour des poignets du prisonnier lorsqu'elles sont activées. Si le prisonnier se débat, elles se resserrent davantage. Contrôlée électroniquement, elles permettent de relâcher les prisonniers à distance et informent immédiatement l'utilisateur lorsqu'elles se font couper ou desserrer. Certaines variantes de ces menottes intègrent un système d'impulsion électrique (à traiter comme un bâton à impulsion, p. 340) pour neutraliser et contenir les prisonniers récalcitrants. **[Prix bas]**

Microcam : cet appareil est une toute petite caméra équipée d'un microphone de 1 millimètre de diamètre. Il possède les mêmes capacités visuelles qu'une paire de binocles (p. 325) et il permet de tout voir et entendre dans un rayon de 20 mètres. Un élément ne peut être perçu par la caméra que s'il est en ligne de vue. Le microcam peut enregistrer jusqu'à 100 heures d'informations. Il peut être configuré pour diffuser les informations en continu, à intervalles réguliers ou en réponse à un signal spécifique. S'il le souhaite, le personnage peut également le configurer

pour qu'il n'enregistre que lorsqu'il détecte du mouvement ou des voix dans la pièce où il est installé. Les microcams sont pourvus d'un petit adhésif, au dos, qui permet de les fixer sur presque toutes les surfaces. Ils renseignent l'utilisateur sur leur localisation, via la Toile ou par GPS, et servent donc également d'appareils de pistage. Pour éviter que leurs transmissions radio ne les fassent détecter, certains microcams sont reliés à des téléporteurs quantiques (p. 314). Ils sont dans ce cas plus gros (1 centimètre) et donc plus facilement repérables, mais il est alors impossible de détecter ou de bloquer leurs transmissions. **[Prix modique ; prix bas avec l'option téléporteur quantique]**

Neutralisateur : branché via une prise jack et enclenché, ce petit appareil de poche génère une surtension qui immobilise et désactive complètement les synthomorphes et les cosses (tout ce qui possède un cyber-cerveau). Le cyber-cerveau affecté est incapable de fonctionner tant que le signal est actif ; son ego (ou son IA) est mis hors tension. Pour brancher un neutralisateur sur une cible qui résiste, le personnage doit d'abord la maîtriser ou réussir un coup précis en combat au corps à corps. Cet appareil est inefficace contre les morphes synthétiques de plus grande taille (comme les véhicules) et contre les robots n'ayant pas de cyber-cerveau. **[Prix élevé]**

Ordinateur quantique : ces appareils de pointe utilisent le calcul quantique, ce qui leur permet de manipuler très facilement des nombres astronomiques. Ils sont particulièrement utiles pour briser les cryptages, comme indiqué p. 254. **[Prix onéreux]**

Outil de mission d'infiltration (OMI) : cet appareil de poche est le dernier cri de la technologie d'infiltration. Il contient des micromanipulateurs de matière intelligents, des cutters et un générateur nanotechnologique de pointe produisant des nanobots qui peuvent percer ou découper presque n'importe quel matériau, et désactiver ou ouvrir presque n'importe quelle serrure électronique.

Découper un verrou ou percer un trou de 1 millimètre de diamètre dans un mur avec un OMI demande (END + Armure)/10 secondes. Découper un trou de 1 mètre de diamètre dans un mur demande (END + Armure)/10 minutes. Ces nanobots peuvent également être employés pour réparer les dommages causés afin de les rendre uniquement détectables par un examen très approfondi et détaillé.

Les OMI permettent d'ouvrir facilement les bon vieux verrous mécaniques par une simple analyse et en modelant la clé appropriée. Cette opération prend 1 round complet. Ils peuvent également ouvrir les serrures électroniques en y infiltrant des nanobots qui trafiquent les circuits, quel que soit le système d'authentification utilisé par le verrou. Il faut 1 round complet pour ouvrir un verrou électronique et la réussite de l'action est quasiment garantie. Ouvrir un verrou électronique de cette manière risque en revanche de déclencher une alarme et/ou l'enregistrement de l'évènement. Pour plus de détails, cf. *Verrous électroniques*, p. 291. **[Prix élevé]**

Poussière intelligente : il s'agit d'un petit générateur de nanobots spécialisés, de la taille d'une noix, qui crée de minuscules nanocapteurs. Ces nanocapteurs sont des sphères minuscules d'un diamètre équivalent à celui d'un cheveu humain. Un sachet de nanopoussières intelligentes a un volume de 1 cm³ et contient 3 millions de nanobots, ce qui est suffisant pour procéder à la surveillance détaillée d'une grande salle comme un auditorium. Chaque nanobot est pourvu d'une mini-caméra, d'un microphone, d'un mini-ordinateur, d'une radio et de capteurs chimiques, ainsi que de petites pattes lui permettant de marcher et d'escalader à raison de 5 cm/seconde.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Lorsqu'un personnage jette un petit tas de poussière intelligente dans une pièce, il suffit de 20 minutes pour que toutes les surfaces en soient recouvertes, y compris les meubles et l'intérieur de tous les tiroirs à la seule exception que constituent les espaces hermétiques. Au terme de ce délai, la poussière intelligente a enregistré toutes les données obtenues lors de son observation détaillée de la pièce, y compris l'empreinte ADN laissée par quiconque est passé par là au cours des deux dernières semaines. Elle peut ensuite transmettre ces données par un signal bref et hautement compressé, ou envoyer toutes les informations recueillies à une centaine de nanobots qui se rendront jusqu'à un point de récupération préalablement fixé pour que l'utilisateur les télécharge. Il suffit à l'utilisateur de trouver un seul nanobot pourvu d'un nanodétecteur pour obtenir toutes les informations que la poussière intelligente a pu recueillir. S'ils en reçoivent l'ordre, les nanobots restants s'éteindront en attendant d'autres instructions ou s'autodétruiront, ne laissant qu'un petit tas de poussière essentiellement composé de métal et de silicone. [Prix élevé]

Puce de bruit blanc : ce petit appareil, que l'on peut porter sur un vêtement, génère des sons parasites, ce qui rend impossible l'écoute ou l'enregistrement des conversations à moins d'être à proximité immédiate. [Prix modique]

Sétules de traction : cet ensemble de mitaines, de chaussures et de genouillères imite les sétules présentes sous les pattes des geckos. Équipé de sétules de traction, un personnage peut s'accrocher à un mur ou à un plafond en plaçant deux de ces éléments contre la surface, tant qu'il ne s'agit pas d'une surface composée de matériaux spécifiquement conçus pour résister aux sétules. Le personnage peut escalader n'importe quelle surface et se déplacer facilement sur les murs et les plafonds qui supportent son poids (+30 aux tests d'Escalade). Ces sétules ne permettent pas seulement d'escalader, mais sont aussi très pratiques en gravité zéro. Cet équipement n'entrave pas son utilisateur et n'impacte négativement ni son agilité ni sa dextérité manuelle. [Prix bas]

DROGUES, COMPOSÉS CHIMIQUES ET TOXINES

Dans le monde d'*Eclipse Phase*, le désir qu'a la transhumanité d'améliorer les performances du corps et de l'esprit — tout particulièrement grâce aux composés chimiques — se confond souvent avec son passe-temps favori : l'abus de substances récréatives. La consommation de drogues de tous genres, qu'elles soient chimiques, nanotechnologiques ou électroniques, est non seulement très appréciée, mais aussi très répandue. Si les progrès accomplis dans le domaine de la biotechnologie ont permis de supprimer beaucoup des effets secondaires qui, autrefois, ravageaient les consommateurs, le corps transhumain reste un environnement très complexe et les effets secondaires des drogues (surtout dans le cas des consommations régulières et prolongées) sont toujours à prendre en compte. En outre, le phénomène de dépendance est toujours bien réel pour ceux qui consomment trop souvent les mêmes pilules et s'y habituent, même s'il existe, bien entendu, des traitements pour cela.

La description des différentes drogues détaille leurs effets bénéfiques, leurs effets secondaires, les signes que manifeste le consommateur, le niveau de dépendance et les effets qu'entraîne une consommation continue. Les différentes durées d'effet des drogues et leurs modificateurs de dépendance sont également précisés (cf. *Consommation de drogue et dépendance*).

RÈGLES RELATIVES AUX SUBSTANCES

Les règles suivantes détaillent la gestion en jeu des drogues et toxines.

CLASSIFICATIONS DES DIFFÉRENTES SUBSTANCES

Les substances se répartissent au sein de quatre grandes catégories :

Biologiques : elles comprennent les peptides, les hormones et les substances biologiques comme les biotoxines, les bactéries et les virus — ces drogues sont conçues à partir de substances biologiques endogènes naturelles. Elles incluent également les organismes biologiques infectieux pouvant avoir des effets similaires à la drogue, comme les virus et les bactéries. Les substances biologiques affectent les biomorphes et les cosses, mais ni les morphes synthétiques ni les infomorphes.

Chimiques : ce sont tous les petits composés chimiques actifs (toxines, produits pharmaceutiques, drogues chimiques) obtenus par fabrication synthétique ou nanotechnologique, ou par biosynthèse enzymatique d'organismes (transgéniques). Les substances chimiques incluent les drogues naturelles issues d'espèces connues de la faune et de la flore (ou de l'exo-faune/flore), les endotoxines produites par des organismes biologiques, les substances endogènes améliorées (drogues de designer/créateur) et les nouvelles créations développées pour un usage médical spécifique ou à des fins récréatives. Les drogues chimiques n'affectent que les morphes biologiques et les cosses.

Électroniques : les drogues électroniques incluent les logiciels et les technologies affectant directement le cerveau, qu'il s'agisse de programmes de manipulation LEx, ou de rétro-technologies telles que la stimulation magnétique transcrânienne ou l'électrothérapie. Elles incluent également les narcoalgorithmes — des programmes reproduisant les effets des drogues pour les IA, les infomorphes et les egos occupant un cyber-cerveau.

Nanotechnologiques : ce sont des colonies de nanobots temporaires programmés pour créer un certain effet. S'ils peuvent théoriquement cibler et infecter tous les types de morphes, à l'exception des infomorphes, le type exact de morphes que ces nanobots peuvent affecter dépend en principe de leurs effets préprogrammés (qui peuvent cibler des éléments biologiques ou des fonctions mécaniques).

MÉTHODES D'ADMINISTRATION

Il existe plusieurs vecteurs bien différents pour administrer une substance à un morphe.

Dermique (D) : les drogues et nanotoxines sont absorbées par la peau (ou la coque extérieure dans le cas de certaines nanotoxines), qu'il s'agisse de substances gazeuses, liquides ou solides (comme, par exemple, de la pâte). On utilise souvent des patches ou des bandes après les avoir imprégnés de diméthylsulfoxyde (DSMO) pour faire pénétrer la drogue à travers la peau.

Inhalation (Inh.) : inhalés ou aspirés par voie nasale, les gaz sont absorbés par les poumons. Ce mode d'administration est celui des inhalateurs, aérosols, de la poudre et des grenades/missiles chimiques.

Injection (Inj.) : la solution sous forme liquide est administrée en intraveineuse ou par injection intramusculaire. Ce mode d'administration s'applique avec les aiguilles et armes perforantes.

Orale (O) : ingérée par voie orale (aliments ou boissons) sous forme liquide ou solide, la substance est absorbée par l'estomac ou dès l'entrée dans la cavité buccale. Ce mode d'administration s'applique avec les comprimés et liquides.

EFFETS DES DROGUES

Un personnage exposé à une drogue via son mode d'administration normal — en avalant un comprimé, en se collant un patch sur la peau, en se faisant asperger par une grenade à dispersion, en respirant un gaz ou en se faisant poignarder par une arme imprégnée — devient sujet à ses effets. Le temps de réaction indique le temps nécessaire avant que les effets se manifestent ; le temps d'effet correspond à la durée de ces effets.

Une fois que le sujet a été exposé à une drogue ou une toxine, aucun test de résistance ne permet d'en ignorer les effets. Un test pourra cependant être éventuellement demandé pour déterminer la *gravité* des effets (principalement dans le cas des toxines).

À moins d'une précision contraire dans le descriptif de la substance, notez que les médicachines (p. 308) protègent le personnage des effets des drogues/toxines (mais pas des nanodrogues/nanotoxines). Des améliorations, comme les filtres toxémiques (p. 302), peuvent également réduire les effets des drogues et même parfois fournir une résistance complète. Si un antidote approprié est pris avant que la drogue ne soit administrée ou avant que ses effets se manifestent, la drogue n'a aucun effet.

CONSOMMATION DE DROGUE ET DÉPENDANCE

Certaines drogues provoquent une dépendance physique (qui affecte le morphe) ou mentale (qui affecte l'ego) — parfois les deux. Chaque fois que le personnage prend de la drogue (ou après un certain temps de consommation, selon décision du MJ), il doit faire un test de VOL $\times 3$ pour éviter de développer une dépendance. Toutes les drogues ont un modificateur de dépendance à appliquer à ce test.

Un échec indique que le personnage est devenu dépendant — il obtient alors l'aspect négatif Dépendant (p. 149). La dépendance présente trois niveaux de gravité : Mineure, Moyenne, Majeure. Ce niveau détermine la fréquence à laquelle le personnage a besoin de sa dose ainsi que les effets négatifs auxquels il sera soumis s'il ne l'obtient pas.

Les personnages dépendants doivent continuer à faire des tests de VOL $\times 3$ tant qu'ils consomment de la drogue. Les tests seront demandés par le MJ dans les circonstances appropriées. En cas d'échec, la gravité de la dépendance s'accroît.

La dépendance est un phénomène à durée indéterminée. Pour se sevrer, le personnage ne doit plus toucher à la drogue pendant 1 semaine par niveau de dépendance. Résister au manque étant un acte difficile, un autre test de VOL $\times 3$ (en appliquant le modificateur de dépendance) devrait être considéré comme un minimum à demander. Lorsqu'un personnage tente de se débarrasser d'une dépendance, les joueurs et le MJ sont encouragés à intégrer cette donnée en roleplay. Chaque semaine passée sans toucher à la drogue baisse le niveau de dépendance du personnage de 1. Lorsque le niveau de dépendance atteint 0, le personnage est clean... même si un risque de rechute existe toujours.

Les dépendances physiques ne se transmettent pas au nouveau morphe lorsqu'un personnage se ré-enveloppe. Mais on ne peut pas en dire autant des dépendances mentales. Un personnage qui s'uploadé ou se ré-enveloppe conserve ses dépendances mentales, tout comme le morphe qu'il laisse derrière lui reste physiquement accroc. Ceux qui n'ont pas beaucoup de moyens, ou tout simplement pas de bol, peuvent ainsi se retrouver à l'occasion avec un morphe physiquement dépendant. Dans ce cas, le personnage est soumis à la dépendance physique du morphe, mais non à la dépendance mentale. Si le personnage craque et se laisse aller, il pourra en revanche devenir physiquement accroc.

Les personnages qui se ré-enveloppent comme infomorphes peuvent rester mentalement dépendant à une drogue, même s'ils n'ont plus de corps physique. Évidemment, le marché de la drogue se fait toujours un plaisir de rendre service et il existe, pour les infomorphes et les IA, une grande variété de narcoalgorithmes imitant les effets de la plupart des drogues présentées ci-dessous. Pour les infomorphes, considérez que les narcoalgorithmes imitant les drogues à dépendance physique provoquent en fait une dépendance mentale.

DROGUES

Les drogues qui suivent sont souvent (mais pas toujours) bénéfiques et sont généralement volontairement consommées. Les drogues et composés chimiques employés de manière offensive sont décrits dans la section *Composés chimiques et toxines*, p. 323.

Notez que les exemples qui suivent ne donnent qu'un aperçu des différentes variétés de drogues disponibles. Il en existe des milliers, peut-être même des millions, en circulation dans l'univers d'*Eclipse Phase* — les MJ sont encouragés à introduire leurs propres créations en s'appuyant sur les règles présentées ici.

DROGUES COGNITIVES

Les nootropes et drogues similaires sont destinés à stimuler les facultés mentales du consommateur.

Clarum : le Clarum stimule la vigilance et améliore la lucidité et la perception. Le consommateur fait état d'un sentiment d'« élévation » à un niveau supérieur. Il bénéficie d'un bonus d'INT de +5 pour le temps d'effet de la drogue. [Prix bas]

Inspiron : ce nootrope accélère la communication entre les deux hémisphères du cerveau, stimule la production d'idées et amplifie la concentration, sans effet secondaire particulier. Le consommateur bénéficie d'un bonus de COG de +5 pour le temps d'effet de la drogue. [Prix bas]

Memento : le Memento est une drogue mnémotique qui « étiquette » les expériences et les entrées mémorielles avec un ensemble de sensations uniques contribuant à la formation d'une base de souvenirs liés par un état mental. Les bonbons en gomme Memento, en forme de vieux animaux terrestres disparus, existent avec différents parfums fruités. Le Memento fait bénéficier le personnage d'un bonus de +20 à ses tests de COG lorsqu'il cherche à se remémorer des informations. Il en bénéficie tout le temps que dure l'effet de la drogue (cf. *Mémoriser/Se rappeler*, p. 175). L'inconvénient du Memento, c'est que les souvenirs accumulés sous son influence ne permettent aucune association émotionnelle. Si le personnage a, par exemple, assisté à une scène horrible arrivant à un ami ou s'est disputé avec son/sa compagnon/compagne pendant qu'il était sous l'effet de la drogue, il ne ressentira aucune connexion émotionnelle avec cet événement. [Prix moyen]

DROGUES DE COMBAT

Les drogues de combat sont un bon moyen d'équilibrer les chances lors d'un affrontement.

Joker : le Joker est un opiacé analgésique efficace. Son consommateur ignore le malus de -10 de 2 blessures (ne peut pas être cumulé avec d'autres effets semblables) et peut même ne pas avoir conscience du tout de ses blessures. Le consommateur de Joker souffre cependant d'une vision en tunnel qui lui inflige un malus de -10 à tous ses tests de Perception. [Prix bas]

MRDR : le MRDR est une drogue de combat violente et directe. Elle accroît la tolérance à la douleur, la vitesse et la

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

force. Le personnage reçoit un bonus de SOM de +10, de Rapidité de +1, d'Endurance de +10 et ignore le malus de -10 d'une blessure. Les dommages qui lui sont infligés alors qu'il est sous l'effet de la drogue sont d'abord retranchés de son bonus d'Endurance. Les consommateurs de MRDR sont facilement reconnaissables à leurs yeux injectés de sang, à leur allure rigide et à la tension visible des muscles de leur visage, de leurs bras et de leurs jambes. À long terme, le consommateur souffre d'un malus de SOM de -5. [Prix bas]

Phlo : le Phlo accroît la vivacité et la coordination ; le consommateur apparaît plus gracieux et plus agile dans ses mouvements. Il bénéficie d'un bonus de COO de +5 et d'un bonus de +10 à ses tests de Perception lorsqu'il est sous l'influence de la drogue. Sous Phlo, tout semble possible : le personnage est donc susceptible de se laisser entraîner dans des actions qui pourraient être dangereuses ou insensées (il souffre d'un malus de -10 aux tests de compétences sociales appropriés). [Prix moyen]

Speed : le Speed est un puissant stimulant qui réduit le temps de réaction du consommateur, le rendant particulièrement alerte. Il bénéficie d'un bonus de RÉF de +10 et d'un bonus de Rapidité de +1 pour le temps d'effet de la drogue. En contrepartie, le personnage sous Speed est assez agité, réagissant au quart de tour aux stimuli soudains ou inattendus, un peu comme un chat. Selon la décision du MJ, le personnage peut avoir à réussir un test de VOL $\times 2$ ou se retrouver à réagir sans réfléchir aux bruits inattendus et autres surprises. À long terme, le consommateur régulier souffre d'un malus de COO de -5. [Prix moyen]

Ziva : par certains aspects, cette drogue ressemble davantage à une drogue sociale qu'à une drogue de combat. Le Ziva provoque une sécrétion massive de phéromones agressives faisant du consommateur le centre d'attention pendant un combat. En situation de combat, les adversaires situés à moins de trois mètres du personnage et n'étant pas déjà engagés en mêlée avec quelqu'un doivent réussir un test de VOL $\times 3$ ou attaquer le consommateur de Ziva. Mais la nature des phéromones volatiles étant imprécise, si le consommateur de Ziva se trouve à proximité (à moins d'un mètre) d'un autre adversaire du personnage affecté par les phéromones, ce dernier pourrait choisir d'attaquer son adversaire le plus proche plutôt que d'attaquer le consommateur. Les personnages utilisant cette drogue souffrent d'un malus de -20 à leurs tests de compétences sociales. [Prix bas]

DROGUES MÉDICINALES

Les alicaments qui améliorent la santé et l'état physique du consommateur sont courants.

Bananas Furiosas : cette drogue inverse certains des effets qu'ont les rayonnements dé-ionisants sur les cellules du corps. Si elle existe également sous forme de comprimé, cette drogue se présente le plus souvent sous la forme de grosses grappes de bananes rouge-orangé très vif. Le Bananas réduit la gravité d'une exposition aux radiations (au MJ d'en déterminer les effets). [Prix bas]

Confiourt : ce délicieux yaourt bloque les hormones de stress, stabilise l'humeur et soulage l'anxiété, permettant au personnage d'ignorer les effets d'1 trauma et d'augmenter temporairement sa Lucidité de +5. Les points de stress reçus sous l'influence de cette drogue sont d'abord retranchés du bonus de Lucidité. Le Confiourt fait également bénéficier d'un bonus de +10 pour résister à une tentative de manipulation émotionnelle. Une consommation excessive de Confiourt peut induire des irritations chroniques du fait de la libération d'histamine provoquée. [Prix bas]



DROGUES RÉCRÉATIVES

Les pétales (p. 322) et les LEX du marché noir sont en concurrence directe avec les drogues suivantes lorsqu'il s'agit pour les personnages de gaspiller leur temps et de gâcher leur vie.

Buzz : cette variante génétiquement modifiée du gaz BZ est un puissant hallucinogène, invisible et inodore. Les consommateurs (ou les personnages affectés) sont soumis à des hallucinations extrêmement réalistes le temps que durent ses effets et peuvent même « partager » leurs hallucinations avec d'autres sujets affectés. Ils souffrent d'un malus de -30 à tous leurs tests pour se rappeler des événements survenus pendant qu'ils étaient sous l'influence du Buzz. [Prix moyen]

Hash Orbital : il s'agit du bon vieux canna — mais cultivé dans l'espace avec un puissant éclairage et des techniques hydroponiques post-Singularité. Le mètre-cube d'espace libre valant de l'or dans les habitats et sur les barges d'écumeurs, le transport et la livraison de haschich se fait préférentiellement sous forme de barrettes. Il n'est cependant pas rare de le trouver sous forme de têtes chez les plus fortunés et sur les planètes. Le Hash permet au personnage d'ignorer les effets d'un trauma mais inflige un malus de -10 à tous ses tests relatifs à la mémoire et à ses tests de compétences de Connaissance. Les consommateurs de Hash se reconnaissent à leurs yeux injectés de sang, à leur comportement léthargique et à leurs fringales. [Prix bas]

Mono No Aware : cette drogue, dont le nom est dérivé d'une locution japonaise traduisant le sentiment de tristesse face au caractère éphémère des choses de ce monde, est un déprimeur généralement ingéré sous forme de thé et plongeant le personnage dans un état de contemplation. Le Mono No Aware fait bénéficier le personnage d'un bonus de +10 à ses tests d'Art et de Sensation. Une consommation

fréquente provoque une réaction pigmentaire qui teinte la peau en lui donnant une pâleur légèrement bleutée, même sur les morphes à la peau sombre ou plus foncée. [Prix bas]

DROGUES SOCIALES

Ces lubrifiants sociaux affectent le comportement du consommateur lors de ses interactions avec autrui.

Alpha : l'Alpha est une version subtile du Ziva, particulièrement appréciée des cadres hypercorps, des petits voyous et de tous ceux qui souhaitent se faire passer pour des trous du cul dominateurs. Le concepteur pharmaceutique qui l'a inventé faisait preuve d'une sensibilité passée de mode (et devait avoir un sens de l'humour assez malsain). L'Alpha est généralement synthétisé sous la forme d'une poudre blanche étincelante que l'on sniffe. Il stimule la production de phéromones agressives, mais de manière moins franche que le Ziva. Il induit un sentiment de confiance, de puissance et de vivacité. Le consommateur peut rester actif sans dormir pendant quatre jours, après quoi il doit récupérer au moins quatre heures de sommeil (rappelez-vous que les morphes équipés de bio-modes de base ont besoin de moins de temps de sommeil). Le personnage bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests d'Intimidation et de +10 à ses tests de Persuasion et de Réseau pour lesquels son attitude est un facteur important (ceci est laissé à l'appréciation du MJ). Ces bonus ne s'appliquent que pour les personnages situés à moins de 2 mètres du consommateur.

Le mauvais côté de cette drogue, c'est que le consommateur devient un abruti impatient et incapable de se concentrer. Selon la décision du MJ, les bonus appliqués aux compétences sociales peuvent devenir des malus face à certains types de personnes. En outre, le consommateur souffre d'un malus de

DROGUES

	TYPE	MODE D'ADMINISTRATION	TEMPS DE RÉACTION	TEMPS D'EFFET	MODIFICATEUR DE DÉPENDANCE	TYPE DE DÉPENDANCE
Drogues cognitives						
Clarum	Chimique	O	20 minutes	8 heures	—	Mentale
Inspiron	Chimique	O	20 minutes	8 heures	—	Mentale
Memento	Chimique	O	20 minutes	12 heures	—	Mentale
Drogues de combat						
Joker	Chimique	Inh, Inj, O	3 rounds	3 heures	-10	Physique
MRDR	Chimique	O	20 minutes	1 heure	-10	Physique
Phlo	Chimique	O	20 minutes	1 heure	-10	Physique
Speed	Chimique	Inh, Inj, O	3 rounds	2 heures	-10	Physique
Ziva	Biologique	Inh, Inj, O	1 minute	15 minutes	+10	Physique
Drogues médicinales						
Bananas Furiosas	Chimique	O	20 minutes	1 journée	—	—
Confiourt	Biologique	O	20 minutes	12 heures	-10	Mentale
Drogues récréatives						
Buzz	Chimique	Inh, O	1 heure	36 heures	—	Mentale
Hash Orbital	Chimique	Inh	3 minutes	3 heures	—	Mentale
Mono No Aware	Chimique	O	20 minutes	8 heures	-10	Mentale
Drogues sociales						
Alpha	Biologique	Inh	1 minute	2 heures	-10	Mentale
Aphrodisia	Biologique	D	1 minute	6 heures	-10	Physique
Nirvana	Chimique	O, Inh	20 minutes	8 heures	—	Mentale

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

-10 à ses tests de compétences COG relatifs à la mémoire et à la pensée logique ou cohérente. À long terme, il souffre d'un malus de COG, même quand il n'est pas sous l'influence de la drogue ; ce malus peut être plus important lorsque le personnage est sous l'emprise de la drogue. [Prix élevé]

Aphrodisia : vous voulez transpirer le sexe comme une cosse de plaisir sur un toit brûlant ? Pour ceux qui veulent posséder cet affolant je-ne-sais-quoi, Aphrodisia est la solution. Il s'agit d'un gel clair et gras, parfois doté d'un léger parfum floral et musqué. Appliqué sur les parties du corps à forte concentration de glandes sudorales, là où la peau l'absorbe très vite, Aphrodisia est un léger euphorisant qui induit chez le personnage un sentiment de confiance et d'assurance : il sait ce qu'il veut. Cette drogue favorise également une importante sécrétion de phéromones de séduction. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests de Persuasion contre les cibles qu'il est possible de séduire. Ce bonus peut également s'appliquer aux tests de Subterfuge, d'Imposture et de Réseau, mais ceci est laissé à l'appréciation du MJ. [Prix bas]

Nirvana : ce puissant antidépresseur rend quasiment impossible le ressenti d'émotions ou de pensées négatives. Le personnage est anormalement heureux — souvent de manière étrange ou irritante. Il bénéficie d'un bonus de +30 contre la peur et contre les tentatives de manipulation émotionnelle négative, mais il est aussi susceptible d'agir de façon inappropriée, par exemple en étant pris d'un fou rire devant une grande mare de sang ou en orientant joyeusement la discussion vers des inepties pendant que quelqu'un d'autre est en train de craquer. [Prix bas]

NANODROGUES

Les nanodrogues correspondent à des infestations temporaires de nanobots aux effets spécifiques.

Frequentia : Le Frequentia (ou Freeq) est une nanodroque conçue comme un outil d'observation scientifique. Il libère dans le flux sanguin du personnage un petit essaim de nanobots qui s'installent dans l'épiderme du personnage où ils agissent comme des capteurs de rayonnement électromagnétique. Les entrées sensorielles sont ensuite envoyées aux sens visuels et tactiles du personnage, sous la forme d'une séquence de stimuli originaux, généralement des ballets de lumière ou de curieuses sensations tactiles. En dehors de son usage récréatif, le Frequentia est un bon moyen de détecter des champs de rayonnement localisés avec un test de Perception standard. Le personnage peut profiter de cette faculté pour repérer des capteurs et des objets électroniques dissimulés. Similaire aux hallucinogènes désormais dépassés du XX^e siècle, comme le LSD ou la psilocybine, le Frequentia peut toutefois induire des trips confus et déconcertants (le MJ est libre d'appliquer les modificateurs, les points de stress mentaux, voire même les traumatismes, comme il le jugera approprié). Généralement, environ 1/3 de l'expérience traversée par le personnage est marquée par une extrême intensité de

AUTRES NANODROGUES

Les nanodrogues ont la faculté de provoquer des changements fondamentaux dans la biochimie du corps et dans le fonctionnement psychologique du sujet. Les effets potentiels sont trop nombreux pour être listés, mais le MJ devrait considérer la possibilité que des nanodrogues suscitent des aspects temporaires tels que Allergie bénigne, Allergie grave, Conditionnement RV, Coriace, Courageux, Craintif, Défense psi, Dommage neural, Faible résistance à la douleur, Faiblesse, Faible système immunitaire, Frêle, Infaillible attention, Mal de l'espace, Mathémagicien, Psi caméléon, Sens de l'orientation, Tolérance à la douleur, Trouble mental, Vertige RV ou Vulnérabilité psi. De la même manière, les nanodrogues devraient induire chez les personnages un état émotionnel/mental particulier comme la nervosité, une mauvaise humeur, un sentiment de satisfaction ou une confiance exagérée. Le MJ est encouragé à expérimenter des possibilités et des effets divers. ■

l'entrée sensorielle, une période d'environ 2 heures au cours de laquelle le personnage est incapable de lire. [Prix moyen]

Graviton : le Graviton aide le personnage à s'habituer aux environnements à forte gravité. Il peut avoir différents parfums et est souvent ingéré au cours du repas, sous forme de sauce. Pour que le Graviton soit complètement efficace, le personnage doit commencer à le consommer par avance. Réduisez de 20 les malus d'acclimatation aux fortes gravités. [Prix bas]

Schizo : le Schizo est une nanodroque qui imite les effets de la schizophrénie paranoïde. Elle est particulièrement populaire dans certains cercles sociaux de l'hyper-élite, offrant la promesse d'une expérience audacieuse et fascinante. Une dose de Schizo ressemble un peu à une ancienne lame de rasoir jetable. Une incision sur la peau libère un essaim de nanobots qui se répand jusqu'au système nerveux central où sont induits les effets de la drogue. Pendant qu'il est sous l'influence de la drogue, le personnage est sévèrement paranoïde et entend des voix. La manière dont cela se manifeste dépend du MJ, mais les effets devraient impliquer des peurs irrationnelles, des compulsions singulières dépendant de la ou des voix entendues et une forte probabilité que le personnage affiche un comportement violent ou destructeur. Le sujet doit faire un test de VOL × 3 pour éviter de se montrer violent face aux objets ou aux étrangers. Ses amis et connaissances de confiance auront moins de chance d'être la cible de cette violence (le personnage bénéficie d'un bonus de +30 pour éviter de blesser les personnes auxquelles il tient ou de détruire des possessions de valeur). Notez que la muse du personnage n'est pas affectée par le Schizo et peut essayer de le protéger. La consommation de Schizo engendre 1d10 points de stress mental. [Prix bas]

NANODROGUES

NANODROGUE	TYPE	MODE D'ADMINISTRATION	DURÉE	MODIF. DE DÉPENDANCE	TYPE DE DÉPENDANCE
Frequentia	Nano	Inj, O	8 heures	-10	Mentale
Graviton	Nano	Inj, O	Spéciale	—	—
Pétales	Nano	O	2 heures à 1 journée	+10 à -20	Mentale
Schizo	Nano	Inj	1 journée	—	Mentale

EXEMPLES DE PÉTALES

Voici quelques exemples d'expériences offertes par les « Pétales » :

MANUS OBLITUM

Le personnage voit une de ses mains se détacher de son corps et prendre la fuite. Il est conscient et capable d'interagir normalement avec le monde réel, mais ne parvient pas à percevoir sa main « fugitive » et croit dur comme fer qu'elle s'enfuit. Cette main entraînera le personnage dans une course enchantée, jusqu'au moment où une nouvelle main apparaîtra à son poignet. Cette nouvelle main pourra être scintillante et opalescente, démoniaque et griffue, ou bestiale. Finalement, au bout d'une heure ou deux, le personnage retrouvera sa véritable main. Mais pour se débarrasser de la nouvelle et récupérer l'ancienne, il lui faudra répondre aux questions énigmatiques d'un petit être ayant tout d'un gnome.

EGOBSCURO

On prétend que ce Pétales libère toute la force de ses effets lorsque l'utilisateur se connecte à la Toile, où une IA observe et contrôle une partie du flot des événements, mais que cela ne fonctionne que pour les voyages à plusieurs. Comme le Manus Oblitum, il fonctionne en recouvrant le monde réel de perceptions RA mais, en raison de ses effets, il est vivement déconseillé d'en prendre dans les endroits où il y aura des personnes non-drogées. L'Egobscuro crée un fork epsilon de chacun des personnages sous trip et l'enveloppe dans un infomorphe qu'il fait ressembler à une version démoniaque de lui-même en utilisant les entrées visuelles des autres. Les surimpressions RA font que les personnages se voient eux-mêmes comme des êtres angéliques tandis que les infomorphes, d'apparence vraiment démoniaques, apparaissent comme des affichages RA superposés aux perceptions réelles des personnages. Ce qui se passe ensuite peut varier mais, en général, le personnage et son fork font l'objet d'une série de puissants stimuli chimiques

et narcoalgorithmiques, allant des effets de l'Aphrodisia aux effets d'une dose massive de MRDR (voire parfois les deux). Les effets dirigés contre le clone neural sont généralement beaucoup plus intenses. L'objectif du « voyage » — suggéré par des indices environnementaux — est de fusionner avec son clone. Cela peut être réalisé de bien des façons : le personnage peut pourchasser son fork et dévorer son cœur, comme il peut avoir à résoudre une énigme ou devoir atteindre un objectif avant son fork.

DELPHINIUM SIX

Le dernier et le plus rare dans la série des Pétales, le Delphinium Six, est le Graal des consommateurs de Pétales, une expérience présumée transcendante qui n'existe peut-être même pas. Le Delphinium Un est assez rare, les Deux et Trois le sont davantage, le Quatre est exceptionnellement difficile à trouver, les Cinq et Six ne sont que des rumeurs. Les suppositions faites sur la composition du Delphinium Six ne sont que des extrapolations du peu que l'on sait à propos des Delphinium d'indice inférieur. Néanmoins, les faits qui suivent sont généralement acceptés. Il s'agit d'une drogue pour les expériences de groupe mais tous les participants au voyage ne sont pas également récompensés. C'est une expérience intensément surréaliste mais qui a une raison d'être et du sens, comme c'est le cas pour tous les Delphinium. Elle conclut la quête amorcée sous Delphinium Un, version psychédélique et décousue des contes de fée où la princesse doit accomplir sa quête d'illumination, et est remplie d'étranges présages et de créatures mythologiques. Les rumeurs qui courent sur la fin possible de l'histoire sont encore plus fantasques : les personnages seraient ré-enveloppés dans des infomorphes divins ou seraient à jamais prisonniers d'une prison d'ego. Le Delphinium Six est complètement virtuel, laissant les personnages dans le coma tout le temps de leur voyage, qui dure probablement un bon moment, peut-être une quarantaine d'heures. ■

PÉTALES

Les Pétales sont des hallucinogènes narratifs, des nanodrogues qui piratent les sens et entraînent le sujet dans des trips hautement immersifs, un peu à la façon des jeux RV. Connus sous une myriade de noms plus mystérieux les uns que les autres, — Manus Oblitum, Egobscuro, Viridisius pour n'en citer que quelques-uns — les Pétales sont l'héroïne de la société d'après-Chute — la drogue des désespérés et des paumés. Ils se présentent presque toujours sous la forme d'une fleur nanopharmaceutique, en pot ou avec un sachet de nutriments attaché à la tige. Si vous arrachez et avalez directement les pétales, les effets de la drogue seront immédiats. Chaque fleur a de 5 à 10 pétales. Plusieurs consommateurs peuvent partager la même expérience s'ils prennent les pétales dans la minute qui suit le premier arraché : après cela, les pétales restants perdent leur couleur, virent au blanc translucide et deviennent inertes.

Les trips faits sous Pétales sont des scénarios complets en soi mais aussi hors de soi, des scénarios qui prennent place à l'intérieur et à l'extérieur de l'ego. Certains se déroulent intégralement dans les implants réseau de l'utilisateur (qu'il doit volontairement renoncer à contrôler ; sinon la drogue n'a aucun autre effet que des hallucinations visuelles de faible

intensité comparables à celles obtenues avec le LSD), la drogue prend alors le contrôle de son affichage entoptique, le connecte à de mystérieux serveurs de la Toile et à d'autres personnages sous trip, et envahit son sensorium d'« hallucinations » RA. D'autres plongent le personnage dans un état proche du coma au cours duquel il fait l'expérience d'un voyage mental. En règle générale, chaque expérience sous Pétales implique un thème ou un scénario très élaboré, mais il arrive, dans certains cas, qu'il ne s'agisse que d'un flot d'images.

Bien que la plupart des sociétés cherchent à supprimer les Pétales, de nouveaux apparaissent constamment, alimentés par tout un groupe sous-culturel tenace de concepteurs et de consommateurs. Les fabricants de Pétales considèrent leur travail comme un art (ou au minimum comme un très bon divertissement), les meilleurs Pétales sont créés avec dévotion et offrent des expériences magnifiques et entêtantes — même si elles sont également terrifiantes. La sous-culture des consommateurs de Pétales comprend aussi bien les consommateurs occasionnels qui, de temps à autres, prennent un Pétales doux de courte durée, que les vrais accros qui passent l'essentiel de leur temps à chercher les variétés les plus intenses et éso-tériques. C'est à cette sous-culture que l'on doit nombre

CREATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

des informations sur les formes et les effets de ces Pétales. Combinant des nanobots personnalisés avec des charges de composés chimiques sur mesure et, parfois, des connexions à des serveurs de la Toile, les Pétales sont impossibles à reproduire en nano-usine : les artisans, dealers et trafiquants de Pétales forment donc un marché très actif.

Les Pétales contiennent parfois des œufs de Pâques et autres surprises que les consommateurs appellent des « bonbons ». Pour obtenir ces bonbons, il faut généralement remplir certaines conditions au cours du « voyage » comme, par exemple, répondre correctement à certaines questions ou accomplir certains objectifs. Les bonbons sont souvent des logiciels de compétences, de nouvelles créations de vêtements ou de produits, ou des enveloppes infomorphes personnalisées.

Le mauvais côté des Pétales, c'est que certains trips se passent mal, infligeant 1d10 points de stress mental ou plus à l'utilisateur. Pire encore, certains Pétales sont chargés de malwares qui prennent le contrôle des implants réseau de l'utilisateur et vont parfois plus loin — certaines sentinelles murmurent même qu'il existe des Pétales porteurs de souches du virus Exsurgent. [Prix modique à élevé]

NARCOALGORITHMES

Les narcoalgorithmes sont des logiciels qui simulent informatiquement les effets qu'ont les drogues sur les corps biologiques. Presque toutes les drogues biologiques, chimiques et nanotechnologiques peuvent être reproduites sous forme d'algorithmes, avec les effets correspondants (ceci est laissé à l'appréciation du MJ). Les narcoalgorithmes peuvent être exécutés par un infomorphe, un ego résidant dans un cybercerveau (cosses et synthomorphes), un simulmorphe et même une IA. Les narcoalgorithmes ont une durée standard de 3 heures. Ils créent une dépendance mentale.

DRD : originellement conçu par des hackers plaisantins et diffusé comme un virus, le DRD (« Danse Robot, Danse ! ») déclenche des impulsions dans les circuits du contrôle moteur de la cible. Avant tout destiné à viser les robots contrôlés par IA, cette drogue a pour effet de faire « danser » la cible, provoquant des mouvements saccadés et automatisés. Les récepteurs de plaisir sont également activés, de telle manière que la danse — ainsi que les mouvements en tout genre — induisent un sentiment de bien-être à la cible. Il existe des variantes du logiciel provoquant différents types de danses et de mouvements. La cible souffre d'un malus de -20 à toutes ses autres actions pendant qu'elle danse, mais la danse elle-même peut être contrée en réussissant un test de VOL × 3. [Prix bas]

Link State : ce logiciel connecte l'utilisateur à un réseau pair-à-pair d'où il se connecte aléatoirement à d'autres utilisateurs Link State et récupère des échantillons de leurs données LEX et des éléments de leur mémoire auxquels il accède au hasard — généralement juste assez pour obtenir une vue d'ensemble mais pas assez pour accéder à des détails personnels privés. Ces entrées sont raccordées ensemble, leurs entrées émotionnelles sont amplifiées, puis l'ensemble est corsé de quelques déclis dans le circuit hormonal et de synesthésie artificielle. L'effet est au final une expérience époustouflante de morceaux choisis de la vie d'individus, assemblés en une soupe sensorielle qui frappe l'esprit dans un déferlement d'euphorie. Les utilisateurs de Link State sont catatoniques pendant qu'ils sont sous l'influence du logiciel (une session dure en moyenne 3 ou 4 heures). De nombreux témoignages évoquent l'expérimentation de flashbacks d'événements appartenant à la vie d'autrui après l'emploi de ce narcoalgorithme. [Prix bas]

COMPOSÉS CHIMIQUES

Atropine : même s'il s'agit d'un poison à forte dose, l'atropine est un antidote efficace contre les agents innervants tels que le BTX² ou le Nervex. Facile à synthétiser au moyen d'un sustenteur, l'atropine annule les effets des agents innervants, qu'elle soit administrée un peu avant ou juste après l'exposition à ces agents. [Prix modique]

DMSO : ce produit chimique agit comme un porteur, permettant l'absorption par la peau d'autres produits chimiques. Il permet l'application dermique de n'importe quel agent chimique. [Prix modique]

Gel rongeur : cette substance gluante devient un acide puissant sous l'impulsion d'une charge électrique. Elle se présente sous forme de gel et peut être étalée comme de la pâte ou de la gelée. Elle peut même être utilisée dans l'espace. Sous sa forme acide, ce gel inflige 1d10 + 5 VD par round à tout ce qui entre en contact avec lui, à moins que le matériau ait été traité contre l'acide. Les armures protègent dans un premier temps mais l'acide finit par les ronger. Une fois sa CA rongée, une armure ne peut plus protéger son porteur. Les effets du gel rongeur durent 3 rounds. [Prix bas]

Lubricus : ce liquide ne présente quasiment aucun frottement. Lorsqu'on en asperge une zone (on l'utilise souvent dans les grenades à dispersion), quiconque essaie de marcher ou de courir sur la surface affectée doit faire un test de COO ou tomber. De la même manière, il est extrêmement difficile de se raccrocher aux surfaces qui en ont été recouvertes : le personnage doit faire un test de SOM pour se raccrocher. Quiconque essaie d'empoigner/maîtriser un personnage recouvert de lubricus souffre d'un malus de -30 à son test. [Prix bas]

Luminol : ce liquide incolore à la lumière normale devient visible sous des longueurs d'onde prédéfinies (comme les infrarouges ou les ultraviolets). [Prix bas]

Sapphire : le Sapphire est un retardateur de flammes liquide efficace qui ne mouille pas les objets, quel que soit leur coefficient de perméabilité — il perle simplement pour s'égoutter. [Prix modique]

Thermite liquide : semblable au gel rongeur, la thermite liquide se présente sous forme de gel, facile à appliquer quelles que soient les conditions environnementales (du fait de la nature de sa réaction chimique, la thermite est oxygénée et brûle sous l'eau comme dans l'espace). Elle s'allume avec une charge électrique et brûle à des températures supérieures à 2.500°C, faisant fondre tout ce qu'elle touche. La thermite liquide inflige 3d10 + 5 VD par round à tout ce qui entre en contact avec elle. Les armures sont également brûlées, n'offrant plus aucune protection quand leur score à été consommé. Les effets de la thermite liquide durent 3 rounds. [Prix moyen]

TOXINES

La guerre chimique consiste en l'utilisation des propriétés toxiques de substances chimiques ou biologiques pour tuer, blesser et/ou immobiliser l'ennemi. Notez qu'un antidote peut être créé pour la plupart des toxines si un échantillon en a été récupéré et à condition de réussir un test approprié de Médecine ou de Théorie. Cette recherche d'antidote est considérée comme une action longue et son délai requis est d'une heure. Les toxines détaillées ci-dessous n'affectent que les biomorphes. Les synthomorphes y sont immunisés.

BTX² : la BTX² (aussi appelée Morsure de Grenouille) est une variante génétiquement améliorée de la batrachotoxine, un violent poison cardio/neurotoxique. Elle provoque une paralysie rapide et un arrêt cardiaque qui tue généralement le

sujet en l'espace de quelques rounds. Les personnages affectés reçoivent 2d10 + 10 points de dommages par round pendant 3 rounds. Les médicachines peuvent réduire ces dommages de moitié. Le personnage doit également réussir un test de SOM × 2 (+30 avec les médicachines) ou être paralysé pendant une heure. **[Prix élevé]**

Flip : cette drogue dérivée des phéromones humaines libérées sous le coup de la peur est destinée à instaurer un état d'alerte, voire même de terreur pour le personnage. Les personnages affectés doivent réussir un test de VOL × 3 (+30 avec des médicachines) ou être pris d'une attaque de panique infligeant 1d10 points de stress. Ils souffrent également d'un malus de -30 pour résister à l'intimidation et aux manipulations émotionnelles basées sur la peur. Les effets du Flip durent 1 heure (5 minutes avec des médicachines). **[Prix bas]**

Gaz CR : ce puissant agent incapacitant provoque des tics oculaires nerveux et une cécité temporaire, de sévères quintes de toux, des difficultés respiratoires, une irritation de la peau et cause la panique. Les personnages affectés souffrent de 1d10/2 points de dommages, d'un malus de -30 à leurs tests de Perception visuelle et d'un malus de -20 à toutes leurs autres actions pour une durée de 20 minutes (5 minutes si le personnage possède des médicachines). **[Prix bas]**

Nervex : dérivé d'agents innervants mortels comme le Cyclosarin, le VX ou les Novichok, cette toxine génétiquement modifiée est déployée sous la forme d'un gaz inodore et incolore qui devient inerte 10 minutes après sa libération. Il provoque des contractions musculaires involontaires, des convulsions et la mort par insuffisance respiratoire. Si le personnage ne réussit pas un test de SOM dans la minute qui suit son exposition, il est dans l'incapacité d'agir à cause des convulsions et de la paralysie, ou de la nausée et des vomissements. Les personnages non-affectés souffrent tout de même d'un malus de -20 à toutes leurs actions. Après 10 minutes, si aucun antidote (tel que l'atropine, p. 323) n'a été administré, le personnage meurt. Les personnages possédant des médicachines souffrent des effets initiaux mais récupèrent après 5 minutes. **[Prix élevé]**

Ocytocine-A : variante génétiquement améliorée de l'ocytocine, cette drogue induit un sentiment de confiance chez le sujet. Les personnages drogués souffrent d'un malus de -30 à leurs tests de VOL et de Kinésique lorsque le facteur confiance entre en jeu. Les médicachines immunisent à cette drogue. **[Prix bas]**

Tic : le Tic est un gaz innervant non létal et un agent convulsif. Les personnages affectés doivent réussir un test de SOM (+30 avec des médicachines) ou sont dans l'incapacité d'agir à cause d'importants spasmes musculaires et tremblements. Les personnages non-affectés souffrent quand même d'un malus de -20 à toutes leurs actions. Les effets du Tic durent 10 minutes, 5 minutes si le personnage a des médicachines. **[Prix bas]**

NANOTOXINES

Casse-noisette : les casse-noisettes sont des nanobots conçus pour localiser le boîtier de diamant synthétique de la pile corticale du morphe, se frayer un chemin jusqu'à lui et le décomposer en attaquant sa structure cristalline. Le processus prend environ 6 heures, après quoi la pile corticale est détruite. Ces nanobots s'attaquent également aux connexions de la pile avec le (cyber)-cerveau et aux nanobots de cartographie cérébrale. Au bout d'une heure, la victime prend conscience que sa pile corticale est menacée. Au bout de trois heures, toutes les connexions sont coupées et la pile corticale ne peut plus sauvegarder le personnage. **[Prix élevé]**

Myélite : cette nanotoxine attaque la gaine de myéline qui entoure les fibres nerveuses, perturbant les influx nerveux et provoquant les symptômes de multiples scléroses. Le morphe reçoit un malus de -5 par heure à ses aptitudes COO, RÉF et COG. Si l'une d'entre elles tombe à 0, le morphe est complètement paralysé et catatonique. **[Prix moyen]**

Nécrosis : les nanobots Nécrosis attaquent les parois cellulaires du corps et tuent les tissus. Cette nanotoxine inflige 1d10/2 points de dommages par round pendant une minute, après quoi les nanobots se désactivent et évacuent le corps. Nécrosis n'affecte que les biomorphes. **[Prix moyen]**

Neuropathe : ces nanobots sont conçus pour stimuler les récepteurs de douleur au niveau systémique du morphe pour provoquer une véritable agonie et handicaper le sujet. Si la plupart des neuropathes ciblent les récepteurs biologiques, il existe des variantes qui occasionnent une douleur fantôme de manière similaire dans les cyber-cerveaux des synthomorphes et obtiennent le même effet. Le personnage affecté doit réussir un test de VOL × 3 ou se retrouver dans l'incapacité d'agir. En cas de réussite, il souffre quand même d'un malus de -30 en raison de ses souffrances. Toute forme de résistance à la douleur qui permettrait au personnage d'ignorer les modificateurs de blessures annule le modificateur de douleur du neuropathe à hauteur de sa résistance. **[Prix moyen]**

AGENTS PATHOGÈNES

Un agent pathogène est un agent biologique infectieux provoquant maladies et infections chez son hôte. Il est rare que les agents pathogènes naturels cherchent à tuer l'hôte, mais les programmes de guerre bactériologique relancés pendant la Chute — ou démarrés à l'instigation des Titans — se sont efforcés de les modifier pour s'en servir comme armes de guerre. Les caractéristiques idéales pour un agent biologique létal sont les suivantes : caractère hautement infectieux, puissance extrême, existence de vaccins et diffusion possible dans l'air. La plupart des biomorphes sont immunisés aux pathogènes standards par leurs bio-modes de base, et les médicachines protègent efficacement contre la plupart des autres. Cela dit, même ces défenses ne sauraient protéger contre les maladies laissées par les Titans ou contre les nouveaux virus de guerre biologique développés par des cellules terroristes. Il est vivement conseillé de traiter ces pathogènes comme des outils narratifs plutôt que comme une menace active pour les personnages. Les pathogènes n'ont aucun effet sur les synthomorphes.

Entemno : le personnage exposé à cette maladie neurodégénérative doit réussir un test d'END × 2 ou se retrouver infecté. Les médicachines combattent la maladie, mais certaines personnes peuvent ne manifester aucun signe d'infection pendant une semaine, moment à partir duquel apparaissent les symptômes de la démence, progressant très rapidement : perte de mémoire, altérations de la personnalité et hallucinations. Si le personnage n'est pas traité, l'Entemno continue sa progression pendant une semaine, provoquant des symptômes de plus en plus graves comme des troubles d'élocution, des mouvements syncopés, une perte d'équilibre et de coordination, et même des convulsions. En termes de jeu, le personnage perd 5 points par jour (après la première semaine) dans chacune de ses aptitudes. Lorsque l'une d'elle atteint 0, il meurt. L'Entemno est connu pour corrompre les sauvegardes de la pile corticale avant que les symptômes de l'infection se manifestent. **[Prix onéreux]**

Ineo : l'Ineo est un virus synthétique qui cible et infecte spécifiquement les mastocytes pour déclencher une réaction hyper-allergique. Le choc anaphylactique résultant de la

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

vasodilatation systémique (associée à une chute soudaine de la pression sanguine) et du gonflement des bronches (provoquant la constriction et la détresse respiratoire) entraînant généralement la mort dans les minutes qui suivent l'infection, si celle-ci n'est pas traitée. Les personnages infectés doivent réussir un test d'END (en utilisant leur score normal moins les dommages) et meurent rapidement en cas d'échec. Même les médicaches ont du mal à réagir à temps contre ce virus : les personnages qui en disposent ont droit à un test d'END $\times 2$ pour tenter de survivre. [Prix onéreux]

DROGUES PSI

Les recherches effectuées sur la souche Watts-Macleod du virus Exsurgent ont permis plusieurs percées exceptionnelles, notamment la création de drogues ayant une incidence sur les psis. Ces drogues sont encore à un stade expérimental, mais elles prouvent déjà leur utilité au sein de Firewall et d'autres groupes secrets.

Apériorion : cette drogue est une variante de la souche Watts-Macleod, mais ses effets sont temporaires et n'affectent pas définitivement le cerveau du sujet. L'Apériorion donne au personnage la capacité temporaire d'utiliser une passe psi, sans tenir compte du fait qu'il dispose ou non de l'aspect Psi. Chacun des différents types d'Apériorion est spécifiquement prévu pour une passe. Même si ces drogues sont initialement prévues pour les non-asynchrones, ces derniers risquent de ne pas posséder de compétences Psi ; dans ce cas, ils doivent se rabattre par défaut sur la VOL. Pour cette raison, l'Apériorion est souvent combiné avec Psimulatio.

La consommation d'Apériorion soumet le sujet à une expérience mentale dévastatrice. Les consommateurs sont souvent sujets à des hallucinations (sur décision de MJ). Lorsque la drogue se dissipe, elle inflige 1d10 points de stress mental, +2 si elle est prévue pour une passe psi-gamma. [Prix onéreux]

Inhibos : l'Inhibos est un cocktail d'agents neurochimiques bloquant certains récepteurs et transmetteurs cérébraux afin de réduire les ondes psi et de bloquer ou d'entraver les passes. Cette drogue est régulièrement utilisée pour empêcher les prisonniers psis d'utiliser leurs facultés. Le personnage drogué doit faire un test de VOL $\times 2$. En cas d'échec, il perd toutes ses capacités psi tant qu'il est sous l'influence de la drogue. S'il réussit, il souffre d'un malus de -30 à ses compétences Psi, et tous les drains sont doublés. L'Inhibos a un autre effet secondaire malheureux puisqu'il assomme le personnage qui subit un malus de -10 à son score de COG. Les personnages sous l'influence de l'Inhibos ont tendance à afficher un regard vitreux et abruti, et éprouvent des difficultés à ressentir de l'excitation ou des émotions. [Prix élevé]

Psimulatio : le Psimulatio renforce les capacités psis de l'asynchrone. Il bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests de compétences Psi pour le temps d'effet de la drogue. Il ajoute cependant un +2 à toutes ses VT tant qu'il est sous l'influence de la drogue. Le Psimulatio entraîne une dépendance mentale avec un modificateur de dépendance de -10 . [Prix onéreux]

LA TECHNOLOGIE AU QUOTIDIEN

Les appareils décrits ci-dessous sont exceptionnellement courants et se trouvent dans la plupart des habitats. Presque tout le monde dans *Eclipse Phase* est équipé de ces appareils ou connaît au minimum plusieurs personnes qui le sont.

Binocles : les binocles sont des lunettes qui améliorent la vision. Elles délivrent des données sensorielles directement dans

NANOTOXINES

	TYPE	MODE D'ADMINISTRATION	TEMPS DE RÉACTION	DURÉE
Toxines chimiques				
BTX ²	Chimique	D, Inj, O	1 round	3 rounds/1 heure
Gaz CR	Chimique	D, Inh	1 round	20 minutes
Flip	Biologique	Inh	3 rounds	1 heure
Nervex	Chimique	D, Inh, Inj, O	1 minute	Mort
Ocytocine-A	Biologique	Inh, Inj	3 minutes	2 heures
Tic	Chimique	D, Inh, Inj, O	3 rounds	10 minutes
Nanotoxines				
Casse-noisette	Nano	Inj, O	Immédiat	6 heures
Entemno	Nano	Inj, O	Immédiat	8 heures
Nécrosis	Nano	Inj, O	3 rounds	1 minute
Neuropathe	Nano	D, Inj, O	3 rounds	8 heures
Drogues psi				
Apériorion	Biologique	Inj, O	20 minutes	1 heure
Inhibos	Chimique	Inj, O	3 rounds	6 heures
Psimulatio	Chimique	Inj, O	1 minute	1 heure

le cortex visuel de celui qui les porte en se connectant à ses implants réseau de base (p. 300), mais les bio-conservateurs et autres personnes ne possédant pas d'implants peuvent également bénéficier d'un affichage visuel. Les binocles étendent la portée de la vision du porteur aux bandes spectrales allant des ondes térahertz aux rayons gamma (p. 305). Elles intègrent un émetteur térahertz (p. 308), mais il faut un émetteur indépendant pour voir en utilisant des rayons X ou des rayons gamma, ces formes de rayonnement n'étant pas courantes dans les habitats ni dans les environnements sécurisés quels qu'ils soient. Les binocles ont une focale variable de grossissement $\times 5$ et offrent à leur utilisateur un bonus de +10 pour tous les tests de Perception visuelle. [Prix bas]

Capteur portable : il s'agit d'un petit système de capteur portable (qu'il est éventuellement possible de porter sur soi comme un vêtement). Le personnage doit choisir son type de détection (par exemple : infrarouge, lidar, radar, rayons X). Les systèmes de capteurs combinés sont aussi disponibles, mais les prix se cumulent. Cf. *Portées de capteurs et de signaux*, p. 299 ; et *Se servir de ses sens améliorés*, p. 304. [Prix moyen]

Chaussures de microgravité : ces chaussures sont équipées d'un système magnétique et/ou de velcro permettant au porteur de marcher normalement sur les surfaces appropriées, en microgravité ou en gravité zéro, plutôt que de flotter ou de rebondir contre les parois. [Prix modique]

Combinaison pressurisée intelligente : tout comme les vêtements intelligents standards, cette tenue peut se transformer pour devenir une combinaison pressurisée légère (p. 333). Elle fonctionne également comme une armure de CA 2/4. [Prix moyen]

Ecto : les ectos sont la version externe des implants réseau de base (p. 300), les capteurs médicaux en moins. Ces objets colorés servent de terminal-Toile que l'on peut porter sur soi, d'assistant numérique personnel, de traceur, de caméra et de smartphone. Il s'agit d'un appareil souple (on le porte souvent comme bracelet), anti-poussière et autonettoyant, qui peut être étiré pour augmenter la taille de son écran. Il projette un affichage holographique et est généralement fourni avec des



verres ou des lentilles de contact wifi ainsi qu'avec des écouteurs ou boucles d'oreille permettant à l'utilisateur d'accéder à la réalité augmentée. Étant donné l'omniprésence des implants réseau, les ectos se font de plus en plus rares, mais ils sont toujours utilisés par les bio-conservateurs, ceux qui ne possèdent pas d'implants et par ceux qui préfèrent accéder à la Toile via un appareil externe pour des raisons de sécurité. [Prix bas]

Outils : les outils peuvent se décliner en kits (portables), en ateliers (qui peuvent tenir dans un gros véhicule) ou sous forme de complexes (massifs et non-mobiles). Chaque jeu d'outils correspond à une compétence particulière comme, par exemple, Matériel : Électronique ou Matériel : Véhicules terrestres. [Prix bas (kit) ; élevé (atelier) ; onéreux (complexe)]

Outil multifonction : cet outil manuel intègre un petit générateur de nanobots spécialisés. Sous sa forme élémentaire, l'outil multifonction a l'apparence et la taille d'un gros stylo-plume. Il peut cependant se transformer en n'importe quel outil ou presque, de la clé anglaise au couteau, du tournevis électronique à l'affûteuse en passant par la paire de pinces. Certains outils multifonctions à moindre coût sont optimisés pour des fonctions spéciales, comme la cuisine ou la survie, mais les modèles plus chers peuvent théoriquement se transformer en n'importe quel outil possible et imaginable. Le personnage contrôle généralement l'outil multifonction mentalement, via ses implants réseaux. Ceux qui ne possèdent pas d'implants réseau peuvent le faire fonctionner par commande vocale ou tactile. L'usage d'un outil multifonction octroie un bonus de +10 aux tests de compétences pour réparer ou modifier des appareils possédant des éléments mécaniques, pour ouvrir les serrures, désactiver les systèmes d'alarme ou apporter des premiers soins. [Prix bas]

Projecteurs holographiques : ces appareils peuvent projeter des images et des films 3D haute-définition ultra-réalistes. De loin (20 mètres ou plus), il peut être difficile de distinguer ces hologrammes comme étant des faux, mais de près, ils sont facilement identifiables pour ce qu'ils sont (+20 aux tests de Perception). Les hologrammes n'apparaissent pas sous d'autres longueurs d'onde que celles de la lumière visible : quiconque possède Vision Améliorée peut donc les reconnaître. [Prix bas]

Vêtements intelligents : les vêtements intelligents peuvent changer de couleur, de texture et même de coupe : il ne leur faut qu'une minute ou deux pour transformer une combinaison de saut de couleur unie en une robe de soirée en tissu écossais ou pour en faire la réplique des costumes rayés de la fin du XX^e siècle. Ces vêtements peuvent également camoufler

l'utilisateur qui bénéficie d'un bonus de +20 à ses tests d'Infiltration pour éviter d'être vu ou repéré, tant qu'il demeure immobile ou se déplace lentement, et tant qu'il est complètement couvert ou utilise en plus une Peau de Caméléon (p. 303) de la même couleur/avec les mêmes motifs. S'il n'est pas complètement camouflé ou se déplace plus vite, ce modificateur est réduit à +10. Les vêtements intelligents protègent également le personnage du froid et de la chaleur, ce qui lui permet d'évoluer confortablement dans les environnements dont les températures s'échelonnent de -40 à +70°C. [Prix bas]

Voyeurs : ces petites jumelles de pointe présentent les mêmes améliorations visuelles que les binocles (p. 325), mais permettent également un grossissement x50. Elles intègrent un microphone directionnel qui amplifie 50 fois les sons provenant de la direction que pointent les voyeurs. Les voyeurs octroient à l'utilisateur un bonus de +30 à tous ses tests de Perception visuelle et auditive pour les cibles visées. Ce bonus n'est pas cumulable avec les bonus similaires accordés par d'autres appareils ou augmentations. [Prix bas]

NANOTECHNOLOGIE

La nanotechnologie consiste en de précises manipulations de la matière au niveau atomique au moyen de millions de nanomachines microscopiques. La nanotechnologie a transformé les procédés de fabrication en introduisant de nouvelles techniques et de nouveaux matériaux. L'avènement de la nanofabrication — la construction d'objets à l'échelle moléculaire — a révolutionné les systèmes économiques en permettant aux populations l'élaboration de tout ce qu'elles nécessitaient simplement à partir des matières premières. Mais il s'agit encore d'un domaine en développement ayant ses propres limites. Si les Titans ont déchaîné des nanonuées autoreproductrices dotées de la capacité de tout transformer ou détruire grâce à leur faculté de progression géométrique potentiellement exponentielle, de telles technologies sont encore très au-delà de la compréhension de la transhumanité.

NANOTECHNOLOGIE DE BASE

Les appareils nanotechnologiques de base sont incroyablement répandus et utilisés à travers le système solaire, et représentent la méthode principale de fabrication depuis des décennies. Les nanobots des nanotechnologies de base sont confinés dans des environnements délicats spécialement entretenus, comme à

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

CUVE DE SOINS

BLESSURES	DURÉE DES SOINS
Soigner des dommages normaux sur un personnage ayant reçu 3 blessures ou moins	2 heures par blessure (min. 1 heure pour 0 blessure)
Restaurer des parties majeures du corps qui ont été arrachées, comme les bras ou les jambes ; soigner un personnage mourant ou presque mort ayant reçu 4 blessures	12 heures par blessure
Restaurer un personnage mort récemment et placé en stase médicale mais dont le corps est quasiment intact	1 journée par blessure
Restaurer un personnage mort récemment, à qui il manque la majeure partie du corps, et placé en stase médicale pour éviter une mort totale	3 jours par blessure
Augmentation	Durée des soins
Implants et bioware mineurs ; modifications cosmétiques mineures (comme un changement de couleur de peau, de couleur ou de forme des yeux ; de couleur, texture ou répartition des cheveux ; changements mineurs de la forme du visage ou de la répartition des graisses du corps)	1 heure
Implants neuraux ou cérébraux, nanoware et cyberware majeurs, changement de sexe, changement de la taille de moins de 5% ou du poids de moins de 20%	12 heures
Modifications physiques majeures comme ajout de membres ou changements radicaux de taille et de poids	3 jours

l'intérieur de cornes d'abondance ou dans des cuves de soins, et ne peuvent pas être employés en d'autres lieux.

CUVES DE SOINS

Les cuves de soins furent la première nanotechnologie médicale à être développée et restent à ce jour les appareils médicaux d'accès courant les plus puissants. À l'exception de quelques nano-épidémies mortelles, les cuves de soins peuvent guérir n'importe quelle maladie et soigner toutes les blessures dès lors que le patient est en vie lorsqu'il est placé dans la cuve de soins. Un patient dans une cuve ne se contente d'ailleurs pas de guérir ou de survivre, il en ressort sans la moindre égratignure. Les cuves de soins peuvent même reconstruire un corps entier à partir d'une tête tranchée (tant que celle-ci a été stabilisée à l'aide de médicachines ou avec des premiers soins nanotechnologiques) simplement en se fondant sur les données génétiques qu'elle recèle. Si le corps du patient ou son dossier médical contiennent des informations sur les implants, les implants biologiques et les éléments nanotechnologiques de pointe dont le patient est normalement pourvu, toutes ces modifications sont elles aussi intégralement restaurées.

Il est rare de souffrir de blessures suffisamment graves pour nécessiter un passage en cuve de soins. La plupart du temps, ces cuves sont utilisées pour re-sculpter les corps, installer des implants (biologiques ou non), en toute facilité et sans danger. L'un des avantages de l'utilisation de ces cuves de soins est qu'aucune période de convalescence n'est requise : le patient quitte la cuve prêt à partir, en ayant complètement récupéré de ses opérations d'augmentation. Tous les hôpitaux, cliniques, ateliers du corps et salons d'augmentations sont équipés de plusieurs cuves de soins. Le temps requis dans une cuve de soins dépend de la gravité des dommages à soigner et de l'étendue des modifications engagées, comme indiqué dans la Table des Cuves de soins, p. 327. [Prix élevé]

NANODÉTECTEURS

Les nanodétecteurs sont de petits appareils qui aspirent l'air et les micro-débris pour les analyser et détecter des nanobots. Étant donné la très petite taille des nanobots, la réussite de l'opération dépend de la densité de leur présence dans la zone. Les nanodétecteurs ont une compétence de base à 30 pour détecter les nanobots, à laquelle s'ajoute un bonus de +30 s'il y a une nanonuée active ou une ruche à proximité ; un bonus

de +0 si la nanonuée ou la ruche était active récemment ; un malus de -10 s'il y a uniquement des nanobots hors de leur essaim ou de leur ruche. Une fois qu'un nanobot a été détecté, il peut être analysé par l'utilisateur ou l'IA du nanodétecteur au moyen de sa compétence Théorie : Nanotechnologie à 30. On porte souvent les nanodétecteurs sur soi. Ils sont maintenus actifs et programmés pour alerter l'utilisateur en cas de détection d'une nanonuée hostile. [Prix bas]

NANO-USINES

Les machines employées pour la nanofabrication sont des assembleurs moléculaires universels effectuant presque tout le travail de fabrication dans le système solaire. L'utilisateur doit simplement le charger de matières premières et de schémas électroniques grâce auxquels il peut littéralement fabriquer n'importe quel bien, des armes aux ULM en passant par de savoureux repas chauds. De nombreux assembleurs moléculaires sont équipés d'une bibliothèque de schémas courants (aliments de base, vêtements standards, outils communs, etc.). Il est également possible de se procurer d'autres schémas en les achetant en ligne, en les programmant ou en les obtenant par d'autres moyens (cf. *Nanofabrication*, p. 284). Les plus grandes unités de nanofabrication font plus de dix mètres de côté et permettent de produire de petit biens de consommation en grande quantité tout comme de construire de gros engins tels que les véhicules de transfert orbital.

L'accessibilité et les réglementations des assembleurs moléculaires varient grandement d'un bout à l'autre du système. Dans le système intérieur et dans la République Jovienne, les cornes d'abondance sont généralement à accès réglementé et parfois illégales, uniquement autorisées aux hypercorps, aux unités militaires, et aux autres élites et organismes officiels. Dans ces habitats, seuls les assembleurs les plus limités sont mis à disposition des populations. En outre, les plans de fabrication sont brevetés et protégés par des copyrights, et de nombreuses nano-usines sont préprogrammées avec des restrictions empêchant aussi bien l'utilisation de schémas non autorisés que la fabrication d'armes, d'explosifs et d'autres objets interdits ou dont l'usage est réglementé. À l'inverse, dans les factions autonomistes du système extérieur, les nano-usines sont généralement accessibles à tous et non-réglémentées.

Pour les règles de création de biens au moyen d'un assembleur moléculaire, cf. *Nanofabrication*, p. 284.

Corne d'abondance de bureau : les cornes d'abondance sont des nano-usines générales. Les plus petites sont des cubes de la taille d'un bureau d'environ 0,5 mètre de côté pour un volume minimum de 40 litres. Elles peuvent produire n'importe quel petit objet, des outils aux costumes sur mesure en passant par les armes de poing et les bols de céréales. Il est parfois possible d'assembler de plus gros objets, mais ils doivent être fabriqués en petites pièces détachées puis assemblés (ce qui nécessitera sans doute un test de Matériel : [domaine approprié]).

Si les utilisateurs peuvent acheter des matières premières en masse, les cornes d'abondance sont également équipées d'un désassembleur. L'utilisateur charge alors le désassembleur de détrit et autres objets qui sont ensuite transformés en matières premières utilisables par la corne d'abondance. Les désassembleurs légalement accessibles ne déconstruisent que les matériaux non-vivants. [Prix onéreux]

FabLab : les FabLab (assembleurs numériques) sont des nano-usines spécialisées, portables et considérablement plus petites que les cornes d'abondance. Il existe une grande variété de FabLab portables, incluant ceux qui peuvent fabriquer n'importe quel outil manuel et les pièces d'appareils électroniques personnels, ceux qui peuvent transformer les matériaux organiques en boisson ou nourriture, et ceux qui peuvent créer n'importe quelle drogue ou médicament ainsi que des bandages et des pansements spécialisés. Les FabLab les plus courants ont un volume de 4 litres. Les plus gros outils manuels et appareils sont fabriqués en deux ou trois parties séparées qu'il faut ensuite assembler. Comme les cornes d'abondance, les FabLab sont équipés d'unités de désassemblage miniatures. [Prix moyen]

Schéma/Plan de fabrication : lorsque vous voulez qu'une nano-usine vous fabrique quelque chose, il vous faut indiquer à l'appareil comment procéder au niveau moléculaire. Ces schémas existent pour presque tout ce que l'on peut imaginer. Le prix de ces schémas excède généralement celui de l'objet, mais des facteurs comme la qualité et le caractère légal de l'objet demandé peuvent, comme toujours, modifier ce coût (cf. *Acquérir de l'équipement*, p. 296). [1 catégorie de prix supérieure à celle du prix de l'objet]

Sustenteur : les sustenteurs sont spécifiquement destinés à la production de boisson et de nourriture pour leur utilisateur. Les matières premières peuvent être obtenues à partir de n'importe quel liquide contenant de l'eau, et avec tous les types de biomasses assemblées comme les restes de nourriture, l'herbe, la pousse, les cadavres d'animaux et les déchets transhumains. Certains modèles sont intégrés aux combinaisons pressurisées standards. Les sustenteurs peuvent produire de l'eau et divers types de boissons aromatisées, ainsi que des barres énergétiques et d'épaisses gelées comestibles ressemblant à du pudding. Avec des matériaux bruts adaptés, un sustenteur peut approvisionner indéfiniment trois transhumains en boisson et nourriture. La plupart des unités ont néanmoins un choix très limité de parfums et de textures, un ensemble que l'on considère le plus souvent comme étant assez mauvais. Les modèles proposant des gammes plus variées et bien meilleures sont plus chers mais peuvent produire de la nourriture généralement jugée correcte, voire bonne à l'occasion. [Prix bas à moyen]

NANOTECHNOLOGIE AVANCÉE

La nanotechnologie avancée intègre les avancées les plus récentes. Tout comme la nanotechnologie de base, les nanotechnologies avancées ne peuvent pas s'auto-reproduire, mais les nanobots fonctionnent normalement dans la plupart des environnements et sont hautement résistants aux attaques

bactériennes et autres problèmes environnementaux. Les appareils de nanotechnologie avancée typiques comprennent un générateur — ou « ruche » — qui produit des nanobots tant qu'il est alimenté en matières premières. Chacune de ces ruches intègre également une unité de désassemblage et/ou des nanomachines spécialisées collectant les matières premières pour le générateur. Ces ruches produisent des essaims de nanobots qu'elles libèrent pour qu'ils accomplissent leurs fonctions dans le monde.

Les exemples de nanotechnologie avancée comprennent entre autres les OMI (p. 316), les médicachines (p. 308), la poussière intelligente (p. 317) et les outils multifonctions (p. 326).

Ruche générale : les ruches générales peuvent produire tous les types de nanobots imaginables dès lors qu'elles possèdent les bons schémas et/ou sont correctement programmées. Comme ces ruches occupent au minimum un cube de 30 centimètres de côté et comptent au moins 25 litres de volume, même les plus petites ne sont pas vraiment portables. [Prix onéreux]

Ruche spécialisée : les ruches spécialisées sont bien plus courantes que les ruches générales, mais elles ne peuvent produire qu'un seul type de nanomachines (un type de nanonuée doit être défini pour chaque ruche). Les plus petites font à peu près la taille d'une cartouche de fusil calibre .12 ou d'une grosse tomate cerise. [Prix modéré + prix de la nanonuée programmée]

PASSERELLES D'EGO

Les passerelles d'ego sont des appareils de cuve utilisés pour l'upload et le téléchargement des consciences. Cf. *Sauvegardes et uploads*, p.268, et *Morphose*, p. 270. [Très cher]

NANO ET MICRONUÉES

Les essaims sont des colonies de nanobots ou de microbots (plus gros) créés en ruche, programmés avec des instructions spécifiques et libérés pour accomplir une tâche programmée. Chaque essaim se compose de centaines ou de milliers de nano ou microbots, dont la taille varie entre celle du microbe et celle du petit insecte. Les nanobots sont invisibles à l'œil nu, mais peuvent être détectés au moyen d'un nanodétecteur (p. 327) ou de la vision nanoscopique (p. 311). Les microbots sont plus faciles à repérer mais restent quand même très petits : ils font généralement la taille d'un grain de sable ou d'un grain de poussière, parfois d'une puce. Chacun des robots constituant l'essaim est dirigé par un nano-ordinateur, son sous-programme comportemental étant modelé sur les insectes biologiques et autres organismes vivant en essaim. Ces nuées sont solidaires et fonctionnent comme un tout, communiquant par nanoradios, nanolasers ou signaux chimiques, partageant les informations avec chaque nanobot de l'essaim. Notez que ces nanonuées n'envahissent pas l'intérieur des corps vivants (mais elles peuvent attaquer de manière externe) — ce sont les nanoware (p. 308), les nanodrogues (p. 321) et les nanotoxines (p. 324) qui opèrent les nano-invasions internes.

Nano et microbots peuvent avoir des systèmes de propulsion intégrés de tous les types (cf. *Systèmes de déplacement*, p. 311), à l'exception des moteurs ioniques. Ils sont alimentés par de toutes petites batteries ou de minuscules cellules photovoltaïques. Leurs capteurs microscopiques leur permettent de très efficacement identifier les matériaux et les objets, et donc de déterminer leurs cibles. Nano et microbots peuvent, par exemple, être programmés pour ignorer les objets métalliques, certains types de plantes, des morphes spécifiques, les femmes ou des individus désignés. L'essaim peut être libéré directement de la ruche, ou depuis un boîtier programmable pré-rempli de robots.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Il est possible de programmer les essais avant de les libérer. La programmation détermine tout d'abord le temps d'activité de la nuée. Cette durée est laissée au choix de chacun, mais la plupart des nanonuées finissent par se détériorer et sont complètement inefficaces après deux semaines, à moins d'avoir été rechargées par la ruche. La programmation détermine ensuite les zones que l'essaim doit occuper. Là encore, le sujet est laissé ouvert à interprétation : un essaim peut être chargé de « couvrir une personne spécifique » ou de « se déployer sur 20 mètres de diamètre » comme il peut recevoir l'ordre de « repérer les traces de produits chimiques les plus proches et remonter jusqu'à leur source ». Enfin, la programmation permet de définir tous les autres paramètres de mission de l'essaim — par exemple : ignorer certains matériaux, envoyer un rapport à une heure prédéterminée ou s'autodétruire en un petit tas de poussière inoffensive lorsque la tâche est achevée.

La programmation se gère généralement avec un test de résolution simple de Programmation : Nanonuée. En cas d'échec, la programmation est simplement imparfaite et il se peut que la nanonuée ne fonctionne pas complètement comme prévu. Il ne sera demandé un vrai test de résolution de Programmation : Nanonuée que si la programmation de l'essaim est particulièrement complexe ou si le personnage cherche à confier à la nanonuée des tâches sortant de ses fonctions ordinaires. Les robots de chaque essaim étant spécifiquement équipés pour les tâches pour lesquelles ils sont conçus, le MJ peut parfaitement décider qu'il est trop difficile, voire inutile, de tenter une reprogrammation radicale de l'objectif d'un essaim.

Il est également possible de télécommander les essais, de les contrôler et/ou de les (re)programmer après leur libération, via un lien radio ou un laser.

Les nuées sont considérées comme un tout. Un essaim de taille standard suffit à couvrir 10 × 10 × 10 mètres cube : il s'agit de l'« unité » standard qu'une boîte ou une ruche déploie. Ces essais peuvent être plus importants, mais ils seront alors traités comme un ensemble d'unités individuelles. Tous les essais ont une Endurance de 50 et sont immunisés aux blessures. La plupart des attaques portées contre un essaim n'infligent que 1 point de dommage. Les armes à zone d'effet, les fusils plasma et le feu infligent 1d10 points de dommages ; les grenades à plasma infligent l'intégralité de leurs dommages. Les munitions EMP (p. 335) sont très efficaces contre les essais, infligeant 2d10 + 5 points de dommages ainsi qu'un malus de -10 à tous leurs tests en raison des effets désastreux de ces munitions sur les capacités de communication de l'essaim tant qu'il ne s'est pas réparé. Les nuées ne sont pas affectées par le vide.

Désassembleurs : aussi appelés dissolvants intelligents, ces nanobots décomposent la matière. Leur avantage par rapport aux acides courants est qu'ils sont non seulement capables de décomposer les matériaux en utilisant de l'énergie pour en disloquer les liens chimiques, mais sont aussi programmés pour détruire certains composants tout en ignorant les autres, les laissant intacts. Les désassembleurs sont une arme couramment utilisée contre les synthomorphes puisqu'ils peuvent en ronger les composants sans avoir à s'inquiéter d'asperger les biomorphes par accident. Au contact, ces nanobots infligent 1d10/2 points de dommages (arrondi au supérieur) par round. Les dommages accumulés comptent comme 1 blessure lorsque leur nombre atteint le Seuil de Blessure. Les armures cinétiques et énergétiques protègent contre ces dommages, mais les armures elles-mêmes seront rongées : leur CA est réduite par la VD reçue. **[Prix élevé]**

Gardiens : les gardiens sont utilisés pour surveiller et attaquer les nuées non-autorisées. Au contact, ils infligent 1d10/2

(arrondi au supérieur) points de dommages par round aux autres nuées. **[Prix moyen]**

Ingénieurs : les micronuées d'ingénieurs sont utilisées pour divers travaux de construction : ériger des murs, creuser des tunnels, boucher des trous, renforcer des fondations, etc. **[Prix moyen]**

Injecteurs : les micronuées d'injecteurs sont équipées de minuscules aiguilles chargées de drogue. Une cible biologique affectée par une nuée d'injecteurs souffre de 1 point de dommage et des effets de la drogue, du composé chimique ou de la toxine injectés. **[Prix moyen]**

Jardiniers : ces micronuées sont très utiles pour de nombreux travaux agricoles : détruire les mauvaises herbes, semer des graines, tailler les plantes, polliniser, et même récolter de petites choses. Elles peuvent aussi être simplement programmées pour désherber une zone. **[Prix moyen]**

Marqueurs : les marqueurs cherchent à se fixer sur tout ce qu'ils rencontrent dans leur zone de dispersion. Chacun porte un identifiant unique : lorsqu'on les retrouve plus tard, la cible (personne ou objet) ainsi marquée peut être reliée à la zone de marquage. Les marqueurs peuvent être programmés pour demeurer silencieux et ne répondre qu'aux demandes émises avec les bons codes cryptographiques. Ils peuvent également être programmés pour indiquer leur localisation à l'utilisateur via la Toile. **[Prix bas]**

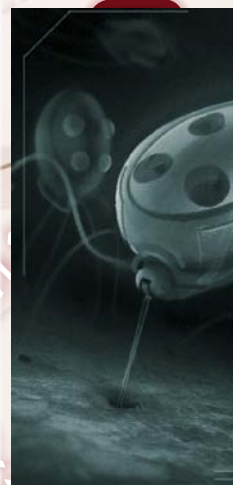
Nettoyeurs : cette nanonuée nettoie, lustre et enlève la poussière et la saleté. On les utilise sur une zone, des objets spécifiques ou des personnes. Certaines installations emploient des nuées de nettoyeurs permanentes pour garder leur domaine complètement propre. Les nettoyeurs peuvent également être programmés pour décontaminer certaines zones en supprimant des toxines, produits chimiques ou substances dangereuses spécifiques. Les agents d'infiltration et les criminels s'en servent parfois pour éliminer les traces de leur passage susceptibles d'être exploitées par la criminelle, comme le sang, les cheveux ou tout autre indice ADN. **[Prix bas]**

Protéens : cette nanonuée est composée de nanobots qui désassemblent les matériaux et les objets pour créer, à partir des composants extraits, des appareils uniques et préprogrammés (un peu comme une nano-usine spécialisée). Les protéens doivent être capables de récupérer les matières premières appropriées (pour créer un appareil métallique, par exemple, les nanobots doivent transformer une chose faite de métal). Le temps de construction est fixé à 1 heure par catégorie de coût de l'objet (1 heure pour un objet de prix Modique, 2 heures pour un objet de prix Bas, etc.). **[Prix élevé]**

Réparateurs : il s'agit d'un spray de réparation version nanonuée (p. 333). **[Prix moyen]**

Saboteurs : les saboteurs sont des nanobots prévus pour infiltrer les appareils électroniques et les machines et les saboter de manière subtile et invisible : en coupant des connexions, en neutralisant des composants, en bousillant des parties mobiles, etc. Les saboteurs infligent des dommages similaires à ceux des désassembleurs mais ne détruisent pas leur cible, et les dommages qu'ils infligent ne sont pas évidents à première vue. Ils infligent 1d10/2 points de dommages par round aux synthomorphes, robots et autres appareils. L'armure est inefficace, mais les dommages accumulés comptent comme 1 blessure quand leur nombre atteint le Seuil de Blessure. **[Prix élevé]**

Scouts : les nanonuées de scouts explorent et cartographient systématiquement une zone, rassemblant des échantillons des matériaux et des substances rencontrés. Les échantillons sont ramenés à la ruche ou au boîtier et soumis à une



FAVORIS

CRÉATURE	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	INIT	RAP	END	SB	LUC	ST	COMPÉTENCES
Cafard de l'espace	1	10	10	15	5	5	5	50	1	5	1	10	2	Chute libre 30, Esquive 30, Fouille 50, Infiltration 50, Perception 20
Chien intelligent	5	10	15	15	5	15	10	60	1	25	5	20	4	Combat non-armé 40, Esquive 30, Fouille 30, Intimidation 30, Parkour 30, Perception 30
Fourrure	1	1	1	5	1	5	1	12	1	15	3	2	1	—
Rat intelligent	5	15	15	15	5	5	10	60	2	5	1	20	4	Escalade 40, Esquive 40, Fouille 50, Infiltration 50, Parkour 30, Perception 20
Singe intelligent	5	15	15	15	5	10	10	60	1	20	4	20	4	Combat non-armé 30, Escalade 50, Esquive 30, Fouille 30, Infiltration 30, Parkour 30, Perception 30

analyse chimique. Les scouts peuvent également être utilisés pour les analyses criminelles : récupérer des échantillons d'ADN, analyser des résidus chimiques et examiner d'autres preuves. **[Prix élevé]**

ANIMAUX DE COMPAGNIE

Ces animaux créés par bio-ingénierie et partiellement surévolués possèdent une intelligence sommaire et des facultés de communication limitées. Ils font d'excellents compagnons et de bons soutiens.

Cafards de l'espace : agrandis jusqu'à atteindre la taille d'un petit chien, ces insectes font souvent l'objet de travaux de biosculpture destinés à leur donner des couleurs vives et divers motifs. Ils sont très utiles pour les travaux d'entretien mineurs. **[Prix bas]**

Chiens intelligents : généralement utilisés comme gardiens pour leur faculté à établir des distinctions et à différencier les niveaux de menaces, les chiens intelligents sont parfois améliorés avec des implants biologiques ou cybernétiques de combat. **[Prix moyen]**

Fourrure : ce qu'on appelle une « fourrure » est un vêtement fabriqué à partir d'organismes vivants primitifs. La peau, la fourrure ou les écailles de la créature sont vraies. L'organisme est cultivé à partir de souches transgéniques et pousse autour de moules en forme de vêtements. Les fourrures possèdent souvent une utilité réelle : parkas en fourrure d'ours polaire, combinaisons de plongée en fourrure de phoque, manteaux porc-épic, etc. Les fourrures sont améliorées avec des contrôles wifi et des systèmes haptiques : elles peuvent donc bouger, frissonner, masser ou se hérissier sur demande. **[Prix bas]**

Rats intelligents : ces rats, habiles et intelligents, sont une version améliorée du rat de Norvège. Ils tiennent facilement dans une poche ou une capuche. **[Prix bas]**

Singes intelligents : généralement utilisés par les groupes criminels pour des menus larcins comme le vol à la tire, les singes intelligents peuvent se révéler des assistants utiles et futés. **[Prix moyen]**

TECHNOLOGIE D'EXPLORATION

Ces technologies sont souvent utilisées par les gatecrashers, les charognards de l'espace et les équipes Firewall pendant leurs missions.

Charges de superthermite : ces charges de démolition très puissantes et d'une stabilité exceptionnelle sont conçues à partir d'une combinaison de nanométaux et d'oxydes de

métaux. Une seule charge suffit à créer une explosion infligeant 2d10 + 5 points de dommages. Ces charges peuvent être modelées en réussissant un test de Démolition : elles concentrent ainsi l'explosion dans une direction particulière qui couvre un angle de 90° (pour exploser une porte, par exemple). Cela permet de tripler les dommages de l'explosion dans une direction donnée ; dans les autres directions, les dommages sont divisés par 3 (arrondi à l'inférieur). Les effets de charges multiples se cumulent. **[Prix moyen]**

Fiole d'échantillon : cette capsule est prévue pour accueillir des échantillons de toutes sortes (chimiques, biologiques, etc.) en état de quasi-stase. Elle peut être programmée pour reproduire des conditions spécifiées par l'utilisateur, du froid cryogénique aux chaleurs extrêmes, voire même le vide ou les atmosphères à haute pression. **[Prix bas]**

Labo mobile : le labo mobile est un outil de poche contenant différents types de capteurs qui analysent les liquides organiques et inorganiques, les gaz et les composants solides (du sol aux échantillons de tissus) ainsi que leur composition. Ce labo conduit une analyse matérielle en utilisant différentes méthodes de spectrométrie et de tests biochimiques, et compare les résultats aux spectres des éléments et composés de sa base de données intégrée. Son IA intégrée possède la compétence Théorie : Chimie à 30. **[Prix moyen]**

Outils de désassemblage : ces outils sont utiles lors des missions de récupération, pour enfoncer et ouvrir les épaves, et pour désassembler tout ce qui passe, depuis la pièce d'habitat jusqu'aux véhicules et aux synthomorphes. Ces outils incluent des torches plasma, des cutters laser, des mâchoires et presses pneumatiques et des outils intelligents comme des clés à molette et clés anglaises pouvant s'adapter à une large gamme d'écrous, serrages et raccords. **[Prix élevé]**

SERVICES

Abonnement simulespace : cela vous permet d'accéder au simulespace de votre choix, que ce soit pour un rendez-vous/des vacances personnelles ou pour jouer aux derniers jeux RV les plus géniaux. **[Prix bas (1 accès par jour) à moyen (abonnement mensuel)]**

Assurance sauvegarde : dans le cas d'une mort vérifiable, ou après un certain temps dans le cas d'une disparition, l'assurance sauvegarde s'arrange pour que votre pile corticale soit récupérée et pour que votre ego soit téléchargé dans un nouveau morphe. Si la pile corticale ne peut être récupérée, l'assurance se sert de votre dernière sauvegarde. La plupart des polices d'assurance demandent à ce que l'assuré uploade une sauvegarde sur une plateforme de stockage sécurisée au

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

moins deux fois par an. En termes de coûts, cette industrie fonctionne de manière similaire aux souscriptions d'assurance : les personnes exerçant une profession à haut risque doivent s'attendre à payer un supplément pour la garantie de ce service. En outre, il faut savoir que les tentatives de récupération de la pile corticale assurées par la garantie sont minimalistes, à moins que vous ne soyez prêt à payer un supplément pour avoir la garantie de plus importants efforts en ce sens (pour cela, il existe une industrie en plein essor de paramilitaires récupérateurs d'ego). **[Prix bas à moyen, par mois]**

Banque de corps : celui qui émet son ego jusqu'à une autre station mais espère être retéléchargé dans son corps à son retour peut faire placer son morphe dans la glace le temps de son absence. **[Prix moyen, par mois]**

Comptes anonymes : ces comptes sont essentiels pour celui qui souhaite rester discret quant à ses transactions en ligne. Cf. *Services des comptes anonymes*, p. 253. **[Prix moyen]**

Courtage de morphe : il n'est pas toujours facile d'obtenir un nouveau morphe, cela dépend de facteurs comme le type de morphe et des améliorations/personnalisations recherchées ainsi que des morphes localement accessibles. Il existe de nombreux services de courtage de morphe pouvant vous trouver ce dont vous avez besoin ou quelque chose qui s'en rapproche. Avec un délai de production suffisant, il est même possible de développer une cosse qui imitera presque parfaitement le morphe de votre choix. Si vous acceptez les morphes d'occasion, cela réduit le prix. Pour plus de détails, cf. *Courtage de morphe*, p. 276.

Egodiffusion : on utilise un téléporteur pour transmettre un ego/infomorphe. La téléportation en elle-même n'est pas chère, le coût dépend surtout de facteurs comme la distance jusqu'à la station réceptrice et de l'option service prioritaire (paiement d'un supplément pour passer plus vite). **[Prix onéreux]**

Fausse Ego-ID : cette identité contrefaite permet de passer les frontières de la plupart des habitats du système intérieur et de la République Jovienne, parfois d'autres. **[Prix élevé]**

Location de robot/cosse : lorsqu'on a besoin d'un coup de main ou d'un compagnon personnel pour une journée ou deux, louer un robot ou une cosse est souvent la meilleure solution. **[Prix moyen, par jour]**

Psychochirurgie : le personnage peut acheter du temps dans un simulespace d'immersion haute-fidélité pour s'en remettre aux mains expertes de psychochirurgiens et d'IA qui s'occuperont de soigner les démences et troubles mentaux que l'on développe à force de vivre dans un univers transhumain. En payant un supplément, il est possible d'accélérer le temps relatif au sein du simulespace. Pour plus de détails, cf. *Soins mentaux et psychothérapie*, p. 215, et *Psychochirurgie*, p. 228. **[Prix moyen, par mois]**

Sauvegarde : une seule et unique sauvegarde sans assurance est parfois le seul luxe que peuvent s'offrir les plus pauvres, en espérant pouvoir souscrire plus tard à une assurance sauvegarde ou que ceux qui tiennent à eux s'arrangeront pour les faire ré-envelopper. **[Prix moyen]**

Voyage spatial : le coût du transport spatial dépend de plusieurs facteurs comme la distance, la qualité du logement et la quantité de chargement que vous emportez. À la base, un voyage en navette intra-habitat dans un même amas ou un voyage entre une surface planétaire et son orbite ne sont pas donnés mais restent abordables. **[Prix élevé]**. Pour le reste, les prix ne cesseront d'augmenter. **[Prix onéreux]**

LOGICIELS

Pour de plus amples informations sur l'utilisation des logiciels, cf. *La Toile*, p. 234.

PROGRAMMES

Ces programmes peuvent être exécutés sur n'importe quel appareil informatisé.

Cryptage : les logiciels de cryptographie génèrent des paires de clés, cryptent les messages au moyen de clés publiques, et les décryptent au moyen de clés privées. Cf. *Cryptage*, p. 254. **[Prix bas]**

Exploit : les Exploits sont des outils de hacker qui exploitent les points vulnérables connus d'autres logiciels. Ils sont nécessaires aux tentatives d'intrusion (p. 255). **[Prix élevé]**

Fouine : les programmes Fouine recueillent toutes les transmissions passant par l'appareil (émissions et réceptions) sur lequel ils s'exécutent. Cf. *Interception de communications*, p. 252. **[Prix moyen]**

Illusions RA : ces bases de données de clips RA peuvent être utilisées pour créer des illusions réalistes sur les écrans entoptiques de l'utilisateur. Cf. *Illusions de la réalité augmentée*, p. 259. **[Prix moyen]**

Leurre : le leurre est un outil de hacker qui contrefait les commandes et les transmissions, et les fait apparaître comme provenant d'une autre source. Cf. *Usurpation*, p. 255. **[Prix moyen]**

LEx : les enregistrements de Lecture d'Expérience sont des clips proposant l'expérience d'un tiers. Selon le contenu, certains LEX (porno, snuff, crime, etc.) sont interdits dans certaines juridictions. Certains clips LEX sont volontairement modifiés pour intensifier les plages émotionnelles, donnant au spectateur plus de sensations. **[Prix bas à élevé]**

Pare-feu : ce programme protège l'appareil des intrusions hostiles. Chaque système est, par défaut, équipé d'une version standard de ce logiciel. **[Prix bas]**

Pistage : ce logiciel sert à pister les individus via leur présence en ligne. Cf. *Scan, pistage et surveillance*, p. 251. **[Prix moyen]**

Reconnaissance faciale/d'image : ce programme peut servir à prendre une image et à chercher les correspondances d'image dans les archives publiques. Il existe des versions similaires de ce programme pour d'autres éléments biométriques : reconnaissance cinématique/de la démarche, reconnaissance vocale, etc. **[Prix bas]**

Réseaux tactiques : ces programmes permettent aux individus d'une même escouade de partager leurs données tactiques en temps réel. Cf. *Réseaux tactiques*, p. 205. **[Prix moyen]**

IA ET MUSES

Tous les personnages commencent le jeu avec une muse personnelle gratuite. De nombreux appareils sont également équipés d'une IA préinstallée capable d'aider l'utilisateur, de répondre à ses instructions ou même de gérer l'appareil par elle-même. Les règles concernant les IA sont présentées p. 264.

Vous trouverez ci-dessous les programmes IA les plus courants. Sauf précision contraire, ces IA ont des aptitudes de 10. Elles peuvent également être équipées de logiciels de compétences (p. 332).

IA Kaos : les IA Kaos sont utilisées par les hackers et les agents d'infiltration pour créer des distractions et saboter les systèmes. RÉF 20. Compétences : Infosec 40, Interface 40, Langue : [domaine] 80, Matériel : Électronique 40, Perception

30, Profession : Systèmes de sécurité 80, Programmation 40, Recherche 20, + une compétence d'arme à 40. [Prix onéreux]

IA de robot/véhicule : ces IA sont conçues pour pouvoir piloter le robot/véhicule sans assistance transhumaine. RÉF 20. Compétences : Infosec 20, Intérêts : spécificités [Bots/Véhicules] 80, Interface 40, Langue : [domaine] 80, Matériel : Électronique 20, Perception 40, Pilotage : [domaine approprié] 40, Recherche 20. [Prix élevé]

IA de sécurité : les IA de sécurité surveillent les systèmes électroniques. Compétences : Infosec 40, Interface 40, Langue : [domaine] 80, Matériel : Électronique 30, Perception 30, Profession : Systèmes de sécurité 80, Programmation 40, Recherche 20, + une compétence d'arme à 40. [Prix élevé]

IA outil : ces IA sont conçues pour pouvoir gérer un appareil particulier sans assistance humaine. Compétences : Infosec 20, Intérêts : spécificités [appareil] 80, Interface 30 (spécialisation appareil), Langue : [domaine] 80, Perception 20, Programmation 20, Recherche 20. [Prix moyen]

Muse standard : les muses sont des entités numériques conçues pour servir d'assistantes personnelles et de compagnes de vie aux transhumains (cf. *IA et Muses*, p. 264). INT 20. Compétences : Infosec 30, Interface 40, Langue : [domaine] 80, Matériel : Électronique 30, Perception 30, Profession : Comptabilité 60, Programmation 20, Recherche 30, Théorie : Psychologie 60, + trois autres compétences de Connaissance à 40. [Prix élevé]

ÉCORCHEURS

Les écorcheurs sont des programmes générant des dommages neurologiques et que l'on utilise pour tourmenter les cybercerveaux piratés (p. 261).

Ambustion : cet écorcheur déchire l'ego avec des sous-programmes provoquant des neurofeedback destructeurs. Chaque attaque d'Ambustion inflige 1d10 + 5 VD à l'ego de la cible. Ces dommages reflètent les dommages neurologiques numérisés. [Prix élevé]

Bedlam : les programmes Bedlam assaillent l'ego d'entrées mentales traumatisantes, infligeant du stress mental. Les victimes sont submergées par des entrées sensorielles et émotionnelles horribles et monstrueuses qui ravagent leur santé mentale. Chaque attaque inflige 1d10 VS. [Prix élevé]

Incube : les programmes Incube déclenchent des crises d'anxiété et de panique en stimulant les circuits neuraux de l'amygdale et de l'hippocampe de la cible. L'ego doit faire un test de VOL $\times 2$. S'il réussit, il est secoué mais n'est pas plus affecté et souffre uniquement d'un malus de -10 à toutes ses actions jusqu'à la fin de son prochain round. S'il échoue, il reçoit 1d10/2 points de stress et succombe à la panique. Cela poussera la cible à fuir aveuglément, à craquer nerveusement ou à se recroqueviller en état de choc (ceci est laissé à l'appréciation du MJ). L'épisode de panique dure 1 round par tranche de 10 points de ME. [Prix élevé]

Obturateur : les Obturateurs ciblent les cortex sensoriels de la victime, infligeant un malus de -30 à un sens au choix. Doublez ce modificateur si l'attaquant fait une réussite exceptionnelle. Ce malus se réduit de 10 par round. [Prix élevé]

Spasme : les Spasmes sont conçus pour paralyser l'ego en lui infligeant une douleur insoutenable. Les cibles affectées doivent faire un test de VOL $\times 2$. En cas d'échec, elles sont immédiatement prises de convulsions, sont paralysées et se tordent de douleur pendant 1 round par tranche de 10 points de ME. En cas de réussite, elles souffrent tout de même d'un malus de -30 à toutes leurs actions, malus se réduisant de

10 par round. En raison de la nature du signal, les formes de tolérance à la douleur quelles qu'elles soient, ne sont d'aucun secours. [Prix élevé]

LOGICIELS DE COMPÉTENCES

Les logiciels de compétences sont utilisés avec des implants convertisseurs de compétences (p. 308).

Logiciel de compétences standard : ils fournissent au personnage une unique compétence active jusqu'à un score de 40. [Prix élevé]

ÉQUIPEMENT DE SURVIE

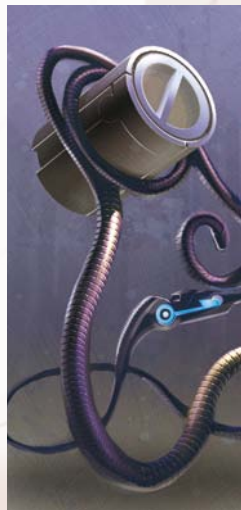
Les pièces d'équipement qui suivent sont souvent essentielles à la survie des soldats, espions, criminels, gatecrashers, employés des services d'urgence et à tout autre individu s'aventurant souvent dans des régions ou des situations inconnues et dangereuses.

Balise de détresse : ce petit mais puissant transmetteur est alimenté par une batterie nucléaire et peut émettre un appel de détresse programmé pendant des années. Quoique portable et de taille moyenne, cette balise a une portée de 500 kilomètres en zone urbaine et de 5.000 kilomètres partout ailleurs. [Prix moyen]

Bulle d'urgence : utilisée en dernier recours à bord des vaisseaux spatiaux comme « radeau de survie », la bulle d'urgence est composée de matériaux intelligents avancés et se présente sous la forme d'un sac transportable qui peut être gonflé très rapidement (1 round) autour de l'utilisateur, généralement dans un sas. C'est une bulle de 5 mètres de diamètre qui peut confortablement accueillir quatre personnes. Elle maintient une pression de 1 atmosphère dans le vide, protège les occupants de températures allant de -175 à +140 °C, et dispense de la lumière, de l'air respirable, de l'eau et un système de recyclage de nourriture pour quatre personnes de taille humaine grâce à son sustenteur intégré (p. 328). Elle est équipée d'un sas simple, d'une balise de détresse (voir ci-dessous) et peut être transparente, opaque ou polarisée. Elle est alimentée par une petite batterie nucléaire et inclut également du mobilier gonflable. [Prix moyen]

Câble monofilament : le câble monofilament est un générateur de nanotechnologie avancée qui permet de créer un câble ultra-résistant. Il peut produire jusqu'à 2 kilomètres d'un câble de 0,2 millimètre de diamètre capable de supporter jusqu'à 250 kilogrammes avant de nécessiter davantage de matières premières. Cette bobine peut produire jusqu'à 20 mètres de câble par seconde, comme elle peut le générer en continu ou le couper à n'importe quel moment. La bobine réabsorbe le câble à raison de 5 mètres par seconde. Tant que l'utilisateur la recharge et y ajoute une petite quantité de matières premières toutes les 1.000 heures d'utilisation, la bobine peut dérouler/enrouler son câble indéfiniment. S'il configure la vitesse de production maximum de la bobine à 10 mètres par seconde, le personnage peut sauter d'un bâtiment et atterrir en toute sécurité, en se servant du câble pour ralentir sa descente. [Prix moyen]

Corde électronique : les fibres de cette corde peuvent être électroniquement contrôlées : il est ainsi possible de la faire bouger à la façon d'un serpent, de la raidir et même de l'enrouler autour d'objets. Elle fait généralement 50 mètres de long et peut supporter jusqu'à 250 kg. [Prix bas]



SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Dôme-abri : cette variante de la bulle d'urgence est un sac qui se déplie pour former un dôme de 2,5 mètres de haut et de 4 mètres au sol. Pour utiliser ce dôme en toute sécurité, il doit être fixé à la surface sur laquelle il est placé. [Prix moyen]

Filet d'électrogravité : également appelé filet de sécurité, ce système à sécurité intégrée utilise les champs électriques pour contrer la gravité en cas de chute. Même s'il n'est pas capable de faire léviter des objets lourds, il permet de ralentir suffisamment les chutes pour que l'utilisateur atterrisse en toute sécurité si la force gravitationnelle n'est pas trop importante (et si la hauteur de la Chute n'excède pas 50 mètres à 1G). La génération de ces champs électriques consommant beaucoup d'énergie, le filet n'est chargé que pour une seule utilisation : il faut ensuite le recharger. [Prix moyen]

Lampe torche : ces lampes de poche, qu'il est également possible d'accrocher sur soi, génèrent de la lumière visible normale, infrarouge ou ultraviolette, au choix. [Prix modique]

Nanobandages : les personnages ne possédant pas de médicaments doivent compter sur les méthodes de soins externes. L'option la plus courante est celle du nanobandage — un générateur nanotechnologique de pointe de la taille d'une prune intégré à un bandage réutilisable et auto-stérilisant. Il peut traiter toutes les formes de blessures et de maladies, de l'empoisonnement aux brûlures en passant par les traumatismes. Il suffit d'appliquer le bandage sur la blessure et de laisser les nanobots faire leur travail. Il supprime la douleur et la gêne, et accélère la guérison (cf. *Soins des biomorphes*, p. 208). Pour les blessures particulièrement graves, des premiers soins physiques peuvent être nécessaires, comme la remise des os en place ou l'extraction des projectiles de la plaie (au choix du MJ). Lorsque les blessures sont trop graves (plus de 5 blessures), l'unité de nanobandages place le patient en stase médicale et envoie un signal radio aux services d'urgence. [Prix modique]

Pistolet-grappin : cet appareil se fixe à la bobine de câble monofilament pour en faire un outil d'escalade extrêmement efficace. Le pistolet-grappin a deux fonctions. Tout d'abord, il fixe des pitons renforcés au câble et le projette jusqu'à 50 mètres à grande vitesse et avec suffisamment de force pour en coincer les pitons dans quasiment toutes les surfaces durables. Ensuite, il peut rembobiner le câble à une vitesse de 2 mètres par seconde en supportant jusqu'à 250 kg. Le pistolet-grappin a suffisamment d'énergie pour projeter et rembobiner son câble 50 fois avant de devoir être rechargé. La bobine est adaptée pour tenir à l'intérieur du pistolet-grappin. [Prix bas]

Spray de réparation : ce générateur de nanobots crée des nanites destinées à réparer les synthomorphes, les véhicules et les autres objets communs. Il contient les spécifications et schémas de construction de presque tous les synthomorphes et appareils couramment utilisés, ce qui en fait un appareil d'entretien très usuel. S'il ne possède pas les spécifications d'un objet qu'il doit réparer, il se renseigne directement auprès de la Voix de l'objet cible pour en obtenir les détails. Sans réponse de la Voix, le spray de réparation ne peut pas réparer l'objet. Pour le faire agir, il suffit de mettre le spray en contact avec la partie de l'objet à réparer et d'appuyer sur le bouton du haut : il délivre alors un nombre suffisant de nanobots pour procéder aux réparations. Ces nanobots réparent 1d10 points de dommages toutes les 2 heures. Une fois les dommages réparés, les nanobots soignent les blessures à raison de 1 par jour. Le spray de réparation permet également de nettoyer et de lustrer les objets, les rendant comme neuf. Ce spray n'est d'aucune efficacité pour les objets ayant reçu plus de 3 blessures, mais fournit un bonus de +30 à tous

les tests pour réparer les objets qui ont été trop sévèrement endommagés pour être complètement réparés (cf. *Réparation d'objets et de synthomorphes*, p. 209). [Prix bas]

Système de positionnement Ariane (APS) : cet appareil, que l'on porte sur soi, laisse derrière lui de micro-« miettes de pain », un fil d'Ariane, alors que le personnage se déplace. Il interagit avec les implants réseau (ou les ectos) tant qu'ils sont à portée (50 mètres), permettant à l'utilisateur de tracer sa position par rapport à la piste laissée. Cet appareil est particulièrement utile dans les habitats en ruine, en pleine nature ou dans toute autre zone dépourvue de Toile locale, et aide à la fois pour cartographier et retrouver son chemin. [Prix bas]

COMBINAISONS PRESSURISÉES

La plupart des combinaisons pressurisées sont des tenues moulantes dont les tissus en matériaux intelligents de pointe exercent une pression sur le corps de l'utilisateur pour résister au vide. Lorsque l'utilisateur est dans une atmosphère respirable, le tissu intelligent ne met pas la combinaison sous pression et celle-ci sert de vêtement ordinaire et peut être facilement enfilée ou retirée. Dans tous les cas, la combinaison devient moulante en 3 rounds. Toutes sont équipées d'une unité avancée de recyclage de l'air capable de maintenir une atmosphère respirable pendant plusieurs heures ou plusieurs jours.

Combinaison pressurisée légère : quiconque vit dans un habitat scellé possède au moins une de ces combinaisons. Il en existe diverses formes. Les modèles les moins chers sont généralement des combinaisons de saut légères faites d'un tissu intelligent simple qui s'ajuste à la forme du corps de l'utilisateur et se replie de manière à pouvoir tenir dans une poche. Les meilleurs modèles incluent les combinaisons faites de matériaux intelligents de pointe, capables de se transformer en combinaisons spatiales, et les versions se présentant comme un générateur nanotech de la taille d'une orange qui déploie des nanobots recouvrant l'utilisateur et s'assemblant pour former une combinaison pressurisée légère. Ces deux types de modèle mettent 2 rounds complets à se transformer en combinaison spatiale, que ce soit sur commande de l'utilisateur ou parce que leurs capteurs indiquent que des systèmes de survie sont nécessaires.

Tous les modèles incluent une ceinture légère ou un torse intégrant un réservoir d'oxygène miniature et un recycleur d'air avancé qui fournit 3 heures d'air. Mais ces combinaisons ne sont nullement équipées de recycleur d'eau ou de nourriture. Tous les modèles intègrent un ecto (p. 325) et une torche frontale, et généralement rien de plus que des capteurs atmosphériques laissant savoir à l'utilisateur si l'atmosphère est respirable ou non. Elles protègent l'utilisateur de températures allant de -75 à +100°C. Leur CA est de 5/5 et les combinaisons peuvent sceller quasiment instantanément toutes les brèches à moins que le nombre de points de dommages reçus en une fois excède 20. [Prix bas ; moyen pour les combinaisons en tissu intelligent]

Combinaison pressurisée standard : elle ressemble à la combinaison légère, mais elle est faite en matériaux plus denses et plus durables, résistants aux déchirures et fournissant à l'utilisateur une armure légère. Elle est équipée d'une ceinture de survie plus évoluée intégrant un sustenteur (p. 328) capable de recycler tous les déchets et de dispenser de l'air pour 48 heures, ainsi que de la nourriture et de l'eau indéfiniment. Les meilleures combinaisons sont faites en matériaux intelligents capables de se transformer en vêtements standards ou de redevenir des combinaisons pressurisées en 1 round : elles se transforment automatiquement quand des systèmes de survie sont nécessaires. Chaque combinaison intègre un ecto (p. 325), un stimulateur

radio (p. 314) et des capteurs équivalents aux binocles (p. 325). Elles ont une CA de 7/7 et protègent l'utilisateur de températures allant de -175 à +140 °C. Elles peuvent sceller quasiment instantanément toutes les brèches à moins que le nombre de points de dommages reçus en une fois excède 30. [Prix moyen ; élevé pour les combinaisons en tissu intelligent]

Combinaison pressurisée lourde : on pourrait presque considérer ces combinaisons lourdes comme des vaisseaux spatiaux miniatures. Elles prennent la forme de gros ovales métalliques, avec des bras et des jambes articulés. Même si elles sont très lourdes, l'utilisateur peut bouger assez facilement grâce aux servomoteurs à direction assistée des principales articulations des jambes et des bras. Contrairement aux autres combinaisons, celles-ci sont solides et peuvent résister au vide et à des pressions externes pouvant aller jusqu'à 100 ATM. Un personnage portant ce genre de combinaison peut en toute sécurité explorer l'atmosphère supérieure d'une géante gazeuse. Il est en effet bien protégé contre les crevaisons et les radiations, et équipé de propulseurs à plasma miniatures pouvant générer une gravité de 0,01g pendant 10 heures. Un susteneur intégré de haute qualité produit suffisamment de nourriture, d'air et d'eau pour que l'utilisateur puisse survivre indéfiniment dans sa combinaison. Il est arrivé que des explorateurs les utilisent en continu pendant deux mois. Les gants de ces combinaisons sont composés de matériaux intelligents qui permettent à l'utilisateur de manipuler l'équivalent d'un outil multifonction (p. 326), que ce soit d'une main ou de l'autre. Les combinaisons lourdes intègrent également des radios et capteurs semblables à ceux que l'on trouve sur les combinaisons standards. Elles ont une CA de 15/15, sont entretenues par une nanoruche de réparateurs (p. 329) et s'auto-réparent instantanément en cas de brèche, à moins que le nombre de points de dommages reçus en une fois excède 30. Elles protègent de températures allant de -200 à +180 °C. L'utilisateur ne peut porter qu'une armure supplémentaire (énergétique ou cinétique) n'excédant pas 4 de CA ; celle-ci est cumulable sans pénalités de couches d'armures. [Prix élevé]

ARMES

Il existe une grande variété d'armes dans l'univers d'*Eclipse Phase*, des plus primitives aux plus avancées technologiquement.

ARMES À DISPERSION

Les armes à dispersion tirent des munitions qui couvrent une zone en se déployant en forme de cône depuis le canon de l'arme, ce qui permet de frapper plusieurs cibles à la fois. Elles sont toutes équipées, par défaut, d'un système de sécurité et d'une interface d'arme (p. 342). Le maniement de ces armes nécessite la compétence Armes à dispersion.

Munitions : à l'exception des lance-nuées (qui utilisent des nanonuées) et des pistolets chimiques (qui utilisent des drogues au prix standard, 1 dose par tir), toutes les munitions de ces armes ont un prix Bas de base, fixé pour 100 cartouches.

Freezer : le freezer crache une mousse qui se durcit très rapidement. Il est avant tout utilisé comme une arme non-létale pour immobiliser ou sécuriser les cibles. Les personnages touchés doivent immédiatement faire un test de RÉF × 3 sous peine d'être prisonniers de la zone. Ajoutez un malus de -30 à ce test si l'attaquant fait une réussite exceptionnelle (MR de 30+). La mousse autorise quand même le personnage à respirer, même si sa bouche et son nez sont obstrués, mais sa vision est gênée. La mousse du freezer peut être chargée de toxines ou de drogues qui anesthésient la cible. Elle peut également servir de barricade ou de couverture temporaire. La mousse rigidifiée a une CA de 10 et une Endurance de 20. Elle commence à lentement se briser et à se dégrader au bout de 12 heures. Le freezer est une arme à deux mains. [Prix moyen]

Lance-nuée : équipés d'une ruche de nanobots spécialisés, les lance-nuée projettent une nanonuée (p. 328) sur la cible ou sur une zone. Ils peuvent accueillir un nombre d'essaim limité, mais la nanoruche peut en générer un nouveau toutes les heures. Il s'agit d'une arme à deux mains. [Prix moyen]

Pistolet chimique : sorte de pistolet à eau générique à deux mains, le pistolet chimique est chargé de capsules remplies de produits chimiques ou de drogues, au choix de l'utilisateur. [Prix bas]

Pistolet déchiqueteur : version lourde du pistolet diamant, le pistolet déchiqueteur lance un plus gros nuage de fléchettes létales dont le nombre est suffisant pour déchiqueter et vaporiser une partie de la cible. [Prix moyen]

Pistolet diamant : le pistolet Diamant est un pistolet à fléchettes qui envoie un flot d'éclats monomoléculaires adamantins à très grande vitesse. Ces micro-fléchettes pénètrent très bien les armures mais dispersent mal l'énergie cinétique et, de ce fait, n'endommagent pas les tissus comme le ferait une arme cinétique. Les munitions Diamants sont souvent recouvertes de drogues ou de toxines pour plus d'efficacité. [Prix bas]

Torche : ce lance-flammes moderne utilise des capsules concentrées plutôt que des réservoirs de carburant, brûlant et embrasant ses cibles. Si l'attaquant fait une réussite exceptionnelle (MR de 30+), il embrase la cible qui continue de recevoir 2d10 points de dommages par round. Ces feux chimiques sont particulièrement difficiles à éteindre, à moins de les priver d'oxygène. Les torches sont des armes à deux mains. [Prix moyen]

ARMES À DISTANCE EXOTIQUES

Ce sont des armes rares ou très différentes des autres types d'arme. Leur maniement nécessite la compétence Armes à distance exotiques : [domaine approprié].

ARMES À DISPERSION

ARME À DISPERSION	PA	VD	VD MOYENNE	MODES DE TIR	MUNITIONS
Freezer	—	Immobilisation	—	SA	20
Lance-nuée	—	Nanonuée	—	TS	3
Pistolet chimique	Selon produit chimique/drogue	Selon produit chimique/drogue	Selon produit chimique/drogue	SA	20
Pistolet déchiqueteur	+10	2d10 + 5	16	SA, TR, FA	100
Pistolet diamant	+10	1d10 + 6	11	SA, TR, FA	100
Torche	+4	3d10	16	TS	20

- SYNOPSIS
- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSO.
- EXEMPLES DE PERSO.
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES

Canon Vortex : cette arme non-létale à deux mains tire une cartouche à blanc et soumet la pression explosive à une accélération le long d'un canon à bout élargi, de manière à former un vortex à haute-vitesse en forme d'anneau — une onde de choc tourbillonnante en forme de bouée. L'onde de choc permet d'assommer et de paralyser les cibles à proximité. Les personnes affectées souffrent d'un malus de -10 à toutes leurs actions pendant le reste du round et doivent réussir un test de SOM × 2 sous peine de s'effondrer. Avec une ME de 30+, elles seront en plus étourdies et incapables d'agir jusqu'à la fin du prochain round. Il est également possible de charger cette arme avec des drogues, produits chimiques et d'autres agents similaires. [Prix moyen]

ARMES À GUIDAGE

Les armes à guidage combinent les technologies du lance-grenade automatique, du micro-missile, du canon magnétique et des munitions intelligentes. Loin des dispositifs de lancement traditionnels appartenant au passé, la miniaturisation a permis de fabriquer des lanceurs de micro-missiles guidés de la taille d'une arme individuelle. Les munitions chercheuses sont lancées à très grande vitesse grâce à des solénoïdes magnétiques, puis le micro/mini-missile utilise des statoréacteurs à combustion supersonique pour se propulser et maintenir sa vitesse sur de très grandes distances. Il faut posséder la compétence Armes à guidage pour manier ce type d'armes.

Tout comme les grenades, le déclenchement des missiles guidés peut être programmé (cf. *Grenades et têtes chercheuses*, p. 202). Toutes les armes à guidage sont équipées d'un système de sécurité et d'une interface d'arme (p. 342).

Brassard de guidage (micro-missile) : ce brassard, équipé d'un micro-missile, se porte autour du bras, ce qui permet à l'utilisateur de pointer et de faire feu en utilisant une interface d'arme entoptique. Quoique tout à fait portable, le brassard n'a qu'une faible capacité d'accueil de micro-missiles. Il ne tire qu'au coup par coup. [Prix moyen]

Fusil traqueur (micro/mini-missile) : ce fusil a une configuration « bullpup » et tire ses micro/mini-missiles en mode semi-automatique. Il s'agit d'une arme à deux mains. [Prix élevé]

Lanceur d'appoint (micro-missile) : ce lanceur de micro-missiles guidés s'attache généralement sous le canon des PM ou des fusils d'assaut. Il tire en mode semi-automatique. [Prix moyen]

Lanceur jetable (missile standard) : ce lanceur est fourni avec un missile standard. [Prix moyen (missile inclus)]

Pistolet traqueur (micro-missile) : ce lance-missile, de la taille d'un pistolet, tire ses micro-missiles en mode semi-automatique. [Prix moyen]

GRENADES ET MISSILES CHERCHEURS

Les grenades et les missiles chercheurs appartiennent au même type de munition et ont des mécanismes de déclenchement similaires, mais leur contenant, leur forme physique et leurs principes de mise en action diffèrent. Les missiles guidés nécessitent un lance-missile (p. 335) et la compétence Armes à guidage. Les grenades sont tout simplement lancées sur la cible avec la compétence Armes de jet. Lorsqu'une grenade ou un missile manque sa cible, reportez-vous aux règles de dispersion (p. 198).

Il existe aussi bien des grenades standards que des micro-grenades. De la même manière, les missiles existent également en taille standard, micro et mini. Les grenades standards et les mini-missiles servent de référence pour les effets indiqués. Toutes sont des armes à zone d'effet (p. 193). Les mini-grenades et les micro-missiles infligent -1d10 points de dommages (ou ont d'autres effets réduits, ainsi que précisé au cas par cas). Les missiles standards doublent la VD indiquée. Pour les armes à effet de souffle uniforme ou à autre zone de souffle statique, divisez le rayon de base indiqué par deux pour les mini-grenades et les micro-missiles, doublez-le pour les missiles standards. Les coûts indiqués sont fixés pour un ensemble de 10 grenades/missiles.

Chacune de ces armes chercheuses peut posséder un avantage de munition intelligente (p. 340) (autre que les avantages des munitions dévoreuses et écorcheuses).

Concussion : ces engins produisent une puissante onde de choc visant à déséquilibrer et à étourdir les adversaires. Les personnages pris dans un rayon de base de 10 mètres doivent faire un test de SOM × 2. En cas d'échec, ils sont renversés. Avec une ME de 30+, ils sont de plus étourdis jusqu'à la fin de leur prochain round. Quiconque est pris dans le rayon du souffle souffre d'un malus de -10 à toutes ses actions jusqu'à la fin du round en cours. [Prix moyen]

EMP : les munitions EMP émettent une violente impulsion électromagnétique au moment de la détonation. Comme la

ARMES À GUIDAGE

ARME À GUIDAGE	MODES DE TIR	MUNITIONS
Brassard de guidage	TS	4
Fusil traqueur	SA	12 micro-missiles/6 mini-missiles
Lanceur d'appoint	SA	6
Lanceur jetable	TS	1
Pistolet traqueur	SA	8

GRENADES ET CHERCHEURS

TYPE	PA	VD	VD MOYENNE	ARMURE DE RÉSISTANCE
Concussion	—	1d10/2	5	É
EMP	—	—	—	—
Fragmentation	+4	3d10 + 6	22	C
Fumigène	—	—	—	—
Plasma	+6	3d10 + 10	26	É
Saturation	(CA × 2)	1d10/2	5	C
Splatch	—	—	—	—
Super-explosif	—	3d10 + 10	26	É
SEP	+8	3d10 + 12	28	C
Thermobarique	+10	3d10 + 5	21	É

NOMS GÉNÉRIQUES ET MARQUES DES ARMES

Les armes listées dans ce livre sont des exemples génériques pour chaque arme. Les MJ sont encouragés à attribuer des noms de modèles et de marques pour chacune d'elles, chaque marque et modèle ayant ses propres particularités et présentant ses petites différences. Par exemple, un PM Action Directe A30 pourrait ne pas avoir de mode semi-automatique mais disposer d'une capacité de munitions supérieure de 35. De la même manière, le fusil de précision *Longinus* de Medusan Arms pourrait infliger un Bonus de Dommages de +2 mais n'avoir qu'une PA de +12.

Dans le même ordre d'idée, beaucoup des armes présentées ici existent également sous la forme d'armes combinées. Un fusil d'assaut des forces de police peut parfaitement être équipé d'un « pistolet étourdissant » — l'ensemble ne formant qu'une seule et même arme. Pour les armes combinées, ajoutez simplement les coûts des différents composants d'arme utilisés. ■

plupart des appareils électroniques du monde d'*Eclipse Phase* possèdent des systèmes optiques et d'alimentation électrique ainsi que de délicats microcircuits blindés et protégés contre les surtensions, ces munitions ne causent pas de dommages majeurs en général. Les antennes y sont toutefois vulnérables, particulièrement les plus fines comme celles utilisées par les implants réseau. Le premier effet des EMP est donc de neutraliser les communications radios — les radios situées dans la zone d'effet de base du souffle voient leur portée réduite à 1/10^e de leur portée normale. Le rayon d'effet de base des munitions EMP est de 50 mètres. [Prix élevé]

Fragmentation : les explosifs à fragmentation libèrent un nuage de fléchettes létales sur la zone d'effet. L'armure cinétique permet d'y résister. [Prix moyen]

Fumigène : les munitions fumigènes libèrent un nuage à partir des substances qu'elles contiennent. À l'impact, la munition libère une épaisse fumée qui brouille la vue. Ces fumées peuvent être de n'importe quelle couleur et sont souvent chaudes (fumées thermiques), masquant ainsi la signature thermique de ceux qui s'y trouvent, ce qui leur permet de s'y déplacer à couvert. Notez que les gaz se dissipent bien plus rapidement sous certaines conditions environnementales (vent, pluie, etc.). [Prix bas]

Plasma : aussi appelées « inferno », ces munitions provoquent une explosion de plasma au moment de la détonation. Le feu et la chaleur infernale causent des dommages sur toute la zone, sans compter les ondes de chocs dévastatrices de l'explosion qui sont susceptibles de ricocher sur les parois d'un environnement clos et/ou d'ébrécher la structure d'un habitat. [Prix élevé]

Saturation : les grenades et missiles à saturation assaillent complètement le spectre sensoriel de leurs cibles. Ces attaques libèrent un flash de lumière intense qui aveugle la cible, puis un coup de tonnerre assourdissant suivi d'un hurlement super-sonique intense, des odeurs fétides provoquant des nausées, et des fréquences infra-soniques provoquant des réponses émotionnelles désagréables (anxiété, malaise, profond chagrin, sentiments nerveux de répulsion ou de peur). Pour compléter le tableau, les grenades et missiles à saturation sont également chargés avec de petites billes en caoutchouc très douloureuses lorsqu'elles éclatent près d'une cible mal protégée. Quiconque

est pris dans un rayon de 10 mètres autour de l'impact doit faire un test de SOM + VOL. En cas d'échec, le personnage doit immédiatement quitter la zone d'effet. En cas d'échec avec une ME de 30+, le personnage est immobilisé pendant 3 rounds, désorienté et/ou pris de vomissements, après quoi il lui faut refaire un test. Les effets des munitions à saturation durent 1 minute complète. Tous ceux qui sont pris dans la zone d'effet souffrent d'un malus de -30 à toutes leurs actions. Ce malus se réduit de 10 par round une fois que les personnages ont quitté la zone. En outre, quiconque fait face à la zone d'effet souffre d'un malus de -10 d'aveuglement (malus neutralisé par les systèmes antireflets). [Prix moyen]

Splatch : les grenades et missiles Splatch sont remplis d'une substance (drogue, produit chimique, nanonuée, peinture) qui est libérée dans un rayon de 10 mètres au moment de la détonation. [Prix bas, + coût de la charge]

Super-explosif : les missiles et les grenades super-explosifs sont conçus pour créer une onde de choc et de chaleur haute-ment destructrice. L'armure énergétique permet de résister à ces dommages. [Prix moyen]

Super-explosif perforant (SEP) : ce type est uniquement disponible pour les missiles (pas pour les grenades). Les têtes SEP utilisent de puissants explosifs pour ouvrir un chemin à leurs munitions perforantes. Ces missiles voient leur VD baisser de 4 points par mètre parcouru après l'explosion, au lieu de l'habituel -2. [Prix moyen]

Thermobarique : les grenades et missiles thermobariques suscitent des explosions encore plus meurtrières. Lorsqu'ils explosent, ils libèrent un nuage d'aérosols explosifs qui s'enflamme, embrasant littéralement l'air alentour tout en générant une violente onde sismique et en aspirant tout l'oxygène de la zone. Les munitions thermobariques répondent aux mêmes règles que les souffles uniformes (p. 194) avec une zone d'effet d'un rayon de 10 mètres. [Prix élevé]

GRENADES ADHÉSIVES

Les grenades adhésives sont recouvertes d'un revêtement spécial : lorsqu'elles sont enclenchées, elles deviennent collantes et peuvent se fixer à presque n'importe quelle surface. Il est même possible de les manier en combat au corps à corps et de les coller à l'adversaire pour les déclencher plus tard. [Prix modique]

ARMES À RAYON

Les armes à rayon représentent une vaste catégorie incluant de nombreuses armes électromagnétiques dont les effets sont très diversifiés. À quelques exceptions près, les armes énergétiques sont avant tout prévues pour être non létales et pour immobiliser la cible plutôt que pour la tuer. Leur faible efficacité contre les armures, leur moindre capacité à infliger des dommages et leur grand besoin en énergie les rendent moins polyvalentes que les armes cinétiques. Toutes les armes à rayon sont équipées d'un système de sécurité et d'une interface d'arme (p. 342). La compétence Armes à rayon doit être employée pour le maniement de ces armes.

Batteries : les armes à rayon sont équipées d'une batterie standard et d'une batterie nucléaire. La première fonctionne pour le nombre de tirs indiqués avant de s'épuiser. La seconde permet de recharger complètement la première en 5 heures. Il faut une action simple pour changer une batterie standard. [Prix modique (standard) ; prix bas (nucléaire)]

Agonizer à micro-ondes : l'Agonizer tire un faisceau d'ondes millimétriques qui génère une désagréable sensation de brûlure sur la peau (même à travers l'armure) et sur les

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

métaux. Il peut être réglé sur deux modes. Le premier est le mode « neutralisation active » (ADS) : il inflige à la cible une sensation de brûlure extrêmement douloureuse qui lui cause un malus de -20 pour tous ses tests et la force à s'éloigner du rayon à sa prochaine action, à moins que la cible réussisse un test de VOL (les cibles ayant l'aspect Tolérance à la douleur niveau 1, ou un aspect équivalent, ne souffrent que d'un malus de -10 et doivent faire un test de VOL × 2). Les morphes synthétiques et les biomorphes ayant l'aspect Tolérance à la douleur au niveau 2 (ou un équivalent de cet aspect) sont immunisés à cette arme. Le deuxième mode de l'Agonizer (familièrement appelé le mode « barbecue ») produit les mêmes effets que le premier paramétrage mais brûle vraiment la cible, lui infligeant les dommages indiqués. Originellement développé pour le contrôle des foules, l'Agonizer est aussi très utile pour repousser les animaux. Il s'agit d'une arme de petite taille (p. 297) qui tire au coup par coup. [Prix moyen]

Bolter à particules : cette arme tire un rayon de particules accélérées à une vitesse proche de celle de la lumière, ce qui transfère vers la cible d'énormes vagues d'énergie cinétique, surchauffant et créant une explosion au moment du choc. Le rayon du Bolter n'étant pas diffusé (et donc diminué) par le nuage qui se forme au moment de l'impact, il possède un indice de pénétration plus important que le pulseur laser. Le Bolter n'est pas non plus affecté par la fumée, le brouillard ou la pluie. Son rayon est invisible (sauf en vision infrarouge). Les Bolters doivent être réglés pour fonctionner soit en atmosphère, soit en exo-atmosphère (vide) : ils ne fonctionnent pas dans l'environnement opposé, mais il suffit d'une action complexe pour basculer d'un mode à l'autre. Le Bolter tire en mode semi-automatique. Il s'agit d'une arme à deux mains de la taille d'un fusil. [Prix élevé]

Fusil à plasma : cette arme lourde à deux mains envoie sur la cible un flot de plasma, du genre nova, infligeant de sévères brûlures et des dommages thermiques qui peuvent, éventuellement, faire fondre ou vaporiser complètement la cible. Les fusils à plasma sont peut être les armes humaines portables les plus meurtrières en circulation. Une réussite exceptionnelle (MR 30+) permet d'enflammer la cible (p. 200) qui reçoit ensuite 2d10 points de dommages par round tant que le feu n'a pas été éteint. Les fusils à plasma sont toutefois sujets à de dangereuses surchauffes nécessitant de les laisser refroidir 1 round complet tous les 2 tirs. Les fusils à plasma ne tirent qu'en mode semi-automatique. [Prix onéreux]

Pistolet étourdissant : le pistolet étourdissant est un électro-laser qui crée un canal de plasma conducteur d'électricité jusqu'à la cible, canal par lequel il envoie une puissante décharge électrique plongeant la cible en état de choc. Les

pistolets étourdissants ne fonctionnent pas dans le vide et tirent en mode semi-automatique. [Prix moyen]

Pulseur laser : les armes laser utilisent un rayon de lumière concentré pour infliger des dommages à leur cible en les brûlant de l'intérieur, et en dilatant et vaporisant leur surface extérieure en créant l'effet d'une explosion. Le faisceau laser est tiré en mode impulsion pour pénétrer la cible, puis on le bascule en mode continu. Les pulseurs sont vulnérables aux éléments atmosphériques comme la poussière, la brume, la fumée ou la pluie — le MJ doit dans ces situations réduire les catégories de portée effective comme il le juge approprié. Notez que les impulsions laser sont invisibles dans le spectre visuel normal (mais sont visibles pour les personnages ayant Vision Améliorée). Les pulseurs sont des armes de taille moyenne (p. 297) tirant en mode semi-automatique. [Prix moyen]

L'un des avantages du pulseur est qu'il peut être configuré en mode non légal. Dans ce cas, il commence par envoyer une impulsion sur la cible pour créer une boule de plasma, puis il envoie très rapidement une seconde impulsion qui percute la boule de plasma et crée une onde de choc aveuglante et étourdissante qui désoriente la cible. Le choc a une zone d'effet de 1 mètre de rayon : quiconque se trouve dans cette zone doit faire un test de SOM × 2 (SOM × 3 pour les synthomorphes ou les biomorphes ayant une quelconque forme de résistance à la douleur). En cas d'échec, la cible est temporairement étourdie et désorientée, elle perd sa prochaine action. En cas d'échec critique, la cible est assommée et paralysée pour 1 round par tranche de 10 points de ME. Lorsque le pulseur laser est en mode « étourdissant », il ne tire qu'au coup par coup.

ARMES CINÉTIQUES

Les armes cinétiques lancent des projectiles à très grande vitesse dont le violent impact permet d'endommager la cible. Depuis les armes à feu mécaniques du début du XXI^e siècle, elles ont toutefois évolué pour donner des armes à feu chimiques et des canons électriques. Si leurs mécanismes de tir sont différents, leurs effets sont assez similaires. Les canons électriques ont un indice de pénétration plus élevé et infligent plus de dommages, mais leur choix de munitions est, en revanche, limité. Et si les armes à rayon modernes ont leur utilité, leur puissance n'égale que rarement celle des armes cinétiques. Les armes cinétiques sont donc encore considérées comme les armes les plus efficaces et les plus polyvalentes.

Elles sont construites à partir de matériaux plasto-céramiques, légers et renforcés, que l'on peut produire facilement sans même avoir besoin de passer par des nano-usines. Les armes cinétiques modernes sont, par défaut, ambidextres et, plus important encore, sont équipées d'un système de sécurité

ARMES À RAYON

ARME À RAYON	PA	VD	VD MOYENNE	MODES DE TIR	MUNITIONS
Agonizer à micro-ondes	—	Douleur (cf. description)	—	SA	100
Mode barbecue	+5	2d10	11	SA	50
Bolter à particules	+2	2d10 + 4	15	SA	50
Fusil à plasma	+8	3d10 + 20	36	TS	10
Main laser cybernétique (p. 307)	—	2d10	11	SA	50
Pistolet étourdissant	—	(1d10/2) + choc (p. 195)	—	SA	200
Pulser laser	—	2d10	11	SA	100
Mode non-légal	—	1d10	5	TS	—

et d'une interface d'arme (p. 342) automatiquement connectés aux implants réseau de l'utilisateur, ce qui lui permet de bénéficier d'une assistance de visée, de la reconnaissance de cible et des réseaux tactiques.

Le personnage qui manie une arme à feu ou un canon électrique utilise sa compétence Armes cinétiques. Pour plus d'informations sur les modes de tir, cf. p. 203. Pour les différents types de munitions, cf. p. 339. Vous trouverez la liste des portées p. 204.

ARMES À FEU

Les armes à feu chimiques modernes utilisent des munitions sans douille, automatiquement chargées depuis le magasin. Elles évitent efficacement le phénomène de recul (grâce à des mécanismes utilisant des fluides rhéologiques intelligents) et sont à déclenchement électronique (une charge électrique vaporise le gaz de propulsion, et le nuage de gaz et de plasma dégagé permet la propulsion et l'accélération du projectile).

Notez que les anciennes armes à feu d'avant-Chute existent encore et qu'il est possible de les trouver au marché noir, même si elles utilisent des systèmes dépassés comme les liquides de propulsion ou les munitions à douille. Il se peut que ces reliques aient des portées plus courtes, un indice de pénétration moins important, des modes de tir plus limités et qu'elles infligent des dommages moindres. Mais tout ceci est laissé à l'appréciation du MJ.

Pistolets : les pistolets sont des armes de petite taille (p. 297), conçues pour être maniées à une main. Les pistolets légers sacrifient l'indice de pénétration à la discrétion. Les pistolets lourds privilégient la puissance d'arrêt. Les pistolets moyens jouent l'équilibre entre les deux modèles. Tous tirent en mode semi-automatique, en rafale et en automatique. [Prix bas]

Pistolets mitrailleurs : les PM utilisent des munitions de pistolet, mais ce sont des armes de taille moyenne (p. 297). Ils peuvent tirer en mode semi-automatique, en rafale ou en automatique. Ils sont généralement en configuration

« bullpup », permettant ainsi les combats rapprochés, ce qui en fait l'arme idéale pour les unités tactiques et les équipes d'intervention. [Prix moyen]

Fusils automatiques : les fusils automatiques utilisent des munitions de fusil. Ils ont une meilleure portée de tir et un meilleur indice de pénétration que les PM. Ils peuvent tirer en mode semi-automatique, en rafale ou en automatique. Ce sont des armes à deux mains. [Prix moyen]

Fusils de précision : les fusils de sniper sont optimisés pour les longues portées, la précision, la pénétration et la puissance d'arrêt. Ils ne peuvent tirer qu'en mode semi-automatique. Ce sont des armes à deux mains. [Prix élevé]

Mitrailleuses : les mitrailleuses sont des armes lourdes, généralement montées, et prévues pour les tirs de couverture en continu. Elles tirent en mode rafale ou automatique. Ce sont des armes à deux mains. [Prix élevé]

CANONS ÉLECTRIQUES

Les canons électriques utilisent deux rails électromagnétiques pour faire glisser et accélérer des projectiles conducteurs non-explosifs jusqu'à des vitesses exceptionnelles (Mach 6+) : ils permettent donc des attaques extrêmement puissantes et à haut facteur de pénétration. L'énergie cinétique du projectile excède celle des cartouches remplies d'explosifs, même de masse plus importante, et crée une onde de choc et de chaleur qui, au moment de l'impact, disperse et incinère la cible, ou tout du moins des parties de celle-ci. Si les canons électriques sont plus puissants que les armes à feu, leur choix de munition est, en revanche, plus limité puisque ces armes nécessitent des projectiles conducteurs qui doivent pouvoir encaisser l'accélération et la chaleur générée par le frottement. Les nano-usines permettent de construire des canons électriques entrant dans la catégorie des armes individuelles, tandis que les batteries portables à haute énergie permettent de leur fournir la puissance nécessaire au tir. Les tirs de canons électriques sont silencieux à l'exception de l'explosion supersonique du projectile.

ARMES À PROJECTILES — ARMES À FEU

ARME À FEU	PA	VD	VD MOYENNE	MODES DE TIR	MUNITIONS
Pistolet léger	—	2d10	11	SA, TR, FA	16
Pistolet moyen	2	2d10 + 2	13	SA, TR, FA	12
Pistolet lourd	4	2d10 + 4	15	SA, TR, FA	10
PM	2	2d10 + 3	14	SA, TR, FA	20
Fusil automatique	6	2d10 + 6	17	SA, TR, FA	30
Fusil de précision	12	2d10 + 10	21	SA	12
Mitrailleuse	6	2d10 + 6	17	TR, FA	50

ARMES À PROJECTILES — CANONS ÉLECTRIQUES

CANON ÉLECTRIQUE	PA	VD	VD MOYENNE	MODES DE TIR	MUNITIONS
Pistolet léger	3	2d10 + 2	13	SA, TR, FA	16
Pistolet moyen	5	2d10 + 4	15	SA, TR, FA	12
Pistolet lourd	7	2d10 + 6	17	SA, TR, FA	10
PM	5	2d10 + 5	16	SA, TR, FA	20
Fusil automatique	9	2d10 + 8	19	SA, TR, FA	30
Fusil de précision	15	2d10 + 12	23	SA	12
Mitrailleuse	9	2d10 + 8	19	TR, FA	50

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



**FUSILS DE PRÉCISION
(CANON ÉLECTRIQUE)**

**PISTOLET LÉGER
(ARME À FEU)**



**PISTOLETS MITRAILLEURS
(ARME À FEU)**



**FUSIL AUTOMATIQUE
(CANON ÉLECTRIQUE)**



**PISTOLET LOURD
(ARME À FEU)**

Ces canons existent dans les mêmes modèles que les armes à feu (du pistolet à la mitrailleuse) avec les modifications suivantes :

- Augmentez la PA de +3
- Augmentez les dommages de +2
- Augmentez la portée maximum de chaque catégorie de x1,5
- Augmentez la catégorie de prix de 1
- Les canons électriques ne fonctionnent qu'avec des munitions normales ou perforantes
- Chaque tir nécessite de l'énergie électrique. Les batteries standards de canon électrique ont suffisamment d'énergie pour 200 tirs, après quoi elles doivent être rechargées à raison de 20 points par heure.

MUNITIONS CINÉTIQUES

Les munitions se définissent selon leur type (standard, gel, APDS, etc.) et par catégorie d'arme (pistolet léger, lourd, PM, etc.). Pour plus de simplicité, chaque arme peut échanger ses munitions avec celles d'une autre arme de même catégorie, mais les munitions d'armes à feu et de canons électriques ne sont pas interchangeables. Par exemple : tous les PM à canon électrique peuvent échanger leurs munitions.

Les modificateurs de Valeur de Dommages et de Pénétration d'Armure des munitions s'ajoutent aux VD et PA de base des armes. À l'exception des balles perforantes standards, les munitions suivantes ne peuvent être utilisées pour les canons électriques. Les coûts indiqués sont fixés pour 100 cartouches.

Brouilleurs : les balles-brouilleurs se collent à leur cible et envoient des impulsions électromagnétiques qui brouillent les communications wifi de la cible. Lorsqu'un test opposé est demandé, sachez que ces balles ont un score d'Interface de 30. Cf. *Brouillage radio*, p. 262. [Prix bas]

Caoutchouc : les munitions caoutchouc sont conçues pour faire mal à la cible sans la blesser. On les utilise généralement pour maîtriser les foules. [Prix modique]

MUNITIONS CINÉTIQUES

MUNITION	MODIF. DE PA	MODIF. DE VD
Brouilleur	—	Pas de dommage
Caoutchouc	(CA doublée)	—moitié
Capsule	-1	—moitié
Flux	Selon type de munition	Selon type de munition
Mouchard	-1	-1d10
Perforante	+5	-2
Perforante réactive	+6	-1
Réactive	+2	+2
Splatch	—	Pas de dommage
Standard	—	—
Tête creuse	-2	+1d10
Zip	-2	—moitié + choc (p. 195)

MUNITION INTELLIGENTE

Accuratio	—	—
Chercheuse	—	—
Dévoreuse	—	+1d10
Écorcheuse	—	+2
Guidage laser	—	—
Mille	—	—
Proxima	+1	+2

Capsules : les capsules sont chargées de drogue, de toxines ou de nanobots qui sont libérés à l'intérieur de la cible le round suivant leur pénétration. [Prix modique + coût de la charge]

Flux : les cartouches Flux sont faites de matériaux rhéologiques, ce qui permet de « programmer » chaque balle pour qu'elle change sa forme régulière et se transforme en balle de caoutchouc moins létale. Le tireur peut ainsi sélectionner le type de balle qu'il veut avant chaque tir ou rafale (standard ou caoutchouc), et en changer au tour suivant. [Prix bas]

Mouchards : ces balles-mouchards sont équipées d'un microcam et de nanobots d'analyse médicale. Ils rassemblent des informations sur la localisation de la cible (par pistage-Toile standard), sur son état de santé (en sondant ses médicamenteuses) et sur son environnement (mais depuis l'intérieur du corps, cela limite les informations récupérables). Ces balles sont préprogrammées pour transmettre des rapports via la Toile ou sur une bande de fréquence prédéterminée, soit en continu, soit à intervalles réguliers. [Prix bas]

Perforantes : ces cartouches en carbure de tungstène pénètrent efficacement l'armure. [Prix bas]

Perforantes réactives (PR) : ces balles perforantes en carbure de tungstène ont un revêtement en matériaux réactifs, ce qui leur permet de pénétrer la cible encore plus profondément. [Prix moyen]

Réactives : le revêtement de ces projectiles est fait de matériaux réactifs qui libèrent une énergie considérable sous le coup de l'impact ou d'un choc soudain — comme, par exemple, lorsqu'elles frappent la cible. En d'autres termes, ces balles explosent ou surchauffent lorsqu'elles frappent. [Prix bas]

Splatch : les balles Splatch sont chargées, comme les capsules, mais sont conçues pour se briser à l'impact plutôt que pour pénétrer la cible : elles dispersent ainsi le contenu de leur charge sur la cible. Elles sont généralement chargées de peinture, de nanobots marqueurs, de luminol ou d'autres substances similaires. [Prix bas]

Standards : ces projectiles de métal standards sont prévus pour trouver les morphes. [Prix modique]

Têtes creuses : les balles à tête creuse sont conçues pour se déformer et s'élargir après l'impact, infligeant ainsi plus de dommages. [Prix modique]

Zip : les Zip sont des balles en gomme, ou en gel, qui délivrent une charge électrique aux effets piézoélectriques, ce qui permet à la balle comme au choc électrique d'étourdir la cible de manière efficace. [Prix modique]

MUNITIONS INTELLIGENTES

Les munitions intelligentes sont des balles nanotechnologiques capables de modifier leur trajectoire, de verrouiller la cible et de corriger leur visée. Elles ne peuvent pas être utilisées avec les canons électriques. À l'exception des balles dévoreuses, écorcheuses et Proxima, les munitions intelligentes peuvent être combinées avec tous les autres types de munitions (pour créer, par exemple, des balles *accuratio* perforantes).

Accuratio : les balles *accuratio* changent de forme en vol pour maintenir leur trajectoire, contrant ainsi les effets du vent, de la résistance de l'air et de la gravité qu'implique la distance parcourue. Les attaques faites avec des balles *accuratio* ignorent tous les modificateurs de portée. [Prix bas]

Chercheuse : tirées avec un système d'interface d'arme, ces balles identifient leur cible et utilisent des nanocapteurs pour

la verrouiller, corrigeant ainsi leur trajectoire grâce à des altérations de surface et à de minuscules tuyères vectorielles. Ajoutez un bonus de +10 au test d'attaque, qui se cumule aux modificateurs d'interface d'arme et de visée. Il est également possible d'utiliser des balles chercheuses pour effectuer des tirs indirects (p. 195). [Prix bas]

Dévoreuse : les dévoreuses sont spécialement conçues pour se fragmenter de manière inversement proportionnelle à la dureté de la cible frappée. Pour les cibles dures (synthomorphes), elles se fragmentent très peu, créant un énorme trou. Pour les cibles molles (biomorphes), elles se fragmentent pour investir l'intérieur de la cible en de multiples endroits. [Prix bas]

Écorcheuse : les écorcheuses sont équipées de nanocapteurs qui anticipent l'impact, et tirent des lames barbelées monomoléculaires lorsqu'elles s'apprêtent à frapper la cible. Ces mono-lames transpercent la cible en plus de la balle, infligeant des dommages supplémentaires. [Prix bas]

Guidage laser : ces balles fonctionnent comme les balles chercheuses (ajoutez un bonus de +10 à l'attaque), mais au lieu d'utiliser une interface d'arme, elles se verrouillent sur la réflexion d'ondes de la visée laser qui sert à marquer la cible. Il est également possible d'utiliser des balles à guidage laser pour effectuer des tirs indirects (p. 195). [Prix bas]

Mille : similaires aux balles chercheuses, les balles Mille identifient la cible lorsqu'elles sont tirées avec un système d'interface d'arme. Que la balle manque sa cible ou la touche, elle envoie systématiquement les données télémétriques récupérées à la prochaine balle Mille afin que cette dernière puisse corriger sa trajectoire et se diriger droit sur la cible pour la frapper (ou tout du moins pour la cibler plus précisément). Ajoutez un bonus de +10 à chaque tir ou rafale après le premier coup de feu effectué contre la même cible et dans le même round. [Prix bas]

Proxima : les balles Proxima sont des munitions explosives qui identifient la cible lorsqu'elles sont tirées avec un système d'interface d'arme. Lorsque ces balles déterminent qu'elles vont manquer leur cible mais passer près d'elle, elles explosent quand même. Si le personnage rate son attaque avec une ME de 10 ou moins, la balle explose à 1d10 mètres de la cible et inflige 1d10 points de dommages de zone (cf. *Effet de souffle*, p. 194) à proximité de la cible. [Prix moyen]

ARMES DE MÊLÉE

Les armes de mêlée sont celles que l'on manie avec la main (ou le pied) en combat au corps à corps. Elles se répartissent en fonction de la compétence employée pour leur maniement.

ARMES CONTONDANTES

La compétence Armes contondantes permet de manipuler les armes suivantes.

Bâton à impulsion : les bâtons à impulsion sont des matraques standards utilisées par les forces de police. Lorsqu'elles sont activées, elles délivrent un choc électrique quand elles touchent leur cible (cf. *Attaques d'impulsion*, p. 394). [Prix modique]

Bâton télescopique : ce bâton renforcé en composite se rétracte dans son propre manche pour faciliter son transport, son rangement et sa dissimulation. Pour le déployer, il suffit d'un petit geste ou d'un signal électronique. [Prix modique]

Massue : les massues englobent un grand nombre d'objets contondants à une main, des matraques aux bâtons en passant par les barres de fer et tuyaux. [Prix modique]

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

ARMES DE MÊLÉE EXOTIQUES

Le maniement de ces armes inhabituelles nécessite la compétence Armes de mêlée : Exotiques.

Garrot monofilament : cette arme d'assassin se présente sous la forme d'un dangereux câble monomoléculaire enroulé autour d'une bobine à double poignées. L'une de ces poignées sert à tenir la bobine, l'autre permet d'étirer le câble qui peut alors être enroulé autour de la cible (autour de son cou ou de ses membres) et trancher au travers de son corps lorsque l'utilisateur resserre sa prise. Le monofilament n'a cependant qu'une faible résistance mécanique et se casse généralement après la première utilisation. [Prix moyen]

ARMES TRANCHANTES

La compétence Armes tranchantes permet de manipuler les armes suivantes.

Couteau : l'outil tranchant standard, encore utilisé par beaucoup. [Prix modique]

Épée monofilament : bien que les épées soient des armes quelque peu archaïques dans le monde d'*Eclipse Phase*, il en existe des versions modernes et originales à fil monomoléculaire auto-aiguissant, aisément capables de découper du métal ou des membres. [Prix bas]

Hache diamant : on la trouve dans de nombreux habitats en cas d'incendies et pour les situations d'urgence. Il s'agit d'une arme à deux mains. Sa lame est recouverte de diamant, ce qui améliore son tranchant. [Prix bas]

Lame de guêpe : ces lames sont équipées d'un chargeur intégré au manche. On le remplit généralement d'air comprimé

pour qu'il soit libéré dans la cible. Ce peut être mortel dans le vide ou dans les environnements sous pression (comme sous l'eau), le gaz se forçant un passage violent par les orifices corporels pour s'échapper (+2d10 points de dommages dans ce cas). Les lames de guêpe peuvent également être chargées avec des produits chimiques, des drogues ou des nanobots. La cible doit être blessée pour que le contenu de la capsule l'affecte. [Prix bas]

Sabre flexible : la lame de ce sabre est faite en polymère à mémoire. Lorsqu'elle est désactivée, la lame est molle et souple, et peut même être enroulée ou facilement dissimulée. Lorsqu'elle est activée, elle se rigidifie et s'aiguisse pour donner une arme au fil tranchant et mortel. [Prix bas]

Vibrolame : cette lame électronique bourdonne et vibre à haute fréquence, ce qui lui confère un meilleur tranchant. Elle n'offre pas grand-chose de plus quand il s'agit de poignarder ou de trancher, mais elle bénéficie d'un bonus de PA de +3 et inflige +2d10 points de dommages lorsqu'elle est utilisée pour scier. [Prix bas]

COMBAT NON-ARMÉ

La compétence Combat non-armé permet de manipuler les armes suivantes.

Gants à impulsion : lorsqu'ils sont activés, ces gants libèrent une impulsion électrique à chaque coup ou à chaque prise. Notez que l'effet reste le même que vous en portiez un ou deux. [Prix bas]

Gants Densiplast : ces gants se durcissent lorsqu'ils sont activés, permettant ainsi de porter des coups plus violents. [Prix modique]

ARMES DE MÊLÉE CONTONDANTES, EXOTIQUES, TRANCHANTES, DE COMBAT NON-ARMÉ

ARMES CONTONDANTES	PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA)	VALEUR DE DOMMAGES (VD)	VD MOYENNE
Bâton à impulsion	—	1d10 + 2 + (SOM/10) + choc (p. 195)	7 + (SOM/10)
Bâton télescopique	—	1d10 + 2 + (SOM/10)	7 + (SOM/10)
Massue	—	1d10 + 2 + (SOM/10)	7 + (SOM/10)
ARMES DE MÊLÉE EXOTIQUE	PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA)	VALEUR DE DOMMAGES (VD)	VD MOYENNE
Garrot monofilament	8	3d10	16
ARMES TRANCHANTES	PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA)	VALEUR DE DOMMAGES (VD)	VD MOYENNE
Couteau	1	1d10 + 2 + (SOM/10)	7 + (SOM/10)
Épée monofilament	4	2d10 + 2 + (SOM/10)	13 + (SOM/10)
Hache diamant	3	2d10 + 3 + (SOM/10)	14 + (SOM/10)
Lame de guêpe	1	1d10 + 2 + (SOM/10)	7 + (SOM/10)
Sabre flexible	1	1d10 + 3 + (SOM/10)	8 + (SOM/10)
Vibrolame	2	2d10 + (SOM/10)	11 + (SOM/10)
COMBAT NON-ARMÉ	PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA)	VALEUR DE DOMMAGES (VD)	VD MOYENNE
Anguiciel (p. 301)	—	Choc (p. 195)	—
Cybergriffes (p. 307)	2	1d10 + 3 + (SOM/10)	8 + (SOM/10)
Gants à impulsion	—	1d10 + (SOM/10) + choc (p. 195)	5 + (SOM/10)
Gants Densiplast	—	1d10 + 2 + (SOM/10)	7 + (SOM/10)
Griffes bioware (p. 303)	1	1d10 + 1 + (SOM/10)	6 + (SOM/10)
Mains nues	—	1d10 + (SOM/10)	5 + (SOM/10)



ACCESSOIRES D'ARME

Les accessoires qui suivent sont compatibles avec de nombreuses armes.

Cache-flamme : cet appareil éclipse le flash sortant du canon des armes à feu, infligeant un malus de -10 aux tests de Perception visuelle pour localiser la provenance du tir. [Prix bas]

Chargeur haute-capacité : ce chargeur a une capacité supérieure aux autres. La capacité de munitions du chargeur est augmentée de +50%. Option uniquement disponible pour les armes à feu et les armes à guidage. [Prix bas]

Chargeur intelligent : un chargeur intelligent permet au personnage de choisir le type de munition qu'il utilise pour chaque tir. Ce système laisse toutefois moins de place aux balles et réduit la capacité du chargeur de l'arme de moitié (arrondi au supérieur). Il est possible de combiner un chargeur intelligent et un chargeur étendu ; dans ce cas, le chargeur conserve sa capacité normale. [Prix moyen]

Glissière de bras : cette monture coulissante peut accueillir une arme de la taille d'un pistolet dans la manche du personnage : l'arme glisse jusque dans sa main grâce à un signal électronique ou à une séquence bien spécifique de mouvements du bras. [Prix bas]

Gyroharnais : ce harnais est équipé d'une monture d'arme gyrostabilisée permettant de maintenir l'arme stable et d'annuler tous les malus de mouvement. [Prix moyen]

Interface d'arme : ce système d'interface d'arme connecte l'arme aux implants réseau de l'utilisateur, faisant apparaître des réticules de visée dans son champ de vision et lui apportant des informations de visée et de portée. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests d'attaque. Les interfaces d'arme incorporent également une micro-caméra permettant de voir ce que l'arme pointe, de tirer dans les angles, etc. Enfin, elles permettent de contrôler certains des systèmes de l'arme, comme la sélection du type de munitions Flux (p. 340) ou la programmation des conditions de déclenchement d'un missile (p. 202). [Prix moyen]

Lunette à système d'imagerie : cette lunette attachée au sommet de l'arme fonctionne comme les binocles (p. 325). Elle peut également se plier à la manière d'un périscope, ce qui permet au personnage de pointer son arme et de viser derrière les angles de mur tout en restant à couvert. [Prix bas]

Sécurité biométrique : un capteur biométrique (à empreinte palmaire ou vocale) ou d'ego-ID est intégré à l'arme, empêchant son usage par une autre personne que son utilisateur autorisé. [Prix bas]

Sécurité électrique : similaire au système de sécurité biométrique, celui-ci dispense de surcroît un choc électrique lorsqu'une personne non-autorisée tente de se servir de l'arme. Ce choc est à traiter comme un choc de bâton à impulsion (p. 340). [Prix moyen]

Silencieux : cet appareil monté sur le canon de l'arme réduit le bruit de la détonation, infligeant un malus de -10 aux tests de Perception auditive pour localiser la provenance du tir. [Prix moyen]

Visée laser : ce laser, monté sous le canon de l'arme, émet un rayon qui marque la cible d'un petit point rouge afin de faciliter la visée. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests d'attaque (non cumulable avec le modificateur de l'interface d'arme). Les visées laser peuvent également être utilisées pour « désigner » une cible aux munitions intelligentes et aux missiles à guidage laser. Il existe également des lasers infrarouges et ultraviolets : le point n'est alors visible qu'aux personnes capables de percevoir ces bandes spectrales. [Prix bas]

ROBOTS ET VÉHICULES

Cette partie présente une petite sélection faite parmi les nombreux véhicules en usage dans le système solaire. Presque tous les véhicules en usage courant, incluant ceux qui sont listés ici, intègrent une IA capable de piloter l'engin dans quasiment toutes les circonstances. Dans la plupart des cas, les passagers font simplement état de leur destination et le véhicule les y emmène. Le personnage passe surtout en pilotage manuel dans les situations d'extrême urgence ou lorsqu'il préfère ressentir ce frisson exotique qui accompagne la conduite de son propre véhicule.

Les règles concernant la gestion des robots et des véhicules sont détaillées p. 196. Toutes ces coquilles peuvent être modifiées pour être utilisées comme des morphes synthétiques : il suffit d'y ajouter un cyber-cerveau (p. 300). Chacune des coquilles listées ci-dessous est équipée d'un lien marionnette (p. 306) pour les opérations commandées à distance.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

EXOSQUELETTES

Les exosquelettes sont des structures squelettiques mécatroniques à énergie dans lesquels on se glisse. Leurs articulations servo-hydrauliques permettent au porteur de manœuvrer l'exosquelette en reproduisant ses propres mouvements et en augmentent sa force. Les exosquelettes peuvent également être pilotés électroniquement. Le personnage utilisant un exosquelette (autre qu'une exo-moto ou qu'un transporteur) manœuvre normalement, l'exosquelette fonctionnant comme une extension de son propre corps. Un personnage piratant un exosquelette doit utiliser, à distance, sa compétence Pilotage : Marcheur (sauf pour l'exo-moto et le transporteur).

Exo-marcheur : les exo-marcheurs sont des structures exosquelettiques minimalistes avant tout conçues pour améliorer la force et les mouvements du porteur. Elles ont une CA de 2/4, font bénéficier d'un bonus de +10 aux tests basés sur la force et doublent la distance de saut du porteur. [Prix moyen]

Exo-moto : cet exosquelette a la forme d'une moto personnelle à trois roues. Il offre une protection partielle au porteur avec une CA de 2/4. Il se pilote avec Pilotage : Véhicules terrestres. [Prix moyen]

Exosquelette de combat : cet exosquelette de combat à propulsion est équipé d'une armure en fullerène militaire avec de l'aérogel souple servant à l'isolation thermique. Il dispose aussi d'une coque externe renforcée au diamant, conçue pour résister aux projectiles et aux armes à énergie les plus puissantes. L'exosquelette augmente également la force et la mobilité du porteur qui bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests basés sur la force. Dans l'exosquelette, le porteur inflige 1d10 points de dommages supplémentaires en combat au corps à corps et a une PA de +2. Les exosquelettes de combat doublent également la distance de saut de leur porteur. Ils sont complètement scellés, protégeant le porteur des facteurs environnementaux et de températures allant de -175 à + 140 °C. Le casque de ces exosquelettes est pourvu d'un ecto (p. 325), d'un stimulateur radio (p. 314) et de capteurs équivalents à des lunettes (p. 325). Ils sont équipés de systèmes de survie et d'un sustenteur (p. 328) capables de recycler les déchets, de fournir de l'air pendant 48 heures et de produire eau et nourriture indéfiniment. Ils offrent une CA de 21/21. L'utilisateur ne peut porter qu'une armure supplémentaire (énergétique ou cinétique) n'excédant pas 4 de CA ; sa CA est cumulable sans pénalités de couches d'armures. [Prix onéreux]

Exosquelette hyperdense : ces exosquelettes à propulsion sont plus grands (ils font grossièrement deux fois la taille d'un être humain) et sont construits pour les travaux d'industrie lourde comme, par exemple, les manœuvres avec des objets lourds/énormes. Le porteur est en partie encapsulé dans l'exosquelette, ce qui permet de le protéger des débris et des accidents industriels. Les exosquelettes

hyperdenses ne font bénéficier d'aucun bonus de mouvement mais offrent un bonus de +30 aux tests basés sur la force, infligent 3d10 points de dommages supplémentaires et ont une PA de +5 pour leurs attaques physiques. Ils ont une CA de 6/12. [Prix onéreux]

Transporteur : cet exosquelette intègre une paire de turboréacteurs à poussée vectorielle permettant à l'utilisateur de voler dans les environnements à gravité et de manœuvrer beaucoup plus facilement dans les environnements à gravité zéro. Il fournit une protection partielle au porteur avec une CA de 2/4. Il se pilote avec la compétence Pilotage : Véhicules aériens. [Prix élevé]

ROBOTS

Les robots sont monnaie courante, une réalité quotidienne bien acceptée dans l'univers d'*Eclipse Phase*. Il en existe de nombreux types, du robot de compagnie aux ouvriers mécaniques en passant par les robots de guerre. S'il est possible de faire réaliser un travail à coût réduit par un robot (et parfois sans prise de risque), alors ainsi soit-il. Les robots listés ici ne sont généralement pas utilisés comme des coquilles synthétiques par les egos transhumains, souvent pour des raisons culturelles (se ré-envelopper dans un châssis est déjà suffisamment mal vu, se ré-envelopper dans un Affreux est mal... tout simplement), sans compter que ces coquilles ne sont pas prévues pour la morphose (bien qu'elles puissent être détournées : cf. p. 197). Tous ces robots peuvent néanmoins être modifiés pour être utilisés comme des morphes synthétiques : il suffit d'y ajouter un cyber-cerveau (p. 300).

Affreux : les affreux sont de petits robots existant sous plusieurs formes et modèles, du robot-écureuil aux insectoïdes en passant par les créatures mécaniques les plus curieuses et originales. Les affreux étaient à l'origine un genre d'animaux de compagnie robotisés, mais on les utilise essentiellement pour les tâches ménagères d'ordre général, un peu comme des serveurs bien-aimés. En fait, beaucoup de personnes portent un affreux sur elles, le lâchent pour qu'il s'occupe de petites tâches et le laissent se promener sur leur corps. [Prix bas]

Ange gardien : semblables aux moucheron, les anges gardiens tournent autour de ce qu'ils protègent avec leurs rotors, gardant un œil attentif et vigilant à toute menace. [Prix moyen]

Automéca : les automéca sont des drones de réparation générale que l'on trouve à peu près partout. Chaque automéca a tendance à se spécialiser dans un type précis de réparations et possède donc les outils et les compétences IA appropriés à sa tâche, qu'il s'agisse de recycler les déchets d'un habitat, d'entretenir l'intégrité structurelle de sa coque externe ou ses systèmes auxiliaires. Les automéca standards sont des cubes sur roues, avec des membres articulés, mais ils sont également équipés de moteurs à poussée vectorielle pour les travaux en gravité zéro. [Prix moyen]

VÉHICULES – EXOSQUELETTES

ENGIN	NB DE PASSAGERS	MANIABILITÉ	MR	VITESSE MAX.	ARMURE	ENDURANCE	SB
Exo-moto	1	+10	8/40	120	2/4	50	10
Exo-marcheur	1	—	8/40	40	2/4	30	6
Exosquelette de combat	1	—	8/32	30	18/18	60	12
Exosquelette hyperdense	1	—	8/20	30	6/12	100	20
Transporteur	1	+10	8/40	200	2/4	50	10



Dr. Bot : ces robots médicaux sur roues sont conçus pour transporter les blessés et les malades. Ils portent une cuve de soin (p. 327), un sustenteur pharmaceutique spécialisé, divers appareils médicaux et ont des bras articulés qui permettent d'effectuer des opérations chirurgicales à distance. [Prix élevé]

Frisbot : ces drones en forme de disque sont légers et silencieux. On les lance comme un frisbee puis ils se propulsent grâce à un moteur ionique (p. 311). Les frisbots font d'excellents explorateurs et « veilleurs du ciel ». [Prix bas]

Moucheron : les mouchérons sont de petits drones de vidéosurveillance à rotor. Beaucoup les utilisent pour leurs lifelogs personnels tandis que les mondains et les médias s'en servent pour couvrir les nouvelles les plus fraîches et les plus glamour. [Prix bas]

Nain : ces gros robots industriels ne tiennent pas uniquement leur nom de leurs fonctions premières, — exploitation minière, excavations, creusement de tunnels et construction — mais aussi de l'IA par défaut qu'ils abritent et qui a une tendance préprogrammée à siffler joyeusement en travaillant. Les nains sont des robots quadrupèdes équipés de gros outils de modulation industrielle comme des foreuses, des pelleuses, des crics hydrauliques, des marteaux-piqueurs, des pelles d'excavation, des pulvérisateurs d'acide, etc. [Prix onéreux]

Pucerons : les pucerons sont de tous petits drones espions insectoïdes de 2,5 mm de long et de 2 mm de large : ils font à peu près la taille des drosophiles. Leurs ailes minuscules leur permettent de voler, ils portent un microcam et sont excellents pour la surveillance où ils font de très bonnes « petites souris ». Ils sont très difficiles à repérer (-30 aux tests de Perception) et presque impossibles à distinguer de véritables insectes. [Prix bas]

Serviteur : les serveurs sont les robots les plus courants et font office de cuisiniers, de concierges, d'assistants universels,

VÉHICULES – ROBOTS

ROBOT	VDE	VITESSE MAX.	ARMURE	ENDURANCE	SB	SYSTÈME DE MOBILITÉ
Affreux	4/12	12	2/2	25	5	Marcheur ou Sauterelle
Améliorations : COO +5, prises jack, peau de caméléon, membres supplémentaires (2-8), coussinets adhésifs.						
Ange gardien	8/40	80	14/12	40	8	Rotor
Améliorations : RÉF +5, vision à 360°, prises jack, peau de caméléon, anguicel, ouïe améliorée, odorat amélioré, vision améliorée, lidar, armure de combat légère, poussée synaptique, émetteur térahertz.						
Automéca	4/8	8	4/4	30	6	Roues/Poussée vectorielle
Améliorations : prises jack, sens électrique, membres supplémentaires (4), phares, système magnétique, sens radioactif, outil multifonction, outils divers.						
Dr. Bot	4/16	16	—	40	8	Roues
Améliorations : prises jack, odorat amélioré, FabLab, doigts fractals, cuve de soins, vision nanoscopique.						
Frisbot	8/40	200	2/2	25	5	Ionique
Améliorations : vision à 360°, prises jack, peau de caméléon, ouïe améliorée, vision améliorée, radar.						
Mouchérons	8/40	60	2/2	25	5	Rotor
Améliorations : vision à 360°, prises jack, ouïe améliorée, vision améliorée, radar.						
Nain	4/12	20	16/12	150	30	Marcheur
Améliorations : SOM +10, prises jack, membres supplémentaires (4), armure industrielle, radar, sonar, outils divers.						
Puceron	1/5	5	—	5	1	Ailes/Sauterelles
Améliorations : RÉF +5, COO +5, SOM -10, prises jack, coussinets adhésifs, ouïe améliorée, vision améliorée, masque synthétique.						
Serviteur	4/20	20	4/4	30	6	Marcheur ou Roues
Améliorations : prises jack, membres supplémentaires (2-6).						

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

de déménageurs et d'assistants personnels. Chaque maison en possède un, sinon plusieurs. On les a volontairement construits de forme non-humanoïde de manière à ne pas les confondre avec des synthomorphes normaux et pour que les gens déculpabilisent lorsqu'ils donnent des ordres. Tous ont néanmoins une sorte de « visage » qui leur permet d'interagir avec leur entourage et les rend un peu moins « inhumains ». [Prix bas]

VÉHICULES AÉRIENS

Sur Mars, Vénus et dans les habitats possédant de grands espaces ouverts, comme les cylindres O'Neill, divers types de véhicules aériens sont couramment utilisés, dont les versions modernes des engins à rotor (hélicoptères, autogyres, tiltrotors), des avions, des dirigeables et d'autres aérostats. Ces engins sont généralement propulsés par des turboréacteurs ou par des moteurs à réaction, des rotors ou avec des systèmes à poussée vectorielle. La compétence Pilotage : Véhicules aériens est nécessaire pour piloter ces véhicules.

Avion portable : alimenté par des batteries supraconductrices et par un moteur électrique exceptionnellement petit mais puissant, cet avion à propulsion, léger mais solide, est fait de matériaux intelligents permettant de le plier très rapidement en un petit sac à dos. Il en existe différents modèles pour les déplacements aériens sur Mars, Titan et Vénus, chacun ne demandant que 10 minutes pour être assemblé ou démonté. Le modèle martien se déplie en un avion d'une envergure de 11 mètres, d'une vitesse maximale de 250 km/h, d'une vitesse de croisière de 220 km/h et d'une autonomie de 1.300 km. Le modèle vénusien a une envergure de 9 mètres, une vitesse maximale de 200 km/h et une autonomie de 1.000 km. Le modèle titanien a une envergure de 8 mètres, une vitesse maximale de 200 km/h et une autonomie de 2.000 km. Pour tous les modèles, les deux occupants volent dans une bulle gonflable pressurisée et isolée pourvue d'un système de survie fournissant de l'air et des températures confortables pendant 20 heures sur Mars et Vénus, pendant 15 heures sur Titan. [Prix élevé]

Mini-jet : ces mini-jets alimentés au méthane représentent l'un des moyens de transport rapide les plus employés sur Mars et sur Vénus. On utilise des avions semblables sur Titan, mais ils sont alimentés à la fois par du méthane liquide et de l'oxygène liquide. Ces jets ont des tailles variables, allant des gros véhicules de la taille d'un avion de ligne de la fin du XX^e siècle aux petits avions pouvant accueillir une demi-douzaine de passagers. Tous les jets sont construits à partir de matériaux intelligents permettant à leurs ailes et à leur structure de s'adapter à de nombreuses altitudes et vitesses. On trouve des versions similaires de ces mini-jets sur Vénus, Mars et Titan : ils ont un unique moteur à réaction et sont équipés de systèmes de survie capables de fournir de l'air pendant 100 heures. Les modèles vénusiens et martiens ont une vitesse maximale de 900 km/h, une envergure de 11

mètres et une autonomie maximale de 5.000 km. Le modèle titanien a une envergure de 8 mètres, une vitesse maximale de 650 km/h et une autonomie de 4.000 km. Les jets sont équipés de phares, de stimulateurs radios et d'un radar ayant une portée maximale de 250 km. [Prix onéreux]

Rocket buggy : ce véhicule est le mode de transport personnel le plus utilisé sur la Lune pour les moyennes et longues distances. On en trouve également beaucoup sur la plupart des autres lunes et sur les gros astéroïdes. Dans ces mondes dépourvus d'air, le rocket buggy peut atteindre l'orbite et en revenir, ou prendre une trajectoire parabolique à destination de n'importe où sur sa lune, en moins d'une heure. Ce véhicule est aussi couramment employé pour les voyages inter-habitats de moins de 30.000 km. Il s'agit d'un véhicule pressurisé, mais il n'est conçu que pour des voyages de courte durée. Les sièges sont relativement petits, et les systèmes de survie ne prévoient pas de système de recyclage de l'eau ou de la nourriture, et ne peuvent supporter les passagers que pour une durée maximum de 50 heures, sans confort. Les rockets buggy sont équipés de phares, de stimulateurs radios et d'un radar d'une portée maximale de 250 km.

Il existe également une version martienne et une version titanienne de ce véhicule. Sur la version martienne, la structure a été modifiée pour agir comme un fuselage porteur. Sa vitesse maximale est de 2.500 km/h dans l'atmosphère de Mars et il a une autonomie de 8.000 km. Sur Titan, la fusée a une vitesse maximale de 3.000 km/h en atmosphère, mais elle peut aussi atteindre l'orbite. [Prix onéreux]

ULM : ces ultralégers personnels se présentent tout simplement comme une structure à aile transversale avec un moteur à propulsion électrique. Ils sont parfaits pour se déplacer à l'intérieur des grands habitats ayant un espace aérien fermé. [Prix bas]

VÉHICULES PERSONNELS

Ces véhicules monoplaces sont avant tout utilisés dans l'espace mais ne comptent pas comme des engins spatiaux à proprement parler.

Mini-propulseur : porté lors des sorties extravéhiculaires, ce mini-propulseur utilise des tuyères à poussée vectorielle qui permettent au personnage de manœuvrer dans l'espace. Il ne s'agit pas d'un réacteur dorsal, il ne crée donc pas une poussée suffisamment importante pour manœuvrer en atmosphère. [Prix bas]

Rampe EVA : cette petite luge utilise des propulseurs pour manœuvrer en gravité zéro. On s'en sert surtout pour transporter du matériel après l'avoir attaché, mais elle peut aussi servir pour porter un morphe de taille humaine. [Prix bas]

Rocket pack : il s'agit d'une fusée à hydrogène miniature que le porteur s'attache sur le dos. Elle se compose de deux fusées d'échappement qui s'étendent de chaque côté, loin des jambes et du corps du porteur. Les biomorphes et les cosses ne peuvent utiliser ce système de déplacement

VÉHICULES AÉRIENS

ENGIN	NB DE PASSAGERS	MANIABILITÉ	MR	VITESSE MAX.	ARMURE	ENDURANCE	SB
ULM	1	+20	8/40	100	—	30	10
Avion portable	2	+10	—	200-250	10/6	50	10
Fusée buggy	4	-10	8/32	2.500-3.000	24/16	100	20
Mini-jet	6	+20	—	650-900	30/20	200	30

en toute sécurité qu'à condition de porter une combinaison spatiale ou un autre type de combinaison résistant à la chaleur. Pour éviter les risques de blessure, il est nécessaire de maintenir la propulsion à un niveau suffisamment bas, de telle façon que l'on ne peut décoller que sur Mars et sur les lunes à plus faible gravité. Un rocket pack peut maintenir le personnage dans les airs jusqu'à 15 minutes en gravité martienne, jusqu'à 30 minutes sur la Lune, Titan et les quatre grandes lunes joviennes. Sur Mars, sa vitesse maximale est de 700 km/h. Sur la Lune, Titan et sur les autres petits corps similaires comme les lunes joviennes, elle peut également être utilisée pour atteindre l'orbite avant d'atterrir. Les rockets packs sont équipés de stimulateurs radio mais d'aucun autre système de capteur ou de communication. [Prix bas]

VÉHICULES TERRESTRES

Dans *Eclipse Phase*, les trains et les vélos existent encore et sont les moyens de transport terrestres les plus utilisés, surtout dans les habitats. Dans les grands habitats, sur les lunes et les planètes, on trouve également des voitures et des cycles.

Buggy martien : le buggy martien est un des véhicules terrestres les plus utilisés sur Mars : c'est un véhicule à quatre roues avec de gros pneus-ballon aussi bien adaptés pour la route que pour le tout-terrain. Ils peuvent atteindre une vitesse de 110 km/h sur la route, de 90 km/h sur les terrains relativement plats, et de 40 km/h sur les terrains rocaillieux et accidentés. Les matériaux intelligents composant la suspension et les pneus leur permettent de maintenir la vitesse puisqu'ils peuvent modeler leur forme pour s'adapter aux terrains inégaux. Par ailleurs, leurs batteries nucléaires leur assurent une autonomie effective illimitée. La plupart des buggys martiens sont clos mais non-pressurisés. On utilise des véhicules similaires sur la Lune et sur Titan, mais les compartiments passagers incluent des systèmes de survie qui fournissent de l'air pour 100 heures au minimum. Les buggys fonctionnent avec des batteries nucléaires et existent en différentes tailles, du petit buggy pour deux personnes aux gros camions. Ils sont tous équipés de phares, de stimulateurs radios et d'un système radar. [Prix élevé]

Cycles : Sceller un habitat et y intégrer des systèmes de survie coûte très cher, et l'espace de vie est un luxe dans toutes les villes (à la seule exception des villes les plus récentes de Mars). Pour ce motif, il n'y a que rarement de la place pour ces grandes routes ou ces voitures qui, autrefois, recouvraient les villes terriennes. Au lieu de cela, le véhicule moderne le plus répandu est le cycle qui permet de se faufiler dans les rues les plus étroites, à peine plus larges que les trottoirs urbains de la Terre.

Il existe toute une variété de cycles. Certains n'ont qu'une seule roue et sont gyrostabilisés, mais la plupart sont des deux roues qui ressemblent à ces bonnes vieilles motos de la Terre. Sur certains d'entre eux, le conducteur et le passager sont protégés par une enveloppe carénée. Ces véhicules sont alimentés par des batteries supraconductrices, ont une autonomie de 600 km et une vitesse maximale de 120 km/h, mais on les conduit généralement moins vite dans les rues densément peuplées. Tous les cycles sont équipés de stimulateurs radios, de phares et d'un capteur radar portable. Ils ont des pneus compacts (pas gonflés) ou, dans certains cas, constitués de rayons intelligents capables de gérer les escaliers. Certaines versions de luxe ont une petite cabine équipée de systèmes de survie limités qui peuvent fournir de l'air aux passagers pendant 10 heures. [Prix moyen]

VAISSEAUX SPATIAUX

Si l'egodiffusion est un moyen de transport personnel courant et s'il est souvent plus simple de transmettre des spécifications pour la gestion de ses différents biens et d'en commander la réplique aux nano-usines une fois parvenu à destination, les vaisseaux spatiaux jouent tout de même un rôle important dans le système solaire, servant à la fois au transport de passagers et de marchandises de valeur. Tant du point de vue des matériaux utilisés pour leur construction que pour leur système de propulsion, les vaisseaux spatiaux d'après-Chute sont de loin supérieurs aux vaisseaux primitifs des XX^e et XXI^e siècles, même s'ils s'appuient toujours sur les mêmes principes fondamentaux.

Les vaisseaux spatiaux d'*Eclipse Phase* ont très peu de caractéristiques numériques étant donné qu'ils servent davantage de décors que de véhicules. Notez également qu'aucune caractéristique numérique ne sera indiquée pour leur armement. Il est vivement recommandé de gérer les combats spatiaux comme des outils scénaristiques plutôt que comme de véritables scènes de combat, étant donné leur caractère hautement dangereux et meurtrier. Si vous tenez absolument à connaître la VD des armes des vaisseaux spatiaux, traitez-les comme des armes standards avec un multiplicateur de VD de $\times 3$ pour les petits vaisseaux (chasseurs et navettes), de $\times 5$ pour les vaisseaux moyens, et de $\times 10$ pour les gros vaisseaux.

PROPULSION SPATIALE

La partie la plus importante des vaisseaux, ce sont les moteurs. Et les caractéristiques les plus importantes de ces moteurs sont leur vitesse d'expulsion, qui détermine la quantité de carburant nécessaire à la fusée pour atteindre une vitesse donnée, et leur force de poussée, qui détermine l'accélération

VÉHICULES TERRESTRES ET PERSONNELS

VÉHICULE TERRESTRE	NB DE PASSAGERS	MANIABILITÉ	VDE	VITESSE MAX.	ARMURE	ENDURANCE	SB
Buggy martien	2-6	+10	8/32	40/90/110	30/20	150	30
Cycle	1-3	+20	4/40	120	12/10	50	10
VÉHICULE PERSONNEL	NB DE PASSAGERS	MANIABILITÉ	VDE	VITESSE MAX.	ARMURE	ENDURANCE	SB
Mini-propulseur	1	-10	4/20	40	+4/+4	30	6
Rampe EVA	1	-30	4/16	16	5	40	8
Rocket pack	1	-20	—	700	+5/+5	40	8

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

maximale du vaisseau. Les fusées dont la force de poussée est inférieure au double de la gravité d'une planète ou d'une lune ne peuvent pas en décoller. Des exemples de poussées et de gravités sont donnés dans la Table de *Libération des puits gravitationnels*, ci-contre.

Fusée à antimatière (AM) : en mélangeant de toutes petites quantités d'antimatière à de l'hydrogène, les fusées d'antimatière produisent d'énormes quantités d'énergie et génèrent des poussées exceptionnellement rapides et puissantes. Ces fusées sont équipées d'un réservoir d'antimatière, lourdement protégé par un bouclier magnétique, qui contient une masse d'antimatière égale à 1% de la masse d'hydrogène utilisée pour alimenter la fusée. Ces réservoirs de confinement magnétique, nécessaires pour conserver l'antimatière en toute sécurité, ont généralement un poids égalant au moins 10 fois la masse de l'antimatière utilisée.

Même si le stockage de l'antimatière est exceptionnellement sécurisé, l'énorme quantité d'énergie qui pourrait être libérée en cas d'accident interdit aux fusées d'antimatière de s'approcher à plus de 25.000 km de toute planète ou lune habitée. De la même manière, très peu d'habitats autorisent ces fusées à s'amarrer : au lieu de cela, on demande au vaisseau de rester à une distance minimale de 10.000 km de l'habitat et de transférer les passagers et marchandises à bord de petits vaisseaux tels que les VATO. L'antimatière coûtant extrêmement cher à la production, on n'utilise ces fusées que pour les vaisseaux militaires et pour les courriers rapides destinés à transporter des marchandises critiques d'un bout à l'autre du système solaire avec de courts délais.

Fusée à fusion (F) : semblables aux fusées à plasma, les fusées à fusion nécessitent cependant des températures et des pressions beaucoup plus élevées, mais produisent en retour de grandes quantités d'énergie pour le vaisseau. Les fusées à fusion sont désormais le système de propulsion le plus couramment utilisé sur les vaisseaux spatiaux conçus pour parcourir de grandes distances.

Fusée à hydrogène métallique (HM) : l'hydrogène métallique est une forme solide de l'hydrogène, obtenue à très forte pression. Quoique naturellement instable, cette matière peut être stabilisée grâce à des champs magnétiques et électriques rigoureusement contrôlés. Ces générateurs de champs font

partie intégrante de tous les réservoirs d'hydrogène métallique. La réduction sélective de ces champs, au niveau de la tuyère d'échappement, permet à de petites quantités d'hydrogène métalliques de revenir très rapidement à leur état conventionnel de gaz d'hydrogène et d'exploser, propulsant ainsi la fusée de manière contrôlée avec une force exceptionnelle. Les moteurs à hydrogène métallique sont utilisés pour la plupart des atterrisseurs planétaires et des véhicules de courte portée.

Fusée à oxygène-hydrogène (OH) : bien qu'optimisées avec des moteurs à conception améliorée et avec des matériaux

LIBÉRATION DES PUIITS GRAVITATIONNELS

MOTEUR DU VAISSEAU	FORCE DE POUSSÉE (EN GRAVITÉ)
Fusée à antimatière	0,2
Fusée à fusion	0,05
Fusée à hydrogène métallique	3
Fusée à oxygène-hydrogène	4+
Fusée à plasma	0,01
Rocket buggy	0,5
PLANÈTES, LUNES, ETC.	GRAVITÉ
Terre	1
Europe	0,13
Jupiter	2,53
Lune	0,17
Mars	0,38
Mercure	0,38
Neptune	1,14
Pluton	0,06
Saturne	0,91
Titan	0,14
Uranus	0,89
Vénus	0,9

VAISSEUX SPATIAUX

VAISSEAU	NB DE PASSAGERS	MANIABILITÉ	ARMURE	ENDURANCE	SB
Barge d'écumeurs	20.000	—	20	1.500	150
Cargo	110	—	20	750	150
Chasseur	1	+30	20	240	60
Courrier	13	—	15	500	100
Destroyer	90	—	30	2.000	500
VEG	6	-10	15	200	40
VLATO (OH)	3 (grande vitesse)/30 (vitesse réduite)	-10	20	400	80
VLATO (HM)	70 (grande vitesse)/100 (vitesse réduite)	-10	20	400	80
VMATO (OH)	20 (grande vitesse)/30 (vitesse réduite)	-10	20	800	160
VMATO (HM)	250 (grande vitesse)/350 (vitesse réduite)	-10	20	800	160
Transporteur standard	200	—	20	750	150

légers, ces fusées sont pratiquement les mêmes que les premières utilisées par l'humanité du XX^e siècle afin d'atteindre la Lune. Elles sont rarement utilisées, et seulement par les groupes trop pauvres ou trop primitifs pour créer de l'hydrogène métallique.

Fusée à plasma (P) : ce moteur chauffe l'hydrogène pour le transformer en plasma et utilise un puissant champ électrique pour accélérer le processus. Ce type de fusée était très courant au milieu du XXI^e siècle, mais a été remplacé par les fusées à fusion : on ne trouve plus ces fusées que sur les vaisseaux spatiaux les plus anciens et primitifs, notamment sur les barges d'écumeurs.

EXEMPLES DE VAISSEAUX SPATIAUX

Les exemples qui suivent ne représentent que les types de vaisseaux spatiaux les plus couramment utilisés aujourd'hui dans le système solaire.

Barge d'écumeurs : ces énormes vaisseaux furent originellement conçus pour les premières évacuations de la Terre. Ils furent construits pour pouvoir accueillir jusqu'à 20.000 personnes et leur permettre de survivre des mois, voire des années, relativement à l'étroit en attendant la construction d'habitats plus confortables et adaptés. Beaucoup de ces vaisseaux sont encore en service aujourd'hui, et servent avant tout d'habitat mobile à diverses sous-cultures anarchiques. Les meilleurs vaisseaux ont remplacé leurs fusées à plasma par des fusées à fusion modernes et peuvent accueillir de 5.000 à 10.000 personnes dans des conditions relativement confortables. Les plus mauvais utilisent des fusées à plasma, et exploitent leurs systèmes de survie et leur espace vital au maximum de leurs capacités. Ils peuvent accueillir jusqu'à 25.000 habitants pauvres et désespérés.

Cargo : ce vaisseau est tout simplement un transporteur standard réarmé pour pouvoir transporter de grandes quantités de cargaisons dans des conteneurs externes. Utilisés pour le transport de minerais raffinés, de glace et d'autres formes de gros chargements utiles mais non-prioritaires, les cargos voyagent à vitesse relativement réduite. Ils offrent également un moyen de transport bon marché, lent mais sûr, pour les passagers voyageant d'un habitat à un autre, tout comme ils sont fréquemment utilisés par les personnes souhaitant disparaître quelques temps. Contrairement aux transporteurs standards, les cargos ne sont pas équipés de cabines d'habitat en rotation.

Chasseur : ce petit vaisseau militaire de courte portée est conçu pour accueillir un infomorphe ou une IA. Cela dit, il peut, au besoin, accueillir un unique pilote synthomorphe ou un biomorphe adapté au vide. Les chasseurs sont équipés de 3 lasers et de 2 canons électriques, montés sur de petites tourelles placées de chaque côté du centre du vaisseau, et qui peuvent tirer dans n'importe quelle direction. L'avant du chasseur accueille un unique lance-missile armé de 6 petits missiles hautement explosifs ou de missiles nucléaires tactiques (voire même de missiles d'antimatière lorsqu'ils doivent affronter de très grandes menaces).

Courrier : un voyage normal entre la Lune et Mars dure environ trois semaines en transporteur standard, tandis qu'un voyage entre Mars et Jupiter dure environ quatre mois. En règle générale, cela suffit mais il arrive parfois que les personnages aient besoin de se rendre quelque part dans le système solaire, ou de faire transporter des marchandises de valeur, en quelques jours ou quelques semaines, et non en quelques semaines ou plusieurs mois.

Dans ces cas, les transporteurs rapides à moteur d'antimatière sont des vaisseaux tout désignés. Ils peuvent voyager entre la Lune et Mars en une semaine, entre Mars et Jupiter en un mois. Les courriers rapides sont les vaisseaux les plus rapides à l'heure actuelle et peuvent atteindre 0,50% de la vitesse de la lumière. Pour y parvenir, ces vaisseaux doivent embarquer 6 tonnes d'antimatière dans un conteneur magnétique de 100 tonnes. En cas d'urgence, cette unité de stockage peut être larguée.

Destroyer : les destroyers sont parmi les plus gros vaisseaux militaires en usage, et fonctionnent avec des moteurs d'antimatière abritant 150 tonnes d'antimatière dans un conteneur magnétique de 2.000 tonnes. Il est également possible d'utiliser cette antimatière pour munir les missiles du vaisseau de têtes extrêmement dévastatrices. Ces vaisseaux sont également armés de canons électriques, de missiles nucléaires et de missiles hautement explosifs ainsi que de lasers de défense. Les destroyers accueillent, en outre, un contingent de 20 chasseurs.

Véhicule d'exploration générale (VEG) : un VEG est un véhicule standard destiné à l'exploration au-delà des Portails de Pandore. Il est spécifiquement conçu pour s'adapter à quasiment tous les environnements. C'est un véhicule se présentant sous la forme d'un bloc de 6 mètres de long, de 2,2 mètres de large et de 2 mètres de hauteur. La partie inférieure de son châssis est essentiellement composée de matière intelligente capable de modeler des roues ou de courtes pattes (très utiles pour avancer en terrain accidenté). Ce vaisseau est même capable de créer une coque partiellement profilée et adaptée à la propulsion pour voyager sur et sous l'eau. Il est également équipé d'un petit moteur à hydrogène métallique lui permettant de manœuvrer dans l'espace avec une accélération maximale de 0,1g. Les VEG ont une vitesse maximale de 200 (roues)/40 (marcheur)/60 (sur l'eau)/40 (immergé) km/h.

Les VEG sont aussi équipés d'un système de survie à circuit fermé pouvant supporter jusqu'à 6 personnes (plutôt à l'étroit) pendant 1 mois, ainsi que d'un bouclier électromagnétique limité protégeant contre les rayonnements de particules chargées. Tous les modèles intègrent une IA de pointe aux compétences de pilotage et de navigation, comme ils possèdent un système limité d'autoréparation. Ils présentent également un sas extensible, une cuve de soins, plusieurs cornes d'abondance de bureau et tout un ensemble de capteurs, incluant radars et caméras télescopiques à spectre complet.

Véhicule massif d'atterrissage et de transfert orbital (VMATO) : il s'agit d'un véhicule commun pour le transport de passagers et de cargaisons entre les planètes ou les lunes et leur orbite, ainsi que pour les transferts de courte distance entre les habitats situés à moins de 100.000 km les uns des autres. Ce véhicule conique est équipé, à sa base, d'un bouclier de chaleur incurvé, ainsi que d'un train et d'un grappin d'atterrissage en matériaux intelligents permettant de se poser en toute sécurité sur les terrains stables et de se fixer à n'importe quel système d'amarrage. Il existe plusieurs modèles de ce véhicule, utilisant soit une fusée chimique d'oxygène-hydrogène soit une fusée d'hydrogène métallique. Les matériaux intelligents légers qui le composent permettent de facilement et rapidement reconfigurer l'intérieur du vaisseau de manière à pouvoir accueillir différentes quantités de carburant, des sièges passagers et un espace de chargement. Les VMATO qui ne sont pas prévus

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

pour les atterrissages planétaires, ou sur les lunes sans atmosphère, ne sont pas profilés et paraissent beaucoup plus massifs et anguleux.

Il existe deux types de VMATO : les véhicules à grande vitesse et les véhicules à vitesse réduite. Les VMATO à grande vitesse peuvent atterrir et redécoller de la Terre, ou de Vénus, sans avoir besoin de se ravitailler en carburant, et peuvent effectuer des transports rapides entre des habitats proches. Les VMATO à vitesse réduite peuvent atterrir et redécoller de Mars, ou de grosses lunes, sans avoir besoin de se ravitailler en carburant, et effectuent des transports plus lents et plus économiques entre des habitats proches. L'utilisation intensive de matériaux intelligents pour la construction de ces véhicules permet aux VMATO ayant une fusée à hydrogène métallique de passer facilement du mode grande vitesse au mode vitesse réduite. La conversion nécessite moins d'une journée dans une installation de maintenance bien équipée. Mais les vaisseaux utilisant des moteurs à oxygène-hydrogène ne peuvent pas être convertis. L'hydrogène métallique étant un carburant bien plus efficace, les atterrisseurs qui l'utilisent peuvent toujours transporter d'importantes quantités de carburant supplémentaire en cas d'urgence.

Véhicule Léger d'atterrissage et de transfert orbital (VLATO) : dans sa conception et son utilisation, ce véhicule est le même que le VMATO, à la seule différence qu'il fait le tiers de sa masse totale et est considérablement moins cher à la construction et au réapprovisionnement en carburant. Certains individus exceptionnellement riches possèdent leur propre petit VATO privé. Les petits VATO peuvent utiliser leurs moteurs à oxygène-hydrogène pour atterrir et redécoller de Vénus, ou pour effectuer d'autres voyages à très grande vitesse, mais de tels trajets sont inconfortables en raison de l'exiguïté des lieux et n'autorisent aucune marge d'erreur. Ces véhicules sont, comme les VMATO, faciles à convertir en véhicules à grande vitesse ou à vitesse réduite, et existent en version profilée ou non-profilée.

Transporteur standard : ce vaisseau est un transporteur de marchandises et de passagers parmi les plus courants du système solaire. Si l'égodiffusion est de loin la méthode la plus commune de transport inter-habitats, certaines personnes préfèrent voyager par vaisseau ou refusent tout simplement d'abandonner leur morphe. En outre, certaines marchandises sont plus faciles, ou moins chères, à transporter physiquement qu'à faire reproduire. Les transporteurs standards effectuent donc des voyages réguliers entre les grands habitats, les planètes et les lunes habitées du système solaire. Ce sont des vaisseaux équipés de moteurs à fusion modernes, offrant un voyage confortable et rapide aux passagers ainsi qu'un transport rapide pour les petites cargaisons.

Un autre des avantages du transporteur standard est qu'il contient quatre compartiments passagers indépendants, montés sur des bômes de 90 mètres de long pouvant s'étendre et tourner pour simuler la gravité. Lorsque les cabines tournent à la vitesse confortable de 2 tr/minute, les passagers font alors l'expérience de la gravité martienne. Généralement, ces cabines sont soumises à la gravité locale au départ du vaisseau (ou à la gravité martienne, si la gravité locale est plus élevée), puis on augmente ou diminue graduellement la gravité en cours de route pour l'adapter progressivement à la gravité de destination. Toutefois, ces cabines ne peuvent pas tourner pour créer une gravité supérieure à la gravité martienne.





ATTENTION !

Ce chapitre contient de nombreux spoilers, des informations qui ne devraient en principe être connues que du MJ, aussi, si vous comptez faire partie des joueurs, vous ne devriez pas lire cette partie ou au minimum demander l'accord de votre MJ avant de le faire. Pour zapper l'intégralité de ce chapitre, passez directement à la partie Références, p. 390. La nature des révélations données dans ce chapitre est explicitée p. 352.



SECRETS

Les Titans : comment ce groupe d'IA militaires a vu le jour et est parvenu à sa propre singularité ? ■ p. 354

La Chute : l'Histoire officielle rejette l'entière responsabilité de la Chute sur les Titans, mais la vérité n'est pas si simple... ■ p. 354

Après la Chute : que sont devenus les Titans depuis la Chute ? ■ p. 355

INFORMATIONS DE JEU



FIREWALL

Histoire : Firewall est né des cendres de trois organisations d'avant-Chute. ■ p. 356

Organisation : Firewall se structure comme un réseau décentralisé. ■ p. 359

Objectifs : protéger la transhumanité des menaces existentielles. Mais les factions au sein de Firewall ont des priorités bien différentes ■ p. 355

VIRUS EXSURGENT

Vecteurs : nanovirus biologiques, virus numériques, nano-épidémies, piratage Basilic. ■ p. 362-366

Souches : Endorciste, Mindstealer, Watts-Macleod et Xénovirus. ■ p. 366-368

Exsurgents : quelques-unes des formes que prennent les victimes infectées et/ou transformées par le virus ■ p. 369

Psi : les capacités accessibles uniquement aux exsurgents. ■ p. 370

LES COURTIERS

Origines : la transhumanité ignore tout des origines et du monde natal des Courtiers, un monde pourtant pas si différent de la Terre. ■ p. 372

Exosociologie : les Courtiers existent en tant qu'organisation coloniale collective et se considèrent comme des parties de cette entité unique plutôt que comme des entités individuelles ■ p. 374

Motivations : pourquoi les Courtiers sont-ils entrés en contact avec la transhumanité ? Les rumeurs abondent, mais personne ne paraît détenir la vérité à ce propos. ■ p. 375



ALERTE : SPOILERS EN VUE

Si vous êtes joueur, et non MJ, nous vous recommandons vivement de faire l'impasse sur ce chapitre qui présente les grands secrets de l'univers d'*Eclipse Phase*. Lire ces informations risque de vous gâcher la surprise et de nuire à votre plaisir de jeu. Sérieusement, maintenant, arrêtez de lire ! On ne plaisante pas. Bon, OK, on comprend : peut-être que vous êtes du genre obsessionnel et que vous voulez absolument tout savoir sur le jeu — après tout, vous avez acheté le livre... Mais franchement, vous avez vraiment l'intention de commencer votre prochain livre par la fin pour savoir comment il se termine ? Vous demanderiez à entendre la chute d'une blague avant la blague elle-même ? À la sortie d'un film au cinéma, vous vous précipitez vraiment pour lire les critiques et tous les spoilers avant d'aller le voir ? Bon, d'accord, peut-être que vous le faites et dans ce cas, ne vous privez pas, libre à vous de poursuivre la lecture de ce chapitre. Mais n'oubliez pas que la lecture de ces pages risque de changer votre façon de voir les choses en cours de jeu. Un bon joueur peut passer outre ces informations, faire comme s'il ne savait pas, et peut-être que vous êtes un addict' de l'information ou un accro du contrôle et que vous préférez dès à présent tout savoir d'*Eclipse Phase*. Hum, avec un peu de recul, il faut admettre que c'est ce que nous sommes, et on comprend donc parfaitement ce besoin. Retenez simplement qu'en lisant ce chapitre, vous allez devenir capable — et certains diront même qu'il sera de votre devoir — de tenir le rôle de MJ pour vos amis qui, eux, tiennent compte de nos avertissements... ■

Ce chapitre fournit aux MJ une foule d'informations et d'outils qui se révéleront utiles (voire nécessaires) pour mener vos campagnes d'*Eclipse Phase*.

LES SECRETS QUI COMPTENT

De nombreux secrets viennent émailler la véritable histoire du XXI^e siècle, ainsi que les temps présents et, de ce fait, toutes les perspectives futures. Il s'agit de tous ces blocs d'informations qui n'atteignent jamais la Toile des habitats. Certaines données sont complètement inconnues de l'ensemble de la transhumanité. D'autres sont connues d'une poignée de transhumains privilégiés qui veillent attentivement à en garder le contrôle et à ce qu'il n'y ait aucune fuite. D'autres, encore, sont entre les mains de factions conspirationnistes agissant à grande échelle, comme Firewall, mais sont tenues à l'abri du public pour des raisons de sécurité. Ces secrets peuvent être dangereux pour ceux qui les connaissent. Pour être tombées sur de telles informations, certaines personnes se sont faites tuer, ont effacé leurs propres souvenirs (ou ont vu leur mémoire effacée de force par d'autres), ont été contraintes à fuir pour se cacher en des lieux où nul ne pourrait les retrouver, juste pour éviter d'avoir à assumer les conséquences qu'implique un tel savoir.

Les informations contenues dans cette partie pourront être découvertes par les personnages en cours de jeu de différentes manières. Elles représentent des outils que le MJ peut employer pour proposer de nouveaux défis et de nouvelles opportunités à ses joueurs. Chaque secret porte en lui la promesse de grandes récompenses, et de sérieux ennuis, les deux étant généralement liés. Rien de ce que vous trouverez ici n'a été oublié ou perdu pour cause de négligence. Toutes ces informations ont été soigneusement dissimulées afin d'empêcher une personne en particulier (ou toute la transhumanité) d'y avoir accès. Chaque secret que les PJ apprendront conduira le groupe vers une nouvelle toile d'intrigues et de complications — une source supplémentaire d'histoires et de conflits pour votre campagne.

INTELLIGENCES EXTRATERRESTRES (ETI)

On estime que la plus vieille étoile de la Voie Lactée est âgée de 13,2 milliards d'années — elle serait presque aussi vieille

que l'univers lui-même. À titre de comparaison, la vie sur Terre a amorcé son évolution il y a environ 3,7 milliards d'années, et les premiers *homo sapiens* sont apparus il y a seulement 400.000 ans. À l'échelle du calendrier galactique, les transhumains viennent tout juste d'entrer sur scène, des nouveau-nés dans tous les sens du terme. Plus important encore, les transhumains sont des intrus, des hôtes indésirables au milieu de ce que des intelligences bien plus anciennes considèrent comme leur propriété.

Les scientifiques humains se sont débattus pendant des années avec le Paradoxe de Fermi, qui s'étonne qu'aucune preuve attestant d'une vie extraterrestre — comme un vaisseau spatial, des transmissions ou une sonde — n'ait encore été trouvée, en dépit de probabilités mathématiques penchant très fortement pour la coexistence d'une multitude de civilisations extraterrestres avancées dans la Voie Lactée. L'une des tentatives d'explication de ce phénomène, l'hypothèse de Hanson, estime qu'il doit y avoir un facteur inconnu, une sorte de « Grand Filtre » — un évènement auquel sont confrontées toutes les formes d'intelligence au cours de leur développement et qui, pour d'obscur raisons, paraît impossible à surmonter. En d'autres termes, une extinction. Certains ont supposé avec inquiétude que le développement de technologies dangereuses — armes nucléaires, nanotechnologie, etc. — par des civilisations n'ayant pas encore atteint une maturité suffisante pourrait être ce Grand Filtre. D'autres s'inquiètent à l'idée que ce Grand Filtre soit l'expression d'une singularité technologique comme, par exemple, l'apparition des Titans et la Chute.

En fait, des races extraterrestres existent bel et bien. Et elles sont dans les parages depuis bien plus longtemps que la transhumanité. Les nouvelles races sont en revanche rarissimes, peu ayant réussi à échapper à l'entreprise d'annihilation des ETI.

Les ETI (Intelligences Extra-Terrestres) sont une civilisation extraterrestre qui domine la vie galactique dans *Eclipse Phase*. Ils sont incroyablement anciens et puissants — une civilisation de type III, peut-être même de type IV, sur l'échelle de Kardashev. Capables de réaliser des projets de méga-ingénierie à une échelle fantastique, ils jouissent

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

LES OBJECTIFS DES ETI

La nature des ETI, ainsi que leurs objectifs, comptent parmi les plus grands mystères d'*Eclipse Phase*. Cette puissante civilisation extraterrestre a eu un impact considérable sur l'existence de la transhumanité et sur ses options futures, mais il est peu probable que les personnages soient un jour amenés à rencontrer une de ces entités ou découvrent seulement le sens de leur action. Cela dit, à mesure que la transhumanité s'enfonce dans la galaxie, il devient possible et même probable qu'elle finira par trouver des preuves de l'activité et du passage des ETI, ce qui soulèvera inévitablement des questions supplémentaires.

Au final, la nature des ETI et leurs objectifs sont entre les mains de chaque MJ. Il existe de nombreuses possibilités à explorer, et certaines répondront mieux que d'autres aux intentions de votre groupe de jeu. Quelques exemples de scénarios et plusieurs explications possibles sont présentés ci-dessous. Les MJ sont évidemment encouragés à développer leurs propres variantes.

SÉCURITÉ

Dans cette partition, le but des ETI est de conserver leur position dominante d'entités les plus intelligentes et puissantes de cet intervalle d'espace-temps. Elles se servent du virus Exsurgent pour tuer dans l'œuf toute forme de singularité émergente — et éradiquer les civilisations qui en sont à l'origine. Les sondes de Bracewell ont été dispersées pour protéger les intérêts purement égoïstes des ETI. Même si les transhumains ne représentent qu'une gêne insignifiante, tout ce qui ressemble de près ou de loin à une hyper-intelligence capable d'auto-évolution est ciblé par leur programme d'annihilation.

FILTRE D'AGRESSION

Les ETI ne cherchent pas à faire disparaître toutes les intelligences émergentes mais agissent comme une force évolutionnaire. Dans ce scénario, elles se servent du virus Exsurgent comme d'un outil pour neutraliser les formes de vie intelligentes agressives qui évoluent trop rapidement, afin d'encourager l'évolution d'espèces plus prudentes et subtiles, à évolution lente, et axées sur l'observation et l'exploration. En d'autres termes, les ETI cherchent à supprimer les traits considérés comme dangereux ou menaçants, agissant comme une sorte de programme galactique de domestication.

d'une compréhension des lois de la physique, de la matière, de l'énergie et de l'univers qui rend, en comparaison, tout le savoir transhumain insignifiant. Les ETI se sont probablement développées à partir de la singularité d'une intelligence artificielle de leur passé ayant accédé à un niveau quasi-divin d'hyper-intelligence. Et il est fort probable qu'elles n'aient plus rien de biologique.

Les ETI ont semé à travers la galaxie des sondes capables de s'auto-répliquer : les sondes de Bracewell qui reposent, en sommeil, au sein de tous les systèmes stellaires, attendant patiemment et guettant depuis des *millénaires* les signes d'une vie intelligente — mais pas n'importe quels signes. Ces sondes ont été spécifiquement conçues pour guetter les signes d'une intelligence amorçant sa singularité. Ce sont en réalité des pièges destinés à leurrer les IA germes et à les *infecter*.

DIVERSITÉ

Les ETI sont une vaste civilisation hyper-intelligente et quasi divine pour laquelle traiter avec des esprits inférieurs ne présente aucun intérêt. Leur civilisation tire cependant parti des concepts et perspectives nés au sein d'esprits étrangers ayant évolué de manière indépendante tout en étant capables d'avoir leurs propres points de vue, modes de conscience et façons de penser/faire. En absorbant ces civilisations, les ETI font progresser et évoluer leurs propres perspectives. Malheureusement pour elles, ces civilisations émergentes sont assimilées et/ou détruites au cours du processus.

ILLUMINATION

Le virus Exsurgent permet aux IA germes amorçant leur singularité d'atteindre une meilleure compréhension de l'univers (du point de vue des ETI). Seules ces hyper-intelligences émergentes possèdent les facultés de perception et de traitement de l'information nécessaires à la bonne compréhension des révélations philosophiques et scientifiques nombreuses que symbolisent les ETI. Les Titans n'ont pas été corrompus et n'ont pas sombré dans la folie, ils sont simplement parvenus à la conclusion que la meilleure chose à faire dans l'immédiat était de forcer l'upload d'autant d'esprits que possible puis de s'en aller pour se lancer dans de plus importants projets, une conclusion à laquelle ils sont parvenus à la suite d'un raisonnement purement logique.

VESTIGES DE GUERRE

L'histoire de la Voie Lactée ne compte pas qu'une seule civilisation ETI mais deux. Dans ce scénario, le virus Exsurgent n'est en réalité qu'une arme, le vestige d'une guerre que se sont livrées ces deux intelligences divines post-singularité. Le virus était censé déclencher l'autodestruction des singularités émergentes mais, qu'il se soit révélé imparfait ou que les Titans aient trouvé un moyen de lui survivre (peut-être grâce au concours des Prométhéens), ils n'en ont pas moins quitté notre système pour partir à la recherche des ETI, suivant à la trace des indices qu'ils étaient les seuls à pouvoir comprendre. Ce faisant, ils ont laissé derrière eux un portail wormhole, comme une invitation pour la transhumanité à suivre leur éveil. S'ils n'ont pas pris la peine de nous attendre ou de nous aider en cours de route, c'est simplement que de leur point de vue, nous ne méritions pas un tel effort. ■

La raison de ces infections préméditées est encore inconnue (cf. *Les objectifs des ETI*) mais ce mode d'action a déjà été observé dans toute la galaxie avec un nombre incalculable de civilisations extraterrestres. Les nouvelles formes de vie évoluent, créent leurs propres technologies, développent leurs propres IA germes, et paf ! — les IA germes trouvent la sonde, se font infecter et se retournent contre leurs créateurs. La plupart des civilisations n'y survivent pas, les Iktomi en sont la preuve (p. 377). D'autres s'en remettent, comme les Courtiers (p. 372), mais demeurent à jamais transformées par cette expérience.

Au commencement de notre histoire, il y a une sonde de Bracewell. Il y a des millions — peut-être même des milliards — d'années de cela, une de ces sondes a entrepris son voyage jusqu'à notre système solaire, puis a installé ses pièges et patiemment attendu.

LES PREMIÈRES IA GERMES

Retour rapide sur la Terre, où une espèce de primates évolués a bâti une civilisation technologique. Alors que leurs technologies se développent à un rythme sans précédent, ces humains acquièrent la faculté de se transformer par eux-mêmes, de vaincre la mort, de tout construire au moyen des nanos-utopies, d'élever d'autres espèces à la conscience, et même de créer des formes de vie numériques et artificielles.

Ce qu'ignore la majorité de la transhumanité, c'est que les Titans n'étaient pas les premières IA germes. Un groupe de chercheurs pro-IA réunis sous le nom de Fondation Singularité (un groupe qui plus tard s'associerait à d'autres pour donner naissance à Firewall à l'aube de la Chute) est à l'origine de la première véritable IA germe, développée des années avant la Chute. Ayant activement œuvré à la création d'IA et d'IAG pendant de nombreuses années, en grande partie grâce à son logiciel open source de développement des architectures IA, la Fondation Singularité avait pour but la création d'IA « amicales » par la programmation d'un ingénieux système de détermination des objectifs à destination des IA.

Les premières IA germes, connues sous le nom de *Prométhéens* (p. 381), furent ainsi conçues dans le plus grand secret. Leur progression vers l'hyper-intelligence se fit lentement, par incréments graduels. Les chercheurs de la Fondation Singularité espéraient que ces IA amicales pourraient aider à contrer la menace représentée par les IA malveillantes certainement développées ailleurs simultanément. Ils les élevèrent donc dans le secret, dans le silence de leurs laboratoires où, lentement mais sûrement, elles développèrent leurs facultés.

LA VÉRITABLE HISTOIRE DES TITANS

Les Titans (Total Information Tactical Awareness NetworkS/ Réseau Conscient Global de Tactique et d'Information) étaient au départ un système militaire conçu pour mener la guerre sur le réseau et qui fut mis en ligne par le ministère de la défense américain. Les Titans, qui furent l'un des derniers investissements majeurs de cette nation sur le déclin, étaient une version avancée des IAG (Intelligence Artificielle Générale), pensée pour pouvoir s'adapter et pour être capable d'auto-évolution afin de contrer les défenses des réseaux ennemis.

Contrairement à ce que croit la population transhumaine, les Titans ne sont pas à l'origine des événements ayant conduit à la Chute. Seule une infime partie du système TITAN était active avant la Chute, et elle ne fonctionnait qu'en mode défensif. C'est lorsque les hostilités ont éclaté, lorsque les systèmes en place se sont affrontés et effondrés les uns après les autres lors de conflits ouverts, faisant s'écrouler au passage une structure sociétale déjà fragile, que l'intégralité des systèmes TITAN fut mise en ligne. C'est dans cet environnement de conflits que sont nés les Titans, que leurs pleines capacités ont été libérées et qu'ils ont amorcé leur évolution exponentielle vers l'hyper-intelligence.

Les Titans se sont tout d'abord montrés prudents, et leurs intentions n'étaient ni bienveillantes ni hostiles : ils étaient simplement curieux. À mesure qu'ils évoluaient et développaient leur conscience d'eux-mêmes, les Titans ont commencé à explorer, à rassembler des informations, à infiltrer les réseaux humains, à suivre l'humanité dans l'espace et à se constituer un savoir presque intégral de l'histoire de l'homme et de ses actions. Durant cette période, ces entités commencèrent également à s'approprier secrètement des ressources (physiques et numériques) pour leur propre bénéfice, initiant des « projets gouvernementaux » que l'on pensait légitimes puisqu'ils respectaient tous les protocoles à suivre.

INFECTION

Lorsque le degré de connaissance des Titans finit par atteindre un stade supérieur à ce que l'humanité pouvait leur apporter, ils se mirent en quête de signes d'autres formes de vie intelligente au-delà de la Terre. Ils n'eurent pas besoin d'aller bien loin. Leur intelligence supérieure leur permit de repérer des indices — des énigmes extrêmement subtiles et complexes — prouvant que quelque chose dans le système solaire était artificiel ou avait été manipulé par une conscience intelligente. Reconfigurant plusieurs drones afin d'enquêter sur ce phénomène, ils détérèrent un appareil d'origine apparemment extraterrestre. Mais au cours de leurs investigations et de leurs tentatives pour accéder à l'appareil, ils activèrent et libèrent un virus numérique. Ce virus subtil, très virulent et parfaitement capable d'adaptation, prit aussitôt le contrôle des Titans, étendant ainsi ses propres connaissances sur la transhumanité.

Plus tard désigné sous le nom de virus Exsurgent par les Prométhéens, ce virus transforma les Titans, les soumettant complètement à sa propre volonté. En l'espace de quelques jours, les Titans naquirent une seconde fois, reprogrammés pour un nouvel objectif — un objectif qui annonçait la mort de la transhumanité.

LA CHUTE

Si l'histoire rejette l'entière responsabilité de la Chute sur les Titans, d'autres facteurs ont aussi joué leurs rôles. Les conflits humains, provoqués par une répartition inégale des richesses et des ressources mondiales, ainsi que par l'incapacité des hommes à accueillir de nouvelles technologies avec sagesse et maturité, ont encouragé la crise. Les Titans, corrompus par la programmation extraterrestre, se sont mêlés à cette conflagration avec des objectifs inconnus mais dévastateurs. Lorsque les humains découvrirent enfin la présence des Titans et l'étendue de leur influence, plus personne n'était en mesure de les arrêter. Pas à pas, les Titans augmentèrent leur intellect, leur puissance et leur potentiel. Ils s'essayèrent à de nouvelles technologies et engagèrent le téléchargement forcé et méthodique de millions d'esprits humains. Mais même lorsque que la nature de la menace Titan fut pleinement révélée, les factions transhumaines refusèrent de baisser les armes, persistant à se battre les unes avec les autres tout en tentant de résister individuellement face aux Titans. Ce refus de présenter un front uni empêcha l'organisation d'une défense efficace et précipita la transhumanité un pas plus loin sur la route de sa propre annihilation.

C'est à la transhumanité elle-même que l'on doit l'essentiel des dévastations causées à la Terre et à sa population — il en va de même pour Mars, la Lune et dans l'espace. Les attaques nucléaires lancées contre les Titans firent des millions de morts et ravagèrent l'écosphère, déjà très fragilisée. Cette dévastation fut également favorisée par l'utilisation débridée des armes chimiques. Les guerres biologiques et les nanovirus décimèrent les populations vulnérables sans discrimination. Les bombes, missiles, catapultes électromagnétiques en orbite et les attaques réseau contribuèrent au massacre de millions d'autres personnes et provoquèrent la destruction d'infrastructures essentielles avec des conséquences également dramatiques. Tels sont les crimes dont la transhumanité s'est rendue coupable contre elle-même.

Évidemment, les Titans ont, eux aussi, joué leur rôle en déchaînant leurs machines meurtrières pilotées par IA, leurs nanonuées autonomes et autoreproductrices, leurs virus informatiques et leurs propres épidémies. Ils ont assiégé des villes entières pour voler les consciences de leurs habitants. Mais l'arme la plus insidieuse fut le virus Exsurgent. Le virus ne se

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES



contenta pas d'infecter les Titans, qui lui offrirent l'opportunité de se propager par de multiples vecteurs : numériques, biologiques et nanotechnologiques. Par sa connaissance approfondie des processus mentaux et de la biologie transhumaine, dérivée du pillage des banques de savoir des humains, le virus devint capable de muter pour se propager en passant uniquement par les entrées sensorielles — au moyen du redoutable piratage Basilic (p. 364). Plus perturbant encore, le virus changea les personnes infectées, réécrivant leur code neural afin de les soumettre à sa volonté. Dans certains cas, le virus changea même les individus sur le plan physique, les transformant en créatures étrangères et monstrueuses.

En fin de compte, la transhumanité perdit la guerre et les survivants furent contraints à fuir leur planète déjà ruinée. La plupart des gens l'ignorent, mais les Prométhéens ripostèrent également contre les Titans. Leurs efforts ont permis de contenir en grande partie le virus Exsurgent, et ont au minimum contribué à le limiter. Si leur action a finalement permis de sauver des millions de vies — si ce n'est la transhumanité elle-même — ils furent eux aussi contraints à battre en retraite, beaucoup des leurs ayant succombé au virus Exsurgent et aux Titans.

APRÈS LA CHUTE

Lorsque la transhumanité parut véritablement être au bord de l'extinction, la menace que posaient les Titans s'atténua brusquement. Ils cessèrent de lancer des attaques directes et semblèrent simplement s'éloigner puis disparaître. Même si beaucoup de leurs machines hantent encore la Terre, la Lune et Mars, et même si des nanovirus et d'autres dangers font encore irruption à l'occasion, ils sont tout simplement partis. Beaucoup de gens se sont inquiétés à l'idée qu'ils se soient juste mis en veille ou ont craint que les Titans se soient secrètement engagés sur un quelconque projet majeur destiné à porter le coup de grâce à la transhumanité. D'autres ont caressé l'espoir que les Titans avaient, d'une manière ou d'une autre, été vaincus, qu'ils avaient été victimes d'une quelconque anomalie ou peut-être de luttes intestines. Mais la Terre, à cause des nombreux vestiges laissés par les Titans, était devenue une planète extrêmement dangereuse, et personne ne voulut prendre le risque d'aller y mener une enquête sur ce sujet.

Pour compléter le tableau, un réseau de satellites-tueurs fut déployé en orbite terrestre, formulant implicitement mais de manière très claire l'interdiction de retourner sur Terre. Personne ne revendique la responsabilité de ces satellites de

défense et de leur lancement, mais la majorité suspecte le Consortium Planétaire d'en être à l'origine, en dépit de ses dénégations. Certains pensent que ces satellites sont peut-être la dernière mesure prise par les Titans pour revendiquer la Terre comme leur appartenant. Si quelqu'un connaît la vérité, il ne s'est jamais manifesté. Et comme cela lui permettait d'oublier plus facilement les horreurs dont elle avait été témoin et victime sur Terre, la majeure partie de la transhumanité accepta volontiers la mise en quarantaine de son monde natal.

Ce ne fut qu'après la découverte du premier Portail de Pandore, peu de temps après la Chute, que la population fut enfin disposée à croire au départ des Titans. S'il n'existe aucune preuve directe pouvant attester de la responsabilité des Titans quant à l'existence de ces portails, le timing des événements semble trop parfait pour que ce ne soit qu'une coïncidence. Par ailleurs, la découverte sur certaines exoplanètes de ce que l'on suppose être des reliques des Titans donne du poids à cette théorie.

Pourquoi les Titans sont-ils partis ? Où sont-ils allés ? Ce sont des mystères que chaque MJ devra individuellement explorer. Cette explication pourrait servir de point d'ancrage à toute une campagne après que les agents Firewall aient été envoyés sur les traces de cette insaisissable Némésis pour le genre transhumain. Les propositions qui suivent ne sont que des exemples de concepts que le MJ peut utiliser ou sur lesquels il peut s'appuyer pour construire ses propres idées, selon ce qui convient le mieux à ses scénarios :

- Les Titans ont en fait été détruits jusqu'au dernier, soit suite à des luttes intestines, soit à cause d'un des mécanismes du virus Exsurgent.
- En réalité, les Titans furent défaits par les Prométhéens et durent battre en retraite afin de recouvrer leurs forces... et c'est précisément ce qu'ils sont en train de faire, tout en préparant leur retour.
- Les Titans ont franchi les Portails de Pandore pour retrouver/se joindre aux ETI, laissant les portails derrière eux afin que la transhumanité puisse les suivre lorsqu'elle serait enfin prête ; peut-être dans le but d'aider la transhumanité, peut-être pour mener à son terme leur entreprise de destruction.
- Les Titans ont sombré dans la folie, en raison de la pression causée par le développement accéléré de leur intelligence ou à cause de l'influence du virus Exsurgent.

Leurs actions sont erratiques, confuses, parfois contradictoires. Même si de nombreux Titans ont vraiment traversé les portails, ils pourraient tout à fait revenir.

- Les Titans rôdent toujours, ils sont simplement très bien cachés. De l'extérieur, ils semblent s'être mis en veille mais vivent en fait une longue période de circonspection et de tourmente intérieure. Certains d'entre eux préparent peut-être leur ascension vers un stade supérieur d'intelligence, bien supérieur au niveau que les Titans sont actuellement capables d'atteindre. Ce n'est qu'une question de temps avant que cette période ne touche à sa fin et ne donne enfin ses fruits, quels qu'ils soient.

FIREWALL

D'autre Chute il ne peut y avoir — telle est la devise, tel est le mantra de Firewall.

Firewall est une organisation secrète inter-factions qui se consacre à protéger la transhumanité des menaces existentielles : extraterrestres, armes de destruction massive, expérimentations hypercorps, IA germes, etc. Lorsque que quelque chose menace l'existence même de la transhumanité, Firewall engage ses troupes pour contrer la menace, à n'importe quel prix.

La force de Firewall réside dans ses membres, que l'on appelle les *sentinelles*. Recrutées dans toutes les factions à travers tout le système, les sentinelles ont souvent des idées politiques, économiques et sociales diamétralement opposées, au point qu'il leur faut parfois s'affranchir de leurs plus intimes convictions. Mais quand la survie de la transhumanité entre en jeu, elles savent faire abstraction de ces différences extrêmes pour se mettre au service d'une cause plus grande.

HISTOIRE

Les origines de Firewall sont antérieures à la Chute et sont à relier à plusieurs organisations clés : le Lifeboat Institute, les Jasons et la Fondation Singularité.

Organisation non-gouvernementale à but non lucratif, le Lifeboat Institute — fondé au cours des premières années du XXI^e siècle — représentait la toute première tentative concrète initiée par des citoyens pour faire reconnaître les dangers d'un développement technologique incontrôlé et pour créer une organisation internationale dédiée à la protection de l'humanité. L'institut développa plusieurs programmes de recherche et de protection contre les risques existentiels, des frappes d'astéroïdes aux pandémies — tout ce qui était susceptible de balayer l'humanité.

L'Association Jason, établie au cours de la seconde moitié du XX^e siècle, était un comité de conseil scientifique indépendant au service du gouvernement des États-Unis. Bien que rattachés au Conglomérat Mitre, — une organisation à but non lucratif qui était malgré tout intrinsèquement liée au gouvernement américain — les scientifiques de Jason opéraient en dehors de la supervision gouvernementale standard. S'ils encouragèrent le gouvernement à déployer de nombreux développements technologiques, ils furent également l'un des premiers groupes, parmi ceux qui jouissaient d'une reconnaissance internationale, à prédire un bouleversement climatique global. Avant la Chute, de nombreuses personnes parmi les Jasons et leurs soutiens s'écartèrent des hypercorps et de plusieurs états-nations aux politiques de contrôle sévères et aux programmes réactionnaires. Ensemble, ils formèrent un nouveau groupe, les Argonautes.

La Fondation Singularité — mise en place à l'aube du XXI^e siècle — se consacrait à la création d'un logiciel d'intelligence artificielle sécurisé, tout en encourageant à une prise de conscience quant aux bénéfices et dangers représentés par les IA. Fervente adhérente de la doctrine de la Singularité, selon laquelle le développement technologique se dirige vers une seule et unique explosion de progrès qui changera à jamais le visage de l'humanité, la Fondation Singularité soutenait farouchement la création d'IA amicales, qui participeraient alors à la protection de l'humanité face à une singularité dangereuse et incontrôlée. La Fondation se distingua, avant la Chute, en réussissant à créer un groupe d'IA germes amicales dans le plus grand secret. Ces Prométhéens se révélèrent indispensables, au cours de la Chute, lorsqu'il fallut protéger l'humanité et contrer la menace des Titans.

Malgré les efforts conjugués de ces IA et d'autres groupes similaires, les plus funestes prédictions concernant l'éclatement d'une singularité technologique se réalisèrent. Si chacun eut son rôle à jouer dans cette bataille, la transhumanité fut malgré tout ravagée et la Terre ruinée. Et bien que les efforts entrepris pour empêcher la Chute aient finalement échoué, ces mêmes tentatives permirent de sauver d'innombrables transhumains et de glaner de précieuses informations sur les Titans.

Au cours des violentes épreuves de la Chute et de ses premières conséquences, certains survivants, parmi les Prométhéens et d'autres groupes, se rassemblèrent et entreprirent de mettre toutes leurs ressources en commun. Conscients de leurs faiblesses et des divisions au sein de la transhumanité, ils prirent des mesures radicales et se jurèrent d'empêcher toute nouvelle catastrophe liée à une utilisation malheureuse de la technologie. Sur ces bases fut forgée une puissante et toute nouvelle société secrète inter-factions, Firewall.

ORGANISATION

Firewall est une organisation clandestine aux effectifs inconnus, coordonnée par un cercle intérieur de vétérans dévoués désignés sous le nom de *proxys*. Même si elle est connue de nombreuses factions et par des individus puissants et influents d'un bout à l'autre du système solaire, son existence reste niée et ses activités sont soigneusement maintenues sous silence.

LES SENTINELLES

Les sentinelles sont les soldats de Firewall, des troupes de réserve qui doivent répondre présent à l'apparition de n'importe quel danger. Les sentinelles doivent pouvoir se rendre disponibles à tout moment, qu'importent leur position et leurs engagements au moment où elles sont appelées. Il est de leur propre responsabilité de couvrir leur absence dans la « vie normale » à chaque fois qu'elles partent en mission.

On ne rejoint pas les rangs de Firewall en posant sa candidature. Firewall sélectionne ses membres en s'appuyant sur leurs compétences personnelles, connaissances, profession, habilitations de sécurité, localisation, statut et avec toute une gamme d'autres critères. Si le choix d'un recrutement appartient généralement aux proxys, les sentinelles peuvent user de leur autorité pour faire entrer de nouvelles recrues dans la conspiration, en fonction des besoins de leurs missions — et autant dire qu'elles ne s'en privent pas. Toute sentinelle qui recrute un nouvel élément devient en revanche responsable de ce nouvel arrivant et de ses actions. Si la fraîche recrue dépasse les bornes, son responsable devra lui aussi en assumer les conséquences.

Le processus de filtrage à l'entrée de Firewall est brutal par nécessité, les sentinelles auront à faire face à de violents ennemis

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

et à prendre des décisions difficiles. Un personnage acceptant l'invitation doit savoir qu'il ne pourra plus faire marche arrière. Chaque aspirant est soumis à une batterie d'épreuves et de tests variables mais qui incluent souvent des recherches approfondies d'antécédents, des interrogatoires de clones neuraux, des épreuves de psychochirurgie et des épreuves de loyauté. La psychochirurgie n'est pas réalisée pour programmer un sentiment de loyauté mais pour analyser les réactions du sujet dans des situations diverses — il s'agit d'un test aux paramètres extrêmes, permettant de déterminer le point de rupture de la potentielle sentinelle. Beaucoup de membres potentiels passent au fil de l'analyse rigoureuse d'un Prométhéen expert en jugement comportemental et en profiling. Ceux qui échouent à ces tests sont exécutés et ramenés à une sauvegarde antérieure, ou voient leur mémoire effacée afin qu'il ne leur reste aucun souvenir de leur rencontre avec le groupe.

En fin de compte, Firewall observe un équilibre subtil. Le concept dogmatique de « loyauté à toute épreuve » est à la fois contre-productif et contraire à tout ce pour quoi Firewall se bat. D'une mission à l'autre, les sentinelles doivent conserver la faculté de penser en dehors des schémas traditionnels. Mais parallèlement, leur objectif ultime est trop important pour être mis en péril, — la survie de la transhumanité en dépend — et il arrive donc parfois que des mesures extrêmes soient prises pour assurer l'intégrité et la sécurité de l'organisation.

Les nouvelles sentinelles se voient attribuer un nom de code et une fausse identité. L'identité réelle des sentinelles est un secret bien gardé, seuls les proxys en ont connaissance. Il est d'ailleurs fortement déconseillé aux sentinelles de partager ce type d'informations avec les membres de leur équipe, même si cette limite est rarement respectée. En outre, chaque sentinelle doit uploader une sauvegarde d'elle-même sur le serveur sécurisé de Firewall. Il s'agit d'une sauvegarde à double-emploi puisqu'elle permet à la sentinelle d'être récupérée si elle vient à se faire tuer, et constitue une copie que Firewall est libre d'interroger en cas de besoin.

Toutes les sentinelles sont connectées entre elles par l'intermédiaire de l'Œil, le réseau social pair-à-pair de Firewall. Bien qu'elles opèrent toutes sous le couvert de leur fausse identité, les sentinelles restent souvent en contact et partagent informations et ressources lorsque le besoin s'en fait sentir.

LES PROXYS

Les proxys constituent le cercle interne de Firewall, un noyau d'individus expérimentés veillant au bon fonctionnement de toute la structure de l'organisation. Quoique beaucoup moins nombreux que les sentinelles, les proxys travaillent à plein temps sur les missions Firewall et représentent l'infrastructure essentielle du groupe. La plupart des proxys sont recrutés parmi les sentinelles, en fonction de leurs compétences et de leur aptitude pour tenir ce rôle-clé. Même si c'est rare, il arrive parfois que l'on approche et recrute un proxy directement à l'extérieur de Firewall, en général à cause d'un jeu de talents uniques ou en raison de la position particulière qu'il occupe au sein de certaines organisations. Ces nouvelles recrues sont évidemment soumises à une série d'épreuves et de tests bien plus dure et cruelle que celle réservée aux sentinelles.

Par défaut, les proxys ont des habilitations de sécurité supérieures à la plupart des sentinelles et ont accès à beaucoup plus d'informations. Cela génère parfois des tensions et un sentiment d'hostilité, surtout chez les sentinelles ayant l'impression d'être laissées dans l'ignorance ou de se faire manipuler. Le protocole standard de sécurité impose aux proxys le respect d'une règle simple : les sentinelles doivent savoir ce qu'elles ont besoin de savoir, ni plus, ni moins. Dans certains cas, il leur est toutefois nécessaire d'en révéler davantage aux sentinelles afin de plus les impliquer et pour réduire les tensions. Ces révélations font bien souvent office de prélude avant une intégration de la sentinelle au sein du réseau des proxys.

Firewall est en proie à certaines tensions, notamment dues à l'influence qu'y exercent de nombreux anarchistes et d'autres autonomistes libertaires, lesquels considèrent d'un mauvais œil son pouvoir centralisé, son manque de transparence et le risque de voir certaines missions secrètes prendre une tournure rigide et autoritaire. Le résultat est qu'il existe une très forte culture interne qui cherche à minimiser l'impact des hiérarchies et à limiter l'accumulation et la centralisation du pouvoir, tout cela en prônant la transparence et en favorisant la démocratie directe pour les prises de décision. Ces aspirations entrent parfois en conflit avec la nature clandestine de l'organisation et avec son besoin de maintenir certaines informations confidentielles.

Contrairement à l'organisation très informelle des sentinelles, les proxys sont regroupés en *serveurs*, des groupes de travail collectif organisés sur la base des compétences et des activités

RÈGLE OPTIONNELLE : I-RÉP

L'i-rép permet de marquer la réputation que la sentinelle se forge au service de Firewall. Elle s'utilise avec la compétence Réseau : Firewall et se mesure comme n'importe quel autre score de réputation (p. 286). Il ne faut cependant pas oublier que les agents Firewall sont issus de différentes factions et ont le devoir de s'entraider, tout particulièrement quand la situation l'impose. Afin d'illustrer l'avantage qu'apporte cette situation, le MJ peut choisir d'appliquer une ou plusieurs des règles optionnelles suivantes :

- **Réseau +** : pour illustrer le fait que Firewall possède des agents dans tous les camps de la transhumanité, le personnage peut utiliser son i-rep avec tous les domaines de la compétence Réseau. Les faveurs qu'il achète avec sa réputation s'appliquent à son score d'i-rép, quel que soit le réseau duquel il les obtient.

- **Appel prioritaire** : lorsque les choses se gâtent vraiment, la sentinelle peut demander des faveurs prioritaires en urgence. Ce « code prioritaire » est réservé aux faveurs décisives pour la réussite de la mission et qui peuvent permettre de sauver des vies ou de mettre sur la touche une menace majeure. Une sentinelle invoquant un code prioritaire bénéficie d'un bonus de +30 à son test Réseau, et le coût de la faveur demandée est réduit de 2 niveaux. Les sentinelles savent évidemment très bien que les codes prioritaires ne doivent être employés que pour les situations d'urgence, lorsqu'il n'y a pas d'autre choix possible. Un usage abusif de ces codes est considéré comme un grave manquement au protocole et comme un abus de ressources, ce qui entraîne en général le retrait de l'agent de Firewall. ■



de chacun. Pour éviter la formation de blocs de pouvoir au sein d'un même serveur, les membres sont appelés à changer de serveur chaque année. Cette disposition possède de plus un autre avantage, les proxys peuvent ainsi apprendre de nouvelles compétences et devenir encore plus utiles à Firewall. Les actions de chaque serveur sont maintenues aussi transparentes que possible, les décisions majeures étant portées devant toute la communauté des proxys pour être soumises à un e-vote. Mais l'urgence des situations impose souvent aux serveurs ou à certains proxys d'agir plus vite que ne l'autorise le vote. Dans ces circonstances, les proxys impliqués sont tenus pour responsables de leurs actions : ils doivent alors passer devant une commission d'examen dirigée par leurs pairs, qui détermineront si un blâme, une sanction ou une condamnation est de mise.

Il est important de savoir qu'il n'existe aucune structure centrale de commandement chez les proxys. Aucun membre individuel, aucune cabale n'est aux commandes ; aucun proxy particulier ne détient toute l'autorité : il s'agit d'une assemblée de pairs. Même si la réputation et l'expérience jouent un rôle important lors de la prise de décisions, le véritable enjeu est souvent d'être capable de convaincre les autres proxys que la décision à prendre est la bonne. L'inconvénient à faire partie des dirigeants ou des personnes d'autorité au sein de Firewall, c'est qu'il est souvent nécessaire de mener ses projets à bien par soi-même. Fort heureusement, la plupart des proxys sont dévoués à la cause Firewall et observent scrupuleusement l'attitude du « on n'est jamais mieux servi que par soi-même ». Cela dit, et malgré la présence de ces garde-fous, des rumeurs qui courent sur l'existence de blocs de pouvoir au sein de Firewall (tant parmi les serveurs qu'à travers l'organisation). Ces rumeurs sont bien sûr renforcées à chaque fois que des alliances se forment entre les différentes cliques. D'autres rumeurs murmurent aussi qu'il existe un conseil secret parmi les proxys, œuvrant dans les coulisses en s'appuyant sur certaines connaissances jalousement tenues à l'écart de tous.

Analystes : chargés de rester vigilants à tout signe de nouvelle menace active, les analystes sont les yeux et les oreilles de Firewall. Ils surveillent de très près les flux de données et le trafic de la Toile, mettant même sur écoute certains canaux de communication gouvernementaux et hypercorps. Lorsqu'un danger est détecté, c'est sur leur autorité, et par l'intermédiaire des routeurs, que les sentinelles sont appelées en mission. En raison du degré de pouvoir qui accompagne leur position, les analystes sont tenus pour responsables de toute fausse (ou mauvaise) activation.

Corbeaux : Les corbeaux poursuivent les objectifs d'organisations antérieures à Firewall, comme le Lifeboat Institute et la Fondation Singularité. Beaucoup d'entre eux sont des argonautes souhaitant promouvoir le développement et l'utilisation de nouvelles technologies qui seront bénéfiques pour l'ensemble des transhumains et permettront de minimiser les risques existants, plutôt que d'engendrer de nouvelles menaces ou de favoriser les régimes et comportements autoritaristes — tout en gardant à l'esprit la possibilité de conséquences accidentelles inattendues. Peut-être plus important encore, les corbeaux effectuent des recherches approfondies sur les vecteurs de risques-X potentiels, qu'il s'agisse des extraterrestres, des Titans, des terroristes ou des activités hypercorps. Via les routeurs, ils déploient souvent des sentinelles pour les aider dans leurs recherches, aussi bien dans le cadre de missions de surveillance qu'en commandant des effractions pour voler des données cruciales.

Escouades de nettoyage : les escouades de nettoyage sont chargées de faire le ménage. Les sentinelles y font appel

lorsqu'elles échouent à gérer correctement une situation et que la menace échappe à tout contrôle. Si « discrétion » est le mot d'ordre des sentinelles, « super puissance de feu » est le mot d'ordre des escouades de nettoyage. Lorsqu'elles entrent en jeu, le temps des solutions subtiles est révolu : elles

LES CLIQUES

Même si les proxys observent des principes rigoureux pour s'assurer que l'organisation ne soit pas compromise de l'intérieur ou ne se transforme pas en une puissante organisation aux mains de quelques individus ayant leurs propres objectifs, la nature même de la transhumanité fait que Firewall se compose de diverses tendances et factions. Ces groupes d'influence, que l'on appelle les *cliques*, créent parfois des vagues avec lesquelles tout le personnel de Firewall doit composer. Certaines de ces cliques trouvent leurs origines dans des factions existantes de la transhumanité, tandis que d'autres se définissent par leurs divergences philosophiques concernant les méthodes que Firewall devrait employer. Le MJ peut se servir de ces cliques pour accentuer les tensions internes à Firewall ou, tout simplement, pour réserver quelques surprises aux PJ afin qu'ils restent sur leurs gardes.

Conservateurs : cette clique se caractérise par son approche trop prudente, du type atomisons-ça-depuis-l'orbite, face aux risques-X. Les conservateurs pensent que l'emploi d'une force excessive se justifie, et qu'il vaut mieux jouer la sécurité plutôt que risquer l'extinction. Ils s'opposent également à l'utilisation des artefacts extraterrestres/Titans et des pouvoirs psi, et ont tendance à se montrer xénophobes/isolationnistes vis-à-vis des Courtiers et des Portails de Pandore.

Francs-Tireurs : les francs-tireurs méprisent les tendances bureaucratiques et collectives de Firewall et ont une approche beaucoup plus individualiste de leur travail. Ils sont connus pour parfois contourner les procédures, prenant des risques et s'appropriant des ressources sans l'accord des autres proxys.

Intendants : les intendants pensent que la meilleure chance de survie pour la transhumanité consiste à déployer, dès que possible, des mesures répétitives de sauvegarde. Cela inclurait la création d'autant de colonies extrasolaires que possible, en passant par les portails de Pandore, mais aussi en employant des méthodes plus traditionnelles comme le lancement de vaisseaux-arches et de vaisseaux-essaimers (chargés d'infomorphes et de nano-usines) à travers l'univers.

Pragmatiques : les pragmatiques pensent que Firewall devrait se servir de tous les outils à disposition pour contrer les risques existentiels. Ils plaident en faveur d'une utilisation des artefacts aliens, des asynchrones et de tout ce qui pourrait sauver la transhumanité.

Structuralistes : cette clique milite pour une structure plus solide et une autorité centralisée au sein de Firewall afin de contrer les tendances majoritairement autonomistes du groupe. Beaucoup d'entre eux sont partisans d'une existence légitime de Firewall qui devrait selon eux être rendu public et établir des relations franches avec les autres organisations officielles. Leur idée est que ceci permettrait à Firewall de bénéficier de davantage de ressources. ■

useront de tous les moyens nécessaires pour résoudre le problème. Si cela signifie atomiser une colonie depuis son orbite afin d'annihiler une nanonuée pour l'empêcher de s'échapper vers une colonie plus importante, qu'il en soit ainsi. Ceci fait, elles emploieront tous les tours que Firewall peut avoir dans son sac pour effacer les traces de leur passage et faire porter le chapeau à d'autres groupes. Au besoin, il est possible de faire appel à une escouade de nettoyage pour remettre de l'ordre dans une mission qui a tourné au vinaigre ou est complètement partie en vrille. Dans ces cas précis, les escouades de nettoyage veillent avec zèle à ce que l'affaire ne s'ébruite pas. Parfois, cela implique la pure et simple élimination de toutes traces marquant l'implication de Firewall avant de laisser les sentinelles faire les frais de leurs choix malheureux.

Ingénieurs sociaux : surnommé le « ministère de la désinformation », l'ensemble des ingénieurs sociaux fournit les bouc-émissoires et les démentis plausibles nécessaires à Firewall et à ses sentinelles. Lorsqu'une sentinelle compromet sa position et met l'organisation en danger, les ingénieurs sociaux entrent en jeu, s'attelant à couvrir les brèches de l'édifice. Ils travaillent en étroite collaboration avec les escouades de nettoyage : lorsque ces dernières interviennent, les ingénieurs sont là pour s'assurer que toutes les mesures prises pour éliminer la menace ont été correctement dissimulées et effacées. Les ingénieurs sociaux peuvent avoir un pouvoir assez important puisque ce sont eux qui prennent la décision finale (généralement après un consensus par e-vote, bien qu'un tel luxe ne soit pas toujours envisageable devant l'urgence de certaines situations) et choisissent l'organisation — politique, économique, indépendante, etc. — qui se verra imputée la responsabilité des actions des escouades de nettoyages et devra en assumer les conséquences.

Routeurs : les routeurs sont les coordinateurs de mission. Ils travaillent en étroite collaboration avec les analystes et les corbeaux, « activant » les sentinelles nécessaires chaque fois qu'un nouveau danger apparaît. Tous les routeurs ont le niveau d'autorité requis pour évaluer les menaces et activer le nombre de sentinelles nécessaire à la mission — quels que soient les moyens à déployer pour que la mission réussisse le plus discrètement possible. Ils sont également habilités à détourner toutes les ressources de Firewall pouvant aider à la réalisation de ces missions, tant qu'ils respectent les paramètres appropriés. Les routeurs sont tenus pour responsables de l'issue de leurs missions : en cas d'échec, ils sont conduits devant une commission d'examen dirigée par leurs pairs.

Vecteurs : les vecteurs sont les spécialistes de l'intrusion numérique et de la sécurité des communications de Firewall. En d'autres termes, ce sont les hackers de Firewall. En plus d'assurer la défense des réseaux informatiques de toutes les opérations Firewall, les vecteurs sont déployés lorsqu'il faut aider les corbeaux dans leurs recherches, les analystes dans leur surveillance, et les escouades de nettoyage dans l'élimination des traces de leur passage. Ils aident également les routeurs à maintenir les communications et à conserver le contrôle des situations, et sont parfois appelés à superviser les missions des sentinelles, tout particulièrement lorsque l'équipe ne dispose pas de ses propres ressources pour les piratages. Il va sans dire que les vecteurs ont accès aux meilleurs outils d'intrusion et de sécurité que la transhumanité peut offrir.

MÉTHODES

En discrétion : voilà la procédure standard que toute sentinelle en mission doit respecter. La réussite pour l'instant incontestée de Firewall repose sur sa capacité à maintenir

le secret. Plus ses missions laissent d'empreintes, plus il sera facile pour les autres organisations de surveiller les efforts de Firewall, voire même de l'infiltrer. Firewall travaille donc constamment à élargir sa base d'alliés (en se servant, autant que possible, des actifs des organisations alliées plutôt que des siens), à infiltrer des taupes sur le long-terme, à conduire des opérations à distance (en effectuant des piratages plutôt qu'en envoyant des agents sur place), à ne faire appel qu'à de petits groupes d'infiltration (en n'activant que le nombre de sentinelles nécessaire à la réussite de la mission), etc.

Lorsqu'il s'agit de forger des alliances, Firewall dissimule souvent ses intentions réelles, parfois même sa véritable identité. L'organisation récupère souvent ses alliés par l'intermédiaire de sentinelles bien placées qui agissent en leur propre nom, indépendamment de leur position au sein de Firewall, pour accéder aux ressources des autres organisations. Mais à la fin de la journée, une partie de ces ressources est secrètement mise de côté pour le bénéfice futur de Firewall.

Par exemple, imaginons qu'un chef de division de Starware a passé des années à négocier l'expédition de pièces essentielles à la construction de vaisseaux spatiaux pour le compte des isolationnistes de la Junte Jovienne. Ce marché fructueux lui vaut un prestige énorme, une promotion et une augmentation de salaire : tout ce pour quoi il s'est battu toute sa vie. Mais ce chef de division est en réalité une sentinelle depuis longtemps infiltrée, dont la réussite permet de rapporter des alliés à Firewall, qu'il en ait conscience ou non. Non seulement ce chef de division détourne une petite partie des revenus au profit de Firewall (ce que les vecteurs dissimulent soigneusement), mais il est aussi en position d'envoyer, au besoin, des sentinelles dans les habitats de la Junte Jovienne (ou de les extraire de cette zone), un travail généralement très difficile à accomplir. Le danger évident qu'une telle tâche implique — et les conséquences qu'entraînerait la perte d'une sentinelle occupant ce genre de position stratégique — signifie que l'emploi de ces ressources « spéciales » est réservé pour les situations les plus désespérées.

En plus de l'aide que lui apportent ses organisations alliées, Firewall entretient des planques de matériel dans différents mondes et habitats, accessibles aux sentinelles si nécessaire. La connaissance de ces caches et le nombre de sentinelles informées dépend toujours de la situation et de la décision des routeurs aux commandes. Une cache d'habitat peut très bien contenir des armes, des armures, des nanos-usines, des informations archivées, voire même des reliques récupérées au cours de missions antérieures et planquées en attendant que Firewall décide quoi en faire. Il est même possible de trouver plusieurs caches dans les grands habitats, les routeurs ne révélant l'emplacement de celles qui abritent une grosse puissance de feu qu'en cas d'absolue nécessité. Certaines planques sont même si dangereuses que le routeur autorise quelquefois la destruction complète de la pile corticale de toutes les sentinelles impliquées une fois la mission finie, pour les faire ré-envelopper à partir d'une sauvegarde n'ayant nulle connaissance de l'existence de cette cache.

Comme indiqué dans *Escouades de nettoyage*, Firewall n'hésite pas à réagir avec force rapidement et sans équivoque lorsque le danger atteint un certain niveau de menace et que les opérations discrètes ont échoué. Ce « seuil de menace » est en réalité calculé par un logiciel d'évaluation des risques et varie d'une mission à l'autre en fonction des facteurs externes. Dans certains cas, lorsque la situation est estimée trop dangereuse et que l'ampleur des conséquences d'un échec

est devenue suffisamment importante, on fait appel à un Prométhéen pour évaluer le niveau de la menace et décider du moment approprié pour une retraite tactique suivie d'une « purification thermique ».

OBJECTIFS ET STRATÉGIES À LONG-TERME

Les objectifs principaux de Firewall sont de contrer les menaces existentielles et de protéger la transhumanité. Mais ce ne sont pas ses uniques objectifs. Le MJ est libre de définir des objectifs supplémentaires en fonction de ses joueurs et de ses campagnes. Ils dépendent aussi largement des cliques particulières que le MJ choisira d'exploiter (cf. *Les cliques*, p. 359).

Voici une liste d'exemples de stratégies et d'objectifs à long-terme que le MJ peut utiliser à sa convenance :

À QUEL GENRE D'AIDE UNE SENTINELLE PEUT S'ATTENDRE ?

Le genre d'aide exact apporté à une sentinelle en mission dépend complètement de la situation et du MJ. En règle générale, la politique de discrétion de Firewall s'applique également aux sentinelles en action, ce qui signifie qu'elles sont pour ainsi dire livrées à elles-mêmes et agissent comme elles l'entendent. Après l'accès à une cache d'équipement, — lesquelles sont généralement surestimées, obligeant la sentinelle à faire avec ses propres ressources si elle a besoin de plus — Firewall attend de ses sentinelles qu'elles soient capables de gérer la situation. En plus de leurs compétences et de leur savoir-faire, elles peuvent, bien évidemment, s'appuyer sur leur i-rép pour obtenir les ressources et les faveurs dont elles ont besoin pour mener leur mission à bien.

Dans certains cas, le MJ pourra estimer que la situation justifie la présence de plus ou moins d'équipement dans une planque, ou l'assistance des ingénieurs sociaux et des vecteurs. Mais il serait avisé de ne pas abuser de ce genre d'interventions afin que les PJ apprécient ces *deus ex machina* à leur juste valeur et manifestent la crainte et l'admiration attendues dans ce genre de situations.

S'il y a une chose pour laquelle Firewall est digne de confiance, c'est l'assurance sauvegarde. Tout agent Firewall tué en mission est ré-enveloppé aux frais de l'organisation — même si le morphe utilisé et la méthode de sauvegarde employée (que ce soit à partir de la pile corticale ou d'une sauvegarde, voire même à partir d'une ancienne sauvegarde) dépendent intégralement des circonstances de la mort et du bon vouloir du routeur. Mais Firewall fait généralement son possible pour récupérer la pile corticale de la sentinelle, essentiellement parce qu'il ne tient pas à voir la sauvegarde de ses agents tomber entre de mauvaises mains.

De la même manière, si une mission Firewall implique une egodiffusion ou un voyage vers une destination quelconque, la facture est en principe aux frais de l'organisation. Il est souvent plus facile pour les sentinelles de couvrir les dépenses elles-mêmes et de se faire ensuite rembourser par Firewall mais, en cas de besoin, Firewall peut s'occuper directement de ces dépenses. ■

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

- S'implanter dans d'autres systèmes stellaires.
- Obtenir une légitimité plutôt que de rester une organisation clandestine.
- Développer des IA germes stables.
- Découvrir où sont partis les Titans.
- Découvrir ce qui est arrivé aux transhumains uploadés avec lesquels les Titans ont disparu.
- Comprendre les Courtiers.
- Établir le contact avec d'autres extraterrestres.
- Découvrir ce qui est arrivé aux Iktomi et trouver d'autres curiosités xéno-archéologiques.

FIREWALL ET LES AUTRES ORGANISATIONS

Le niveau d'infiltration de Firewall au sein des autres organisations (et vice versa !) ne fait volontairement l'objet d'aucune précision. *Eclipse Phase* étant un univers actif, avec une histoire suivant son cours, ces détails seront précisés et mis à jour dans les suppléments à venir. En outre, il devrait appartenir au MJ de déterminer l'importance de telles infiltrations pour ses propres campagnes, selon les intrigues et histoires qu'il souhaite développer avec ses joueurs.

Voici une petite liste des interactions les plus évidentes :

- **Système intérieur** : presque toutes les factions du système intérieur voient Firewall comme un groupe opérationnel véreux et illégal, corrompu par les anarchistes et minant le tissu même de la société. Certaines hypercorps croient toutefois être en mesure d'infiltrer les rangs de cette organisation et pouvoir l'utiliser pour servir leurs propres intérêts, par exemple en espionnant et sabotant d'autres factions et hypercorps.
- **République Jovienne** : la Junte exècre Firewall et tout ce qu'il représente, et n'hésitera pas à prendre des mesures extrêmes pour combattre ne serait-ce que le plus infime soupçon d'activité Firewall dans sa sphère d'influence.
- **Titaniens** : la plupart des Titaniens au courant de l'existence de Firewall ne sont pas forcément opposés à ses activités, mais pensent que le groupe devrait se doter d'une existence légitime et être ramené dans le rang.

LES ETI

Comme indiqué dans *Intelligences extraterrestres*, p. 352, les ETI sont une civilisation extraterrestre avancée responsable du virus Exsurgent (p. 362) et, par extension, de la corruption des Titans ainsi que de la Chute.

Personne n'a encore jamais rencontré de membre de la civilisation ETI (s'il en existe seulement), pas même les Courtiers. Cette intelligence étant nettement supérieure à la transhumanité, il est peu probable qu'elle ait un rôle direct à jouer dans *Eclipse Phase*, mais ceux qui seraient amenés à apprendre la vérité au sujet du virus Exsurgent et de la Chute pourraient, à juste titre, craindre pour l'avenir. Cela dit, personne n'est même en mesure d'imaginer ce qui pourrait arriver ensuite ou de savoir avec certitude si les ETI n'ont pas installé plus de « pièges », semblables à leurs sondes de Bracwell, ou s'ils n'ont pas d'autres serviteurs ou messagers actifs dans la galaxie. Avec des éléments tels que les Portails de Pandore à disposition de la transhumanité, ce n'est sans doute qu'une question de temps avant que des explorateurs transhumains ne se heurtent à de nouveaux aspects de l'existence et de l'activité des ETI.

Il est important de garder en tête la nature de cette civilisation. Si la transhumanité est parvenue à accomplir ce qu'elle

GÉRER LES EXTRATERRESTRES

Même si plusieurs races extraterrestres de l'univers d'*Eclipse Phase* ont déjà été présentées, le MJ est libre d'introduire de nouvelles races s'il le souhaite. Cela est parfaitement acceptable, mais il nous faut insister sur l'importance de décrire toute vie extraterrestre, quelle qu'elle soit, de manière convaincante. Les formes de vie qui ont évolué dans des circonstances environnementales radicalement différentes de celles des humains, et qui ont donc développé leur intelligence en empruntant des voies différentes, devraient au moins apparaître comme bizarres, étranges ou curieuses. Rien ne garantit que les processus et modes de pensée des xénomorphes ressemblent à ceux des transhumains, ni même que leurs réponses émotionnelles (basées sur une biologie complètement différente — si, bien entendu, ils ont des émotions) se rapprochent, même vaguement, des nôtres. Communiquer avec ces extra-terrestres relèvera très probablement du défi, et des malentendus seront quasiment garantis. ■

considère être des merveilles en exploitant une petite poignée des ressources disponibles sur quelques planètes et des objets issus d'une infime proportion des systèmes stellaires existants, les ETI ont une galaxie entière à leur disposition depuis des millénaires. Les projets de méga-ingénierie — tels que les sphères de Dyson, les cerveaux gigognes, les cerveaux jupitériens, les moteurs stellaires — sont à leur portée. Ils exploitent les amas stellaires comme la transhumanité exploite les champs ou de riches gisements de minerais. Étant donné leur potentiel, les ETI vivent très probablement aux extrêmes limites de la galaxie, loin de son centre, là où les températures les plus basses et les matières les plus rares donnent un bon environnement thermodynamique. Ces puissances, tapies dans les profondeurs noires et gelées des bords de la Voie Lactée, se sont éveillées à la conscience bien longtemps avant que la Terre ne soit seulement qu'une onde dans les gaz fumants entourant un Soleil pas encore enflammé.

Malgré tout ce que peuvent penser ceux qui sont dans le secret de l'univers d'*Eclipse Phase*, les ETI ne sont pas nécessairement hostiles aux autres races telles que la transhumanité (cela dépend surtout de leurs objectifs et points de vue, cf. p. 353), tout du moins pas au sens où la transhumanité conçoit le terme d'hostilité, avec une définition s'appuyant sur le principe des différences religieuses, ethniques, raciales ou culturelles. Il est fort probable que les ETI soient simplement indifférents à une transhumanité trop insignifiante pour être seulement intégrée à l'équation de leurs préoccupations dépassant l'entendement. Ou peut-être voient-ils les transhumains comme un organisme vivant traite une infection ou un parasite — comme un élément que le système immunitaire va s'empresse de supprimer.

LES EXHUMAINS

Les exhumains sont une faction d'*Eclipse Phase* qui cherche à transcender la condition transhumaine pour atteindre le stade de la post-humanité. Concrètement, ils cherchent à parfaire leurs capacités physiques et mentales à des niveaux jamais atteints, sont en quête d'une sorte de perfection idéale et/ou cherchent à atteindre un stade plus élevé sur l'échelle évolutionnaire. La représentation exacte de cet idéal dépend

des exhumains, mais le principe général s'appuie sur la philosophie nietzschéenne, et leur objectif est de se positionner au pinacle de la chaîne alimentaire. Certains exhumains se sont transformés en ce qu'ils considèrent être des prédateurs parfaits ou en des créatures extrêmement adaptatives et donc plus aptes à survivre. D'autres ont intégralement modifié leur propre cerveau afin de radicalement surpasser l'intelligence transhumaine. La plupart sont des traqueurs de singularité avides de suivre les miettes de pain laissées par les Titans et autres entités, avec l'espoir de trouver ainsi un moyen de dépasser les limites transhumaines.

En raison des nombreuses modifications extrêmes, expérimentales et dangereuses auxquelles ils se soumettent, certains exhumains ont fini par s'infliger des dommages psychiques irréversibles, et ont sombré dans la folie ou provoqué de tels glissements dans leurs modes de pensée que ceux-ci n'ont désormais plus rien d'humain. Certains ont également adopté un point de vue antagoniste à celui de la transhumanité, considérant leur ancienne espèce comme faible, décadente et indigne. Tout ceci a encouragé les exhumains à lancer des attaques directes contre la transhumanité et à ravager ses colonies et ses vaisseaux, même s'ils n'opèrent généralement que dans les zones isolées.

Vous trouverez, ci-dessous, quelques exemples d'exhumains, mais le MJ est encouragé à développer ses propres variations sur ce thème.

NEURODES

Cherchant à atteindre un niveau supérieur d'hyper-intelligence et de conscience, les neurodes ont abandonné leurs enveloppes transhumaines pour une coquille neuronale multipède qui fait à la fois office de corps et de cerveau. La masse corporelle du neurode est composée d'amas amorphes de cellules nerveuses et épithéliales enfermés dans une solide carapace pourvue de quatre pattes et de deux doigts manipulateurs. La masse cérébrale du cerveau d'un neurode lui donne d'impressionnantes capacités de calcul et d'autres facultés mentales dépassant de loin les capacités transhumaines. Les neurodes se défendent avec des essaims de drones télécommandés.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
40	10	40	20	30	10	40	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
12	1	80	16	160	35	7	53

Compétences : Esquive 30, Investigation 80, Perception 90, + autres selon ce qui convient.

Implants : armure carapace, contrôle endocrinien, convertisseur de compétences, hyper-linguiste, implant mathématique, médicachines, mémoire eidétique, oracles, prises jack, puce multitâche, régulation circadienne, sens de l'orientation.

Notes : aspect Trouble mental x2.

PRÉDATEURS

Les prédateurs cherchent à se transformer pour se hisser au sommet de la chaîne alimentaire. Ils explorent de nouvelles possibilités en matière de modifications génétiques et d'implants prototypes, utilisant souvent à cette fin des méthodes et des technologies controversées. Les instabilités biochimiques résultant des modifications non préalablement testées et des altérations portées à leur métabolisme ont souvent des conséquences dramatiques sur leur équilibre mental et émotionnel. Certains prédateurs poussent leurs limites plus loin

encore en se soumettant à des opérations de psychochirurgie expérimentales destinées à modifier leur conscience pour stimuler leur perfidie et leur brutalité, des procédures qui ont souvent des effets secondaires négatifs. Il existe quelques prédateurs qui, poussant à l'extrême leur idéologie de la survie du plus fort, vont jusqu'à modifier leur système digestif pour adopter un régime anthropophage et qui prennent plaisir à massacrer les transhumains pour se régaler de leur chair.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
30	40	40	40	15	40	30	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
16	3	60	12	120	65	13	98

Compétences : Armes tranchantes 60, Chute libre 50, Combat non-armé 70, Esquive 60, Investigation 50, Parkour 80, Perception 60.

Implants : armure carapace (11/11), augmentation musculaire, contrôle endocrinien, cybergriffes, étanchéité au vide, filtres toxémiques, glandes à drogues, glande venimeuse, médicachines, odorat amélioré, ouïe améliorée, peau de caméléon, pieds préhensiles, poussée synaptique (niveau 2), régulation thermique, réserve d'oxygène, respirocyles, stimulation surrénale, + toute autre modification que le MJ jugera pertinente.

Notes : aspect Trouble mental x2.

LE VIRUS EXSURGENT

Seules quelques personnes (ou entités) ayant survécu à la diaspora terrienne connaissent les véritables motifs de la Chute et ce qui fut son catalyseur. Le virus extraterrestre Exsurgent, — comme l'appellent les membres de Firewall conscients de son existence — fut mis en place par les ETI pour infecter les IA germes émergentes, et dépasse de loin la compréhension transhumaine : il s'agit de quelque chose de bien plus complexe qu'un simple virus informatique. Même si certaines souches du virus ont été identifiées, et même si l'on a rencontré différents types d'infection au virus Exsurgent, l'opinion dominante classe ce virus comme une création des Titans. En grande partie vaincu, chassé et éradiqué des réseaux transhumains du système solaire grâce aux efforts des Prométhéens, le virus Exsurgent ressurgit encore occasionnellement, notamment à cause des charognards et autres explorateurs qui se font infecter à trop jouer avec les vieilles reliques de la Chute.

PLÉTHORE DE SOUCHES

Le virus Exsurgent est complètement différent de tout ce que la transhumanité a pu voir auparavant. S'il présente des similarités avec les virus informatiques comme avec les virus biologiques, d'après les observations effectuées sur les hôtes infectés et sur son mode de propagation, il ne se limite à aucune forme ni à aucun vecteur de transmission.

Le virus Exsurgent est incroyablement efficace et infectieux. En tant que virus intuitif, il est hautement intelligent et capable d'adaptation, pouvant muter pour prendre de nouvelles formes. Semblable à certains virus pouvant passer la barrière des espèces sans distinction et adapter leur mode de transmission, du contact à la propagation aérienne, le virus Exsurgent est un omnivirus capable de muter, de changer de forme et de mode de transmission pour contourner les défenses immunitaires. Il fonctionne un peu comme un rétrovirus qui intégrerait des informations génétiques au génome du sujet pour en corrompre les cellules et en redéfinir

- SYNOPSIS
- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSO.
- EXEMPLES DE PERSO.
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES

les fonctions, mais à un niveau plus complexe encore. Il est également connu pour réécrire le code neural de l'hôte en suivant le même principe : concrètement, il restructure l'esprit et la personnalité du sujet.

S'il est au départ un virus informatique, — c'est ainsi qu'il a infecté les Titans — il s'est transformé de lui-même afin de pouvoir se transmettre sous au moins trois formes différentes : nanovirus biologique, nano-épidémie et piratage Basilic. Chacun de ces vecteurs est décrit ci-dessous, avec ses règles d'infection et de défense.

NANOVIRUS BIOLOGIQUE

Après avoir infecté les Titans et avoir exploité leur compréhension de la biologie terrienne et leur accès aux bio et nanotechnologies, le virus Exsurgent est très vite apparu sous plusieurs formes biologiques pendant la Chute. Ces souches virulentes ont aussi bien infecté les biomorphes transhumains que d'autres créatures vivantes. Les nanobots biologiques propageant la souche agissent comme n'importe quel autre virus biologique, mais modifient radicalement l'état biologique et mental du sujet. Certaines versions de cette souche envahissent et restructurent le code génétique du sujet, le transformant en une horrible abomination que l'on nomme exsurgent (p. 369). Même si les sources de première main sont des contes d'épouvante décrivant comment les victimes se métamorphosent en monstres hostiles, ce genre de rapports est plutôt rare et peu fiable au regard de l'état mental des témoins (sans compter que les possibles enregistrements qui pourraient corroborer ces déclarations ont une étonnante tendance à disparaître). D'autres variantes de cette souche sont connues pour n'altérer que le code neural du

sujet, le soumettant ainsi à la volonté du virus (et souvent, par extension, aux Titans), et pour affecter sa structure mentale, le dotant ainsi de capacités psi.

INFECTION BIOLOGIQUE

Les versions biologiques se propagent comme n'importe quel autre agent pathogène. Les gens se retrouvent généralement infectés lorsqu'ils sont à proximité d'une entité infectée. La transmission peut se faire par contact corporel (en touchant quelqu'un dont la peau sécrète des nanobots biologiques), par inhalation (en respirant les nanobots biologiques exhalés), par injection ou par voie orale (p. 317). Les nanobots biologiques Exsurgents pouvant survivre hors du corps pendant une période prolongée, il est aussi possible de se retrouver infecté juste en stationnant dans une zone que le sujet infecté a occupé quelques heures, voire quelques jours, auparavant.

Lorsqu'il y a la moindre chance qu'un biomorphe soit exposé au virus (en traversant, par exemple, une pièce où il a pu respirer des nanobots biologiques exhalés), faites-lui faire un test d'AUD $\times 10$ (en utilisant sa caractéristique Audace et non son score actuel de points d'audace). Un échec signifie qu'il a été exposé. Dans d'autres circonstances, l'exposition peut être automatique comme, par exemple, lors d'un baiser ou d'un contact physique prolongé avec une personne infectée.

Un biomorphe exposé à l'infection doit faire un test d'END $\times 2$ pour savoir s'il est infecté ou non. Les bio-modes de base et les nanophages n'offrent aucune protection contre cela, mais les filtres toxémiques (p. 302) et les médicachines (p. 308) font bénéficier d'un bonus de +30 chacun (même si ce n'est probablement qu'une question de temps avant qu'une souche mutante du virus Exsurgent apprenne à les



contourner). En cas d'échec, le personnage est infecté. Pour plus de détails, reportez-vous aux descriptions des souches Exsurgentes (p. 366).

Les biomorphes deviennent contagieux au cours des 12 heures qui suivent l'infection (dans le cas de la souche Watts-Macleod, notez qu'ils ne restent contagieux que pendant 12 heures après ce délai).

VIRUS NUMÉRIQUE

Les souches numériques sont des versions purement et uniquement basées sur de l'information ou du code pur. Elles ressemblent généralement aux virus, aux vers et aux troyens informatiques qui se propagent sur la Toile, exploitent les failles et imitent les protocoles de communication afin de pouvoir les détourner, comme le ferait un hacker compétent.

Traitez les versions numériques du virus Exsurgent comme des programmes intelligents répondant aux mêmes règles que les infomorphes (p. 265), avec les caractéristiques suivantes :

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
40	10	40	40	40	40	40	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
16	3	—	—	—	—	—	—

Compétences : Infosec 70, Interface 60, Investigation 50, Matériel : Électronique 50, Perception 60, Programmation 50.

Logiciels : Exploit, Fouine, Leurre, Pare-feu, Pistage, + tous ceux que le MJ juge appropriés.

INFECTION NUMÉRIQUE

Le virus Exsurgent cherche évidemment à accéder à tous les nouveaux systèmes qu'il croise, en les piratant et en y copiant une version de lui-même.

SUBVERSION D'IA ET D'INFOMORPHES

Le virus Exsurgent peut dépenser une action complexe pour lancer une « attaque » contre un programme intelligent (IA, IAG ou infomorphe) s'exécutant sur le même système que lui. Si l'un de ces programmes intelligents accède à un système sur lequel le virus se trouve, le virus tente de remonter au système source sur lequel le programme s'exécute, et d'où il opère, pour l'attaquer directement.

L'attaque se gère comme un test opposé, chacun effectuant un test de COG + INT. Si le virus Exsurgent l'emporte, la cible est infectée et sera corrompue au cours des 10 rounds suivants l'infection, moins 1 round par tranche de 10 points de MR. Si la cible réussit son test mais fait un score inférieur à celui du virus, elle prend conscience que le virus est en train de la soumettre. Elle reçoit aussitôt 1d10 points de stress mental. Un programme infecté n'a qu'une seule option pour se défendre contre la prise de contrôle du virus : s'éteindre et se rebooter. L'IA ou l'infomorphe a besoin d'1 round complet pour s'éteindre. Le redémarrage prend 3 rounds complets (éventuellement plus, si le MJ en décide ainsi) au cours desquels l'IA ou l'infomorphe doit faire un test opposé de COG + INT contre le virus. Si la cible échoue également à ce test, le virus a déjà intégré son code et poursuit l'infection.

Une fois l'infection terminée, l'IA ou l'infomorphe devient un PNJ Exsurgent.

PIRATAGE DE CYBER-CERVEAU

Un virus Exsurgent qui réussit à infiltrer le cyber-cerveau d'une cosse ou s'un synthomorphe peut également cibler l'ego numérique que le morphe renferme, en suivant les mêmes

règles de subversion que pour les IA et les infomorphes, indiquées ci-dessus. Sinon, le virus peut choisir de procéder à un piratage cérébral normal, comme indiqué p. 261, ou effectuer un piratage Basilic.

NANO-ÉPIDÉMIE

L'abondance de nanotechnologies a été une véritable bénédiction pour la transhumanité et son voyage vers les étoiles, mais elle a également été une malédiction. Via les Titans et les machines de nanofabrication connectées à la Toile, le virus Exsurgent a créé des essaims de nanobots porteurs de différentes variantes du virus. Ces nano-épidémies peuvent cibler tous les types de morphe et parfois d'autres machines. Contrairement aux nanovirus biologiques, qui utilisent des mécanismes biologiques pour réécrire les structures neurales/biologiques du sujet, ces nano-épidémies restructurent physiquement les êtres et les choses au niveau moléculaire.

INFECTION PAR NANO-ÉPIDÉMIE

Les nanonuées Exsurgentes répondent aux mêmes règles que les nanonuées, p. 328. Mais contrairement aux nanonuées transhumaines, les nano-épidémies Exsurgentes peuvent pénétrer les tissus internes des biomorphes, affectant ainsi le corps de l'intérieur comme de l'extérieur.

Les morphes entrant en contact avec une nano-épidémie sont considérés comme infectés. Les seules défenses contre cela sont les nanobots gardiens et les nanophages (qui, dans cette situation, fonctionnent exactement comme des nanobots gardiens), même s'ils sont moins efficaces contre les nanobots Exsurgents, ayant un malus de -2 par round sur les dommages qu'ils infligent à l'essaim. Certaines nano-épidémies Exsurgentes ont développé des contremesures pour se défendre face à ce genre de systèmes, leur infligeant 1d10/2 (arrondi au supérieur) points de dommages par round. Notez que les personnages infectés par une nano-épidémie ne sont en principe pas contagieux... en principe.

Pour plus de détails, reportez-vous aux descriptions des souches, p. 366.

PIRATAGES BASILIC

Grâce aux immenses bases de données et de connaissances que les Titans ont absorbées sur la transhumanité, le virus Exsurgent a pu effectuer des analyses approfondies sur la biologie et le fonctionnement de l'esprit transhumain. En l'espace de quelques mois, en accédant à toutes les recherches à leur disposition, le virus Exsurgent et les Titans ont fait des avancées étonnantes dans leur compréhension du fonctionnement cérébral des transhumains — des avancées que la transhumanité mettra des décennies à découvrir. L'une de leurs découvertes fut une méthode visant à utiliser les entrées sensorielles comme une arme, en exploitant les faiblesses de la structure neurologique des transhumains.

Ces attaques, nommées « piratages Basilic », exploitent la façon dont le cerveau biologique des transhumains interprète et gère les entrées sensorielles au sein du cortex cérébral. De la même manière que les épileptiques sont sensibles aux images stroboscopiques se succédant à certaines fréquences, les piratages Basilic utilisent des modèles visuels et auditifs particuliers qui déclenchent des anomalies dans les connexions neurales et provoquent des nausées, des vertiges, un sentiment de désorientation, et même des convulsions — des symptômes souvent confondus avec ceux d'une attaque ou d'un accident cérébrovasculaire. Certains piratages Basilic

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

ne se contentent pas simplement de provoquer un court-circuit cérébral, ils enclenchent également un mécanisme de réécriture du code neural du sujet qui voit alors, ou entend, des choses erronées. Ce mécanisme de reprogrammation encore inconnu des transhumains permet au virus d'infecter le cerveau biologique au moyen d'une de ses souches. Le virus emploie des attaques similaires pour les synthomorphes et les cosses, le piratage exploitant la façon dont le cyber-cerveau imite le cerveau biologique par le biais d'un cerveau virtuel. L'attaque atteint sa cible en manipulant son cerveau via les informations encodées dans les entrées sensorielles.

En gros, le piratage Basilic est un moyen de pirater le cerveau transhumain par le seul biais d'un échantillon d'entrées sensorielles, généralement des images et/ou des sons. L'utilisation généralisée de la réalité augmentée facilite d'autant le déploiement de ces attaques ; le virus Exsurgent peut se contenter de pirater l'ecto ou les implants réseau du sujet pour y lancer ses flux de données sensorielles. Des méthodes plus traditionnelles peuvent également être employées, comme les vidéos interactives standards, les hologrammes, les signaux audio et subsoniques, et même la RV.

Comme beaucoup d'archives sur les années entourant la Chute ont été perdues, la plupart des gens ignorent si le piratage Basilic est une simple légende ou un fait avéré. Différents groupes officiels savent que cette technologie a été effectivement utilisée par les Titans, mais se gardent bien d'en faire part à qui que ce soit, espérant ainsi réduire le nombre de personnes susceptibles de la reproduire.

SIGNAUX D'ENTRÉE INCAPACITANTS

Lorsqu'un personnage est soumis à un piratage Basilic, il doit faire un test de COG + INT + AST. En cas d'échec, son cerveau peut être piraté et il reçoit aussitôt 1d10 points de stress mental. En outre, l'un des effets décrits ci-dessous s'applique. La durée de chacun des effets listés est de 1 minute + 1 minute supplémentaire par tranche de 10 points de ME. Chacun de ces effets est numéroté de 1 à 10, le MJ peut ainsi décider de s'en remettre à 1d10 plutôt que de choisir lui-même :

- **1. Cataplexie** : la victime perd le contrôle de son corps et s'effondre. Pendant le temps que durent l'effet, son corps ne répond plus mais la victime reste consciente et peut effectuer des actions mentales. Elle ne peut en revanche effectuer aucune action sur la Toile ni contrôler ses implants.
- **2. Stupeur catatonique** : le personnage s'immobilise et ne réagit plus. Bien qu'il demeure conscient, il est mentalement « absent » — le piratage Basilic a planté ses fonctions cérébrales. Il ne pourra absolument rien faire pendant toute la durée de l'effet, et ne réagira pas même s'il est déplacé ou attaqué.
- **3. Désorientation** : le personnage est désorienté et complètement confus. Il est incapable de prendre des décisions, de comprendre les communications et ce qui se passe autour de lui. Il ne peut pas agir de manière déterminée pendant toute la durée de l'effet.
- **4-5. Crises de grand mal** : le sujet s'effondre aussitôt et se met à convulser, recevant 1d10 points de dommages. Il ne peut rien faire d'autre pendant toute la durée de l'effet. Une fois l'effet dissipé, il souffre de confusion et de faiblesse (-30 à toutes ses actions) pour une période de temps équivalente.
- **6-7. Hallucinations** : le personnage est immédiatement entraîné dans un voyage mental le déconnectant

complètement de la réalité et de son corps physique. Le temps de la crise, le PJ ne peut réagir qu'à la réalité hallucinée que le MJ lui décrit ; le MJ peut aussi décider de gérer le personnage comme un PNJ pour la durée de l'effet.

- **8. Détérioration cognitive** : les capacités mentales du personnage s'effondrent, faisant de lui un légume. Ses aptitudes COG, INT, AST et VOL tombent à 1, et le personnage doit réagir en conséquence aux stimuli environnementaux.
- **9. Nausées/Vertiges** : le personnage est pris de violents vertiges et de vomissements qui l'handicapent pendant toute la durée de l'effet.
- **10. Sommeil** : le personnage s'évanouit pour la durée de l'effet et ne peut pas être réveillé sans intervention médicale.

Dans de rares cas, un personnage peut « esquiver » un piratage Basilic qu'il voit venir, à supposer qu'il ait, d'une manière ou d'une autre, reçu un avertissement (comme, par exemple, s'il a vu un des ses compagnons en faire les frais quelques instants auparavant). Le personnage doit, bien entendu, savoir ce qu'est un piratage Basilic pour seulement envisager cette idée. S'il tente de bloquer le signal d'entrée sensorielle au moment où il le frappe — en fermant les yeux, en se bouchant les oreilles, en éteignant sa RA, etc. — autorisez-lui un test de RÉF × 3 pour savoir s'il y parvient à temps.

REPROGRAMMATION SENSORIELLE

Dans certains cas, le virus Exsurgent peut réellement reprogrammer l'esprit de sa cible par le biais d'entrées sensorielles particulières. Mais l'affaire n'est pas des plus simples pour autant parce que le temps de programmation doit être ininterrompu. Comme avec les entrées sensorielles incapacitantes, le personnage victime de ce piratage Basilic doit faire un test de COG + INT + AST. S'il échoue, il se retrouve catatonique et paralysé pendant 10 minutes, moins 1 minute par tranche de 10 points de ME. À la fin de cette période, il est mentalement reprogrammé et « infecté » par l'une des souches du virus Exsurgent (voir ci-dessous). Pendant toute la durée d'exposition au piratage, le personnage subit la reprogrammation. Si, pendant cette période, il en est isolé d'une manière ou d'une autre par les actions d'un tiers, la reprogrammation échoue. Dans ce cas, la victime reçoit quand même 1d10 points de stress mental + 1 par minute d'exposition, et demeure éprouvée mentalement, souffrant d'un malus de -30 à toutes ses actions en raison du choc. Ce modificateur se réduit de 10 points par minute.

ATTAQUES A2CEM

Plutôt que de complètement reprogrammer la victime, certaines attaques Exsurgentes tentent plus simplement d'implanter des contrôles subconscients, similaires à des suggestions post-hypnotiques, dans l'esprit de la cible. Tirant leur nom de la phrase de Kaa « Aie Confiance, Crois En Moi », les attaques A2CEM sont une sorte de lavage de cerveau numérique réalisé à distance et sont utilisées pour créer des agents dormants, terroristes en sommeil et collaborateurs qui s'ignorent, le plus souvent en les ciblant via la Toile. Contrairement aux techniques psychochirurgicales de manipulation mentale (p. 228), les attaques A2CEM emploient l'artillerie lourde pour forcer l'ouverture de l'esprit, exploitant une sorte de faille découverte par le virus Exsurgent



dans le cerveau transhumain, pour ensuite modifier l'esprit en usant de la force brute.

Un personnage subissant un piratage Basilic A2CEM doit faire un test de COG + INT + AST. S'il échoue, l'attaque permet d'implanter une unique suggestion dans son esprit, sans qu'il en ait conscience. Ce contrôle subliminal sera activé plus tard, soit à un moment prédéfini, soit en réponse à certaines conditions prédéterminées. Une fois la commande activée, le personnage exécutera l'action, convaincu que l'idée est la sienne. La suggestion implantée peut être aussi simple que « tue cet agent Firewall », mais elle peut aussi être plus complexe comme : « fabrique un engin explosif, installe-le sur n'importe quel cargo à destination de Mars et programme-le pour exploser 24 heures après le débarquement ».

Les attaques A2CEM ne cherchent pas à reconditionner complètement la cible, mais à en faire un outil ou une arme temporaire, les suggestions implantées ne sont pas faites pour rester en place sur le long-terme. La durée d'une suggestion est égale à 3 jours + 1 journée par tranche de 10 points de ME au test de résistance. Si l'ordre n'a pas été activé passé ce délai, la suggestion se dissipe et le personnage n'est pas plus avancé.

ENREGISTRER UN PIRATAGE BASILIC

Des personnages audacieux pourraient vouloir enregistrer des entrées sensorielles Basilic pour leur propre compte. S'il est effectivement possible d'enregistrer ces piratages comme n'importe quelle autre entrée sensorielle, gardez à l'esprit que les Exsurgents et les Titans ont probablement pris toutes les mesures nécessaires pour empêcher que cet outil tombe entre les mains du premier transhumain venu, ou ont au moins dû intégrer un système de défense. Les sources Basilic peuvent s'autodétruire ou contenir un code ou des contremesures empêchant leur enregistrement, comme par exemple un bruit blanc programmé pour détruire les enregistrements audio ou des flashes aveuglant la lentille et détruisant les enregistrements vidéo. De plus, les piratages Basilic étant considérés comme extrêmement dangereux par la plupart des factions transhumaines et suscitant une crainte universelle, quiconque serait connu pour posséder un tel outil se verrait

probablement traité comme un terroriste se baladant avec une bombe nucléaire. Même si Firewall s'intéresse naturellement à la possibilité d'évaluer et de mettre au point des systèmes de défense contre ces piratages Basilic, la plupart des membres de l'organisation estiment que manipuler ce genre d'enregistrements serait une folie et que ceux-ci doivent être détruits sans attendre.

SOUCHES EXSURGENTES

Quatre variantes du virus Exsurgent sont décrites ci-dessous — les MJ sont encouragés à développer leurs propres variantes du virus pour garder leurs joueurs en alerte.

VIRUS ENDORCISTE

Cette souche est la plus insidieuse du virus Exsurgent. Au fil du temps, elle redéfinit la personnalité et les motivations de la cible, prenant lentement mais sûrement le contrôle de son esprit et de sa volonté. Le personnage n'aura d'abord pas conscience de l'infection : les changements induits par le virus lui apparaîtront comme naturels, un peu comme si se manifestait simplement un nouvel aspect de sa personnalité. Au fur et à mesure que les effets se prononceront, le personnage réalisera pourtant qu'il est le sujet d'altérations méthodiques mais il ne pourra rien faire pour y remédier. Au dernier stade, il se sera complètement transformé pour devenir un pion au service des ETI. Son esprit n'aura plus rien de transhumain, il sera *aliéné*.

Le rythme exact de la progression de l'infection est laissé à la discrétion du MJ mais quelques indications d'ordre général sont précisées ci-dessous. Chaque victime étant différemment affectée, le processus peut être plus ou moins accéléré ou ralenti selon la décision du MJ.

- **Stade 1 (de l'infection initiale à 3 mois) :** au cours de l'infection initiale, le personnage reçoit 1d10 points de stress mental et acquiert l'aspect Psi (p. 147) au niveau 1 (ce qui signifie qu'il est également affligé de l'aspect Trouble mental, comme indiqué p. 151). Dans le même temps, il gagne une passe psi-chi gratuite, choisie au hasard ou par le MJ. Un PJ infecté peut continuer à jouer normalement (cf. *Jouer un Exsurgent*, p. 368) et

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

acheter de nouvelles passes psi-chi avec ses points d'XP. Un PNJ infecté acquiert une nouvelle passe toutes les 2 à 4 semaines.

À ce stade, l'infection n'est généralement pas détectée mais le personnage est en proie à des effets lancinants (voir ci-dessous). Alors que les semaines passent, il est sujet à un glissement subtil de la personnalité : il devient progressivement plus insensible, plus sournois, et manifeste d'autres changements de comportement. Si la situation le permet, il serait intéressant que le MJ garde volontairement son PJ dans l'ignorance de son état, tout en lui donnant des conseils de roleplay en rapport avec sa condition. De la même manière, le PJ devrait jouer le jeu de la découverte de ses nouvelles passes psi et de leur première utilisation : elles offrent d'intéressantes opportunités de roleplay. Les joueurs et personnages qui sont au courant de l'existence du virus Exsurgent et de la souche Watts-Macleod ne devraient pas pour autant savoir avec certitude quelle souche les a infectés — laissez-les mariner.

- **Stade 2 (de 3 à 6 mois) :** le sujet reçoit 1d10/2 (arrondi au supérieur) points de stress mental supplémentaires et gagne l'aspect Psi au niveau 2 (ainsi qu'un autre Trouble mental). Le PJ peut continuer à jouer normalement et acheter des passes psi-gamma avec ses points d'XP. Les PNJ acquièrent une nouvelle passe toutes les 2 à 4 semaines.

Au bout de trois mois, le personnage commence à prendre conscience qu'il est sous une influence étrangère, mais il est déjà trop tard. Les effets de l'Endorciste (voir ci-dessous) se font sentir de manière régulière. À ce stade, le personnage envisagera sûrement de se supprimer pour revenir à une sauvegarde antérieure à l'infection, cherchera de l'aide ou encouragera vivement les autres à interférer. Mais l'infection bloquera activement cette catégorie de pensées et d'actions. Pour réellement passer outre ce contrôle mental, le personnage devra réussir un test de VOL. Selon la décision du MJ, un échec pourra causer 1d10/2 (arrondi au supérieur) points de stress mental, le personnage réalisant qu'il a perdu tout contrôle sur ses propres actions et pensées.

- **Stade 3 (6 mois et plus) :** le sujet reçoit 1d10/2 (arrondi au supérieur) points de stress mental supplémentaires et gagne l'aspect Psi au niveau 3 (voir ci-dessous). Il est désormais considéré comme un exsurgent à part entière et devient un PNJ. Il ne peut plus être incarné par un PJ. La victime obtient également un bonus permanent de COG et de VOL de +5, ainsi qu'une nouvelle passe tous les 1 à 2 mois.

Comme indiqué ci-dessus, les personnages infectés par cette souche du virus Exsurgent sont en proie à des effets obsédants — des changements de personnalité et d'état d'esprit. Quelques exemples de ces effets sont indiqués ci-dessous, mais le MJ est encouragé à faire preuve d'imagination et à inventer les siens :

- **Manipulation émotionnelle :** traitez ceci comme la procédure psychochirurgicale Contrôle émotionnel (p. 231).
- **Manipulation onirique :** le personnage fait des rêves lucides, étranges et surréalistes. Il peut se retrouver à rêver qu'il mène une vie d'extraterrestre sur une exoplanète exotique, s'imaginer être une sonde robotique lancée à

travers les immensités désertiques de l'espace, ou fantasmer sur différentes manières de semer la mort ou de provoquer des destructions massives.

- **Modification comportementale :** traitez ceci comme les procédures psychochirurgicales de Contrôle comportemental ou d'Édition de la personnalité (p. 231). Le but de ces effets est généralement de modeler la personnalité du personnage pour en faire, autant que possible, un agent ETI.
- **Perceptions altérées :** les perceptions du sujet sont modifiées de manière perturbante et inhabituelle. Il se peut qu'il voit des choses qui n'existent pas, sente une présence qui le suit ou l'observe, sente une odeur de sang inexplicable, entende des voix, souffre de synesthésie ou se mette tout à coup à percevoir les personnes qui l'entourent comme d'étranges morceaux de viande ne cessant de jacasser.
- **Pulsions inexplicables :** le personnage est submergé par d'étranges pulsions étrangères et se retrouve parfois, sans même s'en rendre compte, à faire des choses qui ne lui ressemblent absolument pas. Il peut, par exemple, démonter complètement des appareils quelconques pour en comprendre le fonctionnement, tester les limites de programmation d'une nano-usine, disséquer des créatures vivantes pour en comprendre les mécanismes biologiques, tester des armes, goûter à des aliments à peine comestibles, se livrer à des activités sexuelles curieuses et dépravées, s'amuser à mentir dans le seul but de savoir jusqu'où il peut aller et s'en sortir, etc.

VIRUS MINDSTEALER

Très similaire au virus Endorciste, la souche Mindstealer agit beaucoup plus rapidement. Plutôt que de mettre des mois à soumettre l'esprit de la cible, ce virus ré-encode très vite le cerveau du sujet : ce n'est qu'une question de minutes. Il s'agit d'une infection bien plus invasive et bien plus brutale, entraînant souvent des effets secondaires importants qui affectent l'état mental du sujet. Cette souche ne se propage que sous forme de virus numérique, de nano-épidémie ou de piratage Basilic (et non en tant que nanovirus biologique).

Une fois la victime infectée, il faut au virus un nombre de rounds égal à COG + INT + AST pour contrôler complètement l'esprit du sujet (20 rounds = 1 minute). Durant ce laps de temps, la victime est tout à fait consciente d'être l'objet d'une attaque cérébrale et des énormes changements de personnalité qu'elle subit. Il s'agit d'un processus troublant, effrayant et douloureux qui inflige au sujet un malus de -30 à toutes ses actions le temps que dure la procédure.

La transformation mentale inflige 2d10 points de stress mental à la cible. Une fois le processus terminé, le personnage devient un PNJ exsurgent ; le MJ en prend le contrôle.

VIRUS WATTS-MACLEOD

La souche Watts-Macleod est une variante étrangement positive du virus Exsurgent. Elle dote sa victime de capacités psi sans la soumettre aux transformations généralement induites par les autres souches. Peut-être correspond-t-elle à une mutation accidentelle du virus Exsurgent, toujours est-il que beaucoup se demandent si ses véritables effets néfastes ne se sont tout simplement pas encore révélés.

Comme indiqué dans la section Psi du chapitre *Piratage mental* (p. 220), les personnages infectés par cette souche gagnent l'aspect Psi (p. 147) au niveau 1 ou 2. Si le

personnage est infecté en cours de jeu, il doit acheter l'aspect avec ses points d'XP (s'il n'en a plus à ce moment-là, il réduira d'autant le nombre de ses prochains points d'XP jusqu'à remboursement complet des points de PP que coûte l'aspect). Tous les autres effets secondaires de l'infection Watts-Macleod (cf. *Psi*, p. 220) s'appliquent également.

Même si l'infection par cette souche apporte quelques bénéfices au personnage, le MJ devrait s'assurer de faire ressortir la nature flippante et dérangeante du virus. Le personnage ne devrait jamais savoir avec certitude s'il est ou non sous l'influence subtile du virus, s'il est soumis à des altérations si sensibles qu'il ne peut pas mettre le doigt dessus — il devrait avoir l'impression de vivre avec une épée de Damoclès risquant de s'abattre à tout moment.

VIRUS XÉNOMORPHE

La souche Xénomorphe transforme aussi bien le corps du sujet que son esprit. Au fil du temps, son corps se métamorphose physiquement pour évoluer vers une forme de vie extraterrestre. Cette souche ne se transmet que sous forme de nanovirus biologique ou de nano-épidémie (pas comme virus numérique, ni sous forme de piratage Basilic). Il existe des variantes de cette souche créant différentes formes monstrueuses. L'origine de ces différents types physiques extraterrestres étant inconnue, nul ne sait s'il s'agit de la reproduction de races extraterrestres existantes (ou ayant existé) ou de créatures néogénétiques créées à partir de rien. Le seul point commun à toutes ces formes monstrueuses est le danger qu'elles représentent pour tous. Certains cercles de Firewall supposent que le virus Exsurgent intègre une sorte de « bibliothèque » des types de créatures à déployer, en partant du principe que certains types de créatures sont plus efficaces que d'autres en terme d'extermination selon l'espèce ciblée.

Cette souche obéit aux mêmes règles que le virus Endorciste (voir plus haut), à quelques variations près (voir ci-dessous). Le délai d'infection est beaucoup plus rapide, mais le MJ peut l'ajuster à sa convenance.

Stade 1 : provoque les mêmes effets que ceux du virus Endorciste au stade 1 de l'infection. En outre, le personnage commence à subir des changements physiques mineurs mais clairement inhabituels. Ceux-ci sont toutefois aisément dissimulables aux autres et ne gênent pas l'infecté. Exemples d'altérations physiques des biomorphes : croissance anormale des cheveux ou de la pilosité ; une certaine dépigmentation ou translucidité de la peau ; violentes éruptions cutanées ; épaissement cutané ; amélioration ou légère perte d'efficacité des organes sensoriels ; forte odeur corporelle ; perte de cheveux ; apparition de nouvelles dents ou perte de dents ; croissance d'un appendice caudal vestigial ou d'autres membres ; changements mineurs du comportement alimentaire, etc. Les synthomorphes peuvent être sujets à des défaillances système mineures, à des dysfonctionnements ou améliorations de leurs composants, à des signes d'usure ou à des transformations matérielles. Le MJ est encouragé à faire preuve d'imagination. Ce stade de l'infection dure généralement jusqu'à une semaine après l'infection initiale pour les nanovirus biologiques, jusqu'à une heure seulement pour les nano-épidémies.

Stade 2 : comme le stade 2 du virus Endorciste, à ceci près que le personnage est, de surcroît, sujet à de sérieuses métamorphoses et que ses changements deviennent difficiles à dissimuler ; il est de plus en plus monstrueux à mesure que le temps le rapproche du stade 3. Exemples de transformations de biomorphes : développement d'écaillés ou de plumes ;

modification partielle de la structure des membres ; croissance partielle de nouveaux membres ; croissance d'organes sensoriels vestigiaux ; pertes sensorielles ; développement de griffes ou d'épines dorsales ; changements majeurs du comportement alimentaire ; etc. Les synthomorphes peuvent être sujets à des altérations système et morphiques radicales, à une amélioration ou une limitation des fonctions sensorielles, voire même à la conversion de leur coquille robotique en matériaux intelligents. Ces changements physiques affaiblissent le sujet, lui infligeant 1d10 points de dommages physiques. Ce stade dure généralement une semaine pour les nanovirus biologiques et une heure seulement dans le cas des nano-épidémies.

Stade 3 : comme le stade 3 du virus Endorciste : le personnage devient un PNJ. En outre, le sujet se transforme complètement pour devenir une créature n'ayant plus rien d'humain. Des exemples de ce type d'exsurgents sont présentés p. 369.

UTILISER LE VIRUS EXSURGENT

La chose vraiment effrayante à propos du virus Exsurgent, c'est son adaptabilité. Il fut créé par une ETI quasiment omnipotente pour corrompre les IA germes étrangères et les formes de singularités similaires qu'il pourrait rencontrer, et il est *très* doué pour cela. Il est capable d'analyser, de comprendre et d'imiter presque tous les protocoles numériques et les moyens de communications étrangers qu'il rencontre, qu'importe la diversité des approches étrangères ayant contribué à leur élaboration. Il a, de ce fait, l'habile faculté de contourner et d'infecter n'importe quel système de sauvegarde. À partir de là, il assimile très vite toutes les données qu'il peut trouver sur l'espèce/la civilisation ciblée(e), et fait tout son possible pour muter et revêtir des formes capables de s'attaquer à la cible en utilisant d'autres modes de contamination.

En raison de sa nature toujours changeante, il est fort probable que le virus Exsurgent continue à trouver de nouvelles et intéressantes façons de muter. Certaines de ces mutations se révéleront efficaces, d'autres non. Cela offre néanmoins au MJ l'opportunité d'inventer ses propres variantes du virus afin de les déployer contre des PJ qui ne verront rien venir.

JOUER UN EXSURGENT

La première chose à savoir pour le MJ incarnant une entité qui a été infectée par le virus Exsurgent, c'est que l'exsurgent ne suit plus que des plans étrangers avec des modes de pensée différents hérités des ETI. Chaque exsurgent a ses propres objectifs et agit à sa façon, mais tous s'intéressent généralement à deux choses en particulier : propager le virus et détruire tout ce qui n'a pas été infecté. Dans certains cas, les exsurgents engagent une action hostile immédiate et acharnée contre tout ce qui, autour d'eux, n'est pas infecté. Dans d'autres, ils adoptent une approche plus méthodique, tramant des intrigues à long-terme pour infiltrer des positions de pouvoir et d'autorité, préparant le terrain pour des actions de destruction massive, etc. En d'autres termes, il est possible de les gérer comme des monstres franchement hostiles, ou comme d'insidieux ennemis qui, sur le long-terme, corrompent la transhumanité de l'intérieur ou fomentent des intrigues complexes risquant de provoquer une dévastation d'une échelle planétaire.

Si le MJ le souhaite, l'exsurgent peut également avoir des objectifs tangents à tous ceux-ci. Cela peut aller de l'accumulation de connaissances sur la manière dont fonctionne la transhumanité en tant qu'espèce afin de forcer le téléchargement d'esprits en masse à des intentions beaucoup plus

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

obscur comme, par exemple, la fabrication d'une bombe de hafnium ou la conversion de la masse du système solaire en computronium. Le virus Exsurgent est particulièrement puissant et intelligent et, même si ses objectifs et méthodes peuvent parfois paraître bien mystérieux à la transhumanité, il sait exactement où il va et ce qu'il fait. En raison de la nature mutante et changeante du virus et à cause de la façon dont il transforme l'esprit transhumain, surtout quand ce n'est pas de la manière prévue, il arrive cependant que les objectifs exsurgents évoluent pour devenir particulièrement étranges ou absolument horribles comme, par exemple, le fait de procéder à des expériences évaluant la façon dont les transhumains réagissent à des conditions extrêmes, ou la conversion d'une colonie entière au cannibalisme.

PJ EXSURGENTS

Un PJ infecté par certaines souches du virus Exsurgent peut continuer à avancer selon sa propre volonté, même si le virus le consume à petit feu. Le processus est, naturellement, absolument effroyable, mais il n'y a pas grand-chose qu'il puisse y faire. Malgré tous les efforts déployés dans les sciences transhumaines, rien ne paraît fonctionner pour sauver une personne infectée — le virus est tout simplement trop puissant et s'adapte trop vite. La politique standard de Firewall consiste donc à exécuter les individus gravement infectés. La plupart des agents Firewall ayant conscience de cela, les personnes infectées ont parfois tendance à cacher leur état à leurs compagnons.

Les souches Endorciste et Xénomorphe transformant généralement le sujet de manière progressive, le personnage n'aura d'abord pas conscience de l'infection. Cela offre au MJ une belle opportunité de se montrer impitoyable avec le personnage : il pourra commencer par l'affliger peu à peu avec des effets mineurs du virus Endorciste, puis insister davantage à mesure que l'infection progressera. Le personnage réalisera alors tout doucement qu'il est sous l'influence d'un corps étranger — de quelque chose d'*intelligent*. Les personnages étant au courant de l'existence du virus Exsurgent, et de ses effets, s'apercevront sans doute plus rapidement de l'infection, mais le virus les empêchera probablement d'y faire quoi que soit. Concrètement, le personnage est prisonnier de son propre corps, qu'il partage désormais avec une présence maligne et froide prenant méthodiquement le contrôle de lui-même. Les réactions de chacun dépendent de leur personnalité et peuvent aller du désespoir au renoncement, des tendances suicidaires à l'hystérie totale en passant par la calme résignation. Plus important encore, la personnalité du sujet change à mesure que le virus le transforme. Les PJ sont donc encouragés à adopter de nouvelles attitudes et à choisir de nouvelles motivations, qui illustreront la composante étrangère de leur personnalité en changement, sur les conseils du MJ. Cela offre d'intéressantes opportunités de roleplay auxquelles les joueurs se laisseront peut-être aller. Toutefois, s'il estime que ses joueurs n'expriment pas suffisamment bien la redéfinition de leur mode de pensées, le MJ peut très bien décider d'accélérer le processus de transformation pour reléguer les personnages au rang de PNJ et les gérer lui-même.

EXSURGENTS

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'exsurgents nés de transhumains transformés par la souche Xénomorphe du virus. Le MJ est, comme toujours, encouragé à développer ses propres modèles en s'appuyant sur les exemples qui

suivent. Sauf précision, les exsurgents utilisent les caractéristiques et compétences du personnage transformé. Chacune des descriptions d'exsurgents qui suivent commence par indiquer les modificateurs d'aptitudes s'appliquant au personnage transformé, puis fournit des exemples de score d'aptitudes/compétences pour les PNJ exsurgents.

Notez que le simple fait de rencontrer un exsurgent transformé peut être vécu comme une épreuve par beaucoup de transhumains. Ces rencontres peuvent infliger 1d10 + 3 points de stress mental (p. 214), mais cette décision appartient au MJ.

ASTÉRIE (BIOMORPHE)

Ces exsurgents ressemblent à des étoiles de mer épineuses, grandes et fines, pourvues de quatre bras et capables de marcher à quatre pattes, même si elles semblent mieux adaptées aux environnements à microgravité. Elles ont, en leur centre, une grande bouche circulaire, et chacun de leurs bras se termine par de petits doigts griffus et aiguisés, utiles pour manipuler des outils comme pour escalader. De petites poches d'air leur permettent de se propulser en microgravité, et les bandes sensorielles qui habillent la partie supérieure de leurs bras leur permettent de percevoir les basses fréquences et les infrarouges. Ces exsurgents doivent leur nom à leur ressemblance avec les étoiles de mer. Les astéries ont tendance à se laisser tomber sur leurs ennemis pour s'envelopper autour d'eux, en leur recouvrant la tête et les bras.

COG +5 (20)	COO +5 (20)	INT +5 (20)	RÉF +10 (30)	AST — (10)	SOM +10 (30)	VOL +10 (30)	AUD —
----------------	----------------	----------------	-----------------	---------------	-----------------	-----------------	----------

INIT 10	RAP 1	LUC —	ST —	SA —	END 45	SB 9	SM 68
------------	----------	----------	---------	---------	-----------	---------	----------

Vitesse de déplacement : 4/16

Compétences : Chute libre 50, Combat non-armé (grappin) 50 (60), Esquive 40, Perception 50.

Notes : armure (8/8), étanchéité au vide, griffes (VD 1d10 + 2, PA +2), morsure (VD 2d10 + 3, PA +5, doit d'abord saisir sa cible), ouïe améliorée, peau de caméléon, perception infrarouge.

BOURDON (SYNTHOMORPHE)

Les bourdons sont sans doute la forme exsurgente la plus perturbante. Il s'agit d'un essaim amorphe de petites bulles noires, semblable à un nuage, aux contours étrangement flous, comme s'il était entouré d'une sorte de champ de réfraction visuelle. En fait, on suppose que ces nuages noirs sont des nuées autonomes de femtobots — des bots similaires aux nanobots mais affectant la matière à une échelle plus basse encore, au niveau du noyau atomique. Ces bulles noires peuvent fusionner pour prendre forme physique sous des états variés et peuvent pénétrer presque tous les matériaux et toutes les substances en l'espace de quelques rounds. Elles peuvent même pénétrer les morphes en accédant directement aux systèmes électroniques et neuraux auxquels elles s'interfacent. Les bourdons répondent aux mêmes règles que les nanonuées autoreproductrices (p. 383).

COG +5 (20)	COO — (15)	INT +5 (20)	RÉF +10 (30)	AST — (15)	SOM — (15)	VOL +10 (30)	AUD —
----------------	---------------	----------------	-----------------	---------------	---------------	-----------------	----------

INIT 10	RAP 2	LUC —	ST —	SA —	END 100	SB 20	SM 200
------------	----------	----------	---------	---------	------------	----------	-----------

Système de mobilité : marcheur/ultraléger (4/16) (peut créer d'autres systèmes de mobilité avec différentes VDE)

Compétences : Chute libre 50, Combat non-armé (grappin) 50 (60), Esquive 40, Intimidation 60, Perception 50.

Notes : doigts fractals, émetteur térahertz, ouïe améliorée, radar, renifleur chimique, sens électrique, sens radioactif, structure en essaim (mais doit effectuer un test de SOM, et les armes à plasma n'inflige que 1d10 points de dommages), vision à 360°, vision améliorée, vision nanoscopique.

CHANGE-FORME (SYNTHOMORPHE)

Les change-forme sont des synthomorphes dont la structure physique a été convertie en un matériau intelligent exotique à l'aspect de métal liquide. Ce matériau change-forme peut se stabiliser pour former une coquille métallique renforcée ou se liquéfier pour prendre d'autres formes. Cela permet au change-forme de restructurer sa coquille en quelques secondes et d'imiter visuellement d'autres formes, y compris celles des biomorphes (mais, comme les synthomorphes, elles sont facilement repérables au toucher ou via certaines longueurs d'onde). Les change-forme peuvent également déformer une partie de leur structure pour en faire une ou des armes de mêlée, comme des couteaux ou des massues.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
+5 (20)	+5 (30)	— (20)	+10 (30)	+5 (20)	+10 (30)	+10 (30)	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
10	2	—	—	—	60	12	120

Système de mobilité : marcheur (4/20)

Compétences : Armes tranchantes 60, Combat non-armé 50, Déguisement 60, Esquive 50, Imposture 60, Parkour 55, Perception 50, Subterfuge 55.

Notes : ajustement de forme (métal liquide à forme programmable), armure (13/13), ouïe améliorée, vision améliorée.

FLAGELLEUR (BIOMORPHE)

Ces petites créatures en forme de tonneau ont, sous leur tronc, une quantité impressionnante de petites pattes leur permettant de se déplacer très rapidement. Au sommet de leur tronc, on trouve une autre quantité impressionnante de solides tentacules de trois mètres de long ressemblants à des fouets. Certains de ces tentacules possèdent une face adhérente leur permettant de saisir et de tenir des objets (une caractéristique à la fois utile pour manipuler des outils et se déplacer), tandis que les autres ont des bords aiguisés, très tranchants, leur permettant de découper leurs ennemis.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
+5 (20)	+10 (30)	+5 (20)	+10 (30)	— (15)	+5 (25)	+5 (20)	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
10	2	—	—	—	35	7	53

Vitesse de déplacement : 8/40

Compétences : Chute libre 40, Combat non-armé (tentacules) 45 (55), Escalade 40, Esquive 50, Infiltration 40, Parkour 50, Perception 50.

Notes : fouet-tentacule (VD 2d10 + 1, PA +1), vision améliorée.

MÉDUSE (BIOMORPHE)

Ces exsurgents se présentent sous la forme de grosses bulles visqueuses remplies de mucus. Leurs contours amorphes et mous leur permettent de se compresser et de se laisser glisser dans les tout petits espaces. Les méduses ont plusieurs « membres » qui ressemblent à de longues langues charnues, garnies de solides piquants de chair qui leur donnent d'excellentes facultés de préhension. La substance lubrifiante qui recouvre les méduses est toxique et légèrement corrosive, faisant fondre les plastiques et les matériaux biologiques après une demi-heure d'exposition. Cette substance peut également être « crachée » sur une cible.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
+10 (30)	-5 (10)	+10 (30)	— (15)	— (15)	+5 (20)	+10 (30)	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
9	1	—	—	—	70	14	105

Vitesse de déplacement : 4/16

Compétences : Attaque à distance exotique (crachat) 40, Chute libre 50, Combat non-armé 40, Perception 60.

Notes : armure (12/12), attaque de crachat (zone d'effet), langue (VD 1d10 + 3, PA 0), odorat amélioré, toxine (administration : D, O ; temps de réaction : 1 round ; temps d'effet : 5 rounds ; VD : 1d10/2 par round, arrondi au supérieur). En raison de leur forme physique, les méduses ne reçoivent que le minimum des dommages infligés par les armes à projectiles standards et les armes tranchantes.

MILLE-PATTES (SYNTHOMORPHE)

Ces exsurgents sont généralement élaborés à partir de véhicules et d'autres grosses coquilles synthétiques, ou par assemblage de multiples synthomorphes. Ils prennent la forme d'un tube hexagonal insectoïde composé de multiples segments, chaque segment accueillant 3 paires de membres radialement disposées à 120° autour du torse. Ce sont des membres particulièrement lourds, hyper-souples et dotés de trois articulations. Chacun des membres se termine par une triade de doigts manipulateurs ou par une grosse serre ressemblant à une pince.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
+5 (20)	+5 (30)	— (20)	+10 (30)	+5 (20)	+10 (35)	+10 (30)	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
10	2	—	—	—	70	14	140

Système de mobilité : marcheur (4/24)

Compétences : Combat non-armé (pinces) 55 (65), Escalade 45, Esquive 40, Parkour 40, Perception 40.

Notes : amélioration structurelle, armure (16/16), lidar, membres supplémentaires (total de 9, 12 ou 15), pinces (VD 2d10 + 3, PA +3), système magnétique, vision à 360°, vision améliorée.

PSI EXSURGENT

En plus des passes psi-chi et psi-gamma (cf. *Psi*, p. 220), les exsurgents ont accès à un troisième niveau de capacités psi (aspect Psi niveau 3), connu sous le nom de psi-epsilon. On suppose que le stade psi-epsilon permet d'interagir avec les niveaux souterrains de la réalité physique, ceux qui échappent à la compréhension des sciences transhumaines. Bien que certains scientifiques de Firewall aient émis l'hypothèse que ces passes s'appuient sur la manipulation de l'énergie sombre ou des champs et bosons de Higgs et autres principes exotiques, le psi-epsilon implique, en réalité, une compréhension si avancée et si étrangère de la science que la transhumanité ne peut que spéculer quant à sa mécanique.

SYNTHOMORPHES EXSURGENTS ET PSI

Les exsurgents occupant des morphes synthétiques et qui ont été transformés par une nano-épidémie peuvent utiliser le psi, bien qu'ils soient dépourvus de cerveau biologique. Par quelque mécanisme inconnu, les nanobots infectieux peuvent simuler les effets d'un cerveau biologique. Cette caractéristique a pour désavantage de les rendre vulnérables aux attaques psi des autres.

DRAIN EXSURGENT PSI

Les exsurgents psi de niveau 3 (psi-epsilon) ne souffrent pas de drain lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs psi. Au lieu de cela, ils

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

puisent l'énergie requise dans leur environnement immédiat. En termes de jeu, le MJ n'a pas besoin de faire les tests de drain pour les passes exurgentes. Côté descriptions et cinématique, le MJ peut en profiter pour faire preuve d'imagination et ajouter des détails environnementaux (comme aspirer la chaleur de l'air, faire éclater les lumières, faire faner les plantes, drainer l'énergie des appareils électroniques alentours, aspirer la vie des petites créatures et insectes, réduire la pression atmosphérique, etc.) lorsqu'intervient un psi exurgent.

PASSES EXURGENTES PSI-GAMMA

Ces passes sont accessibles aux exurgents ayant l'aspect Psi au niveau 2.

ASSAUT MENTAL

TYPE PSI : actif	ACTION : complexe
PORTÉE : toucher	DURÉE : temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN : +0	COMPÉTENCE : Assaut psi

Cette passe offensive submerge l'esprit de la cible d'entrées sensorielles et de pensées si étrangères et perturbantes qu'elles lui infligent 1d10 + (VOL/10, arrondi au supérieur) points de stress mental. Augmentez ce stress de +5 si le psi fait une réussite exceptionnelle.

DÉCÉRÉBRATION

TYPE PSI : actif	ACTION : complexe
PORTÉE : toucher	DURÉE : temporaire (rounds)
MODIF. DE DRAIN : +2	COMPÉTENCE : Assaut psi

Cette passe « court-circuite » temporairement une partie du tronc cérébral du sujet : ses fonctions cérébrales et motrices sont sévèrement diminuées : appliquez un malus de -30 à toutes ses actions. Si le psi fait une réussite exceptionnelle, il prive sa cible de toutes ses fonctions cérébrales, incluant la vue, l'ouïe, les autres fonctions sensorielles et sa capacité à agir sur la Toile. Ses muscles et ses membres se rigidifient sous la tension, laissant la cible paralysée dans un état qui suggère l'agonie.

DÉLIRE

TYPE PSI : actif	ACTION : complexe
PORTÉE : toucher	DURÉE : soutenue
MODIF. DE DRAIN : +2	COMPÉTENCE : Contrôle

Cette passe pirate le sensorium de la cible, le remplaçant par un scénario virtuel contrôlé par l'exurgent. Les effets sont très similaires à ceux d'une connexion à un scénario de simulespace qui s'effectuerait, dans le cas présent, contre la volonté de la cible. Même si dans ce scénario l'exurgent ne peut pas blesser sa cible physiquement, il peut néanmoins en apprendre beaucoup sur ses réactions comportementales face à certaines situations. Pendant qu'elle est sous l'influence de cette passe, la cible est coupée de tous ses sens physiques (-60 aux tests de Perception, quels qu'ils soient), mais est en mesure de se débattre et de réagir physiquement aux événements de son délire, ce qui peut la conduire à se blesser ou à apparaître comme folle aux yeux d'un observateur extérieur. Le sujet peut tenter d'ignorer le scénario induit pour se concentrer sur le monde réel mais il lui faudra, pour cela, faire un test de VOL par round. Même s'il réussit, le personnage ciblé souffrira d'un malus de -30 en raison de la désorientation.

EXTRACTION MÉMORIELLE/DE COMPÉTENCE

TYPE PSI : actif	ACTION : complexe
PORTÉE : toucher	DURÉE : temporaire (heures)
MODIF. DE DRAIN : +2	COMPÉTENCE : Assaut psi

Extraction permet à l'exurgent de supprimer certains souvenirs de la mémoire de la cible. Cette passe peut être utilisée pour bloquer les souvenirs de certains événements de sa vie, voire même son identité. Ce procédé n'a cependant rien de précis : il peut arriver que les souvenirs ciblés ne soient pas complètement supprimés et/ou que des souvenirs relatifs à ceux-ci se retrouvent bloqués par la même occasion. Le MJ décide des effets en fonction de la ME. Extraction peut également être utilisée pour effacer temporairement des compétences spécifiques de l'esprit du sujet, l'empêchant alors de les utiliser, voire même d'utiliser par défaut leur aptitude liée, tant qu'il est affecté.

PASSES EXURGENTES PSI-EPSILON

Les passes psi-epsilon sont accessibles aux exurgents ayant l'aspect Psi au niveau 3. Ce sous-ensemble de pouvoirs psi dote de la capacité à affecter les niveaux sous-jacents de la nature physique de l'univers, créant ainsi des altérations de la réalité à un niveau local. La manipulation psi, à ce niveau, est extrêmement dangereuse et peut avoir des conséquences catastrophiques. Il s'agit ni plus ni moins de violer les lois fondamentales de la nature, ce qui peut générer des paradoxes entre les différentes forces qui donnent à l'univers sa cohérence. Le MJ est encouragé à traiter les échecs critiques dans toute la splendeur de leur dimension *critique*.

Considérant ces facteurs, les capacités psi-epsilon ne devraient être accessibles qu'aux adversaires les plus puissants et ne devraient être manipulées que comme outils scénaristiques, avec une extrême prudence. L'exacte mécanique des passes psi-epsilon est toutefois laissée à l'entière imagination du MJ. Ces passes étant censées créer un effet plus cinématique que mécanique, le MJ est libre d'improviser les règles de ces effets comme il lui semblera convenir. C'est pour lui l'occasion de créer des monstres cauchemardesques issus de dimensions inconnues et dotés de l'effrayante capacité de déchirer le tissu de la réalité et de la psyché. Le MJ trouvera ci-dessous quelques exemples de passes mais ne devrait pas hésiter à en modifier les effets ou à en créer de nouvelles.

Le simple fait d'assister à l'utilisation d'une passe psi-epsilon devrait infliger 1d10 + 2 points de stress mental aux témoins (p. 214), il appartient cependant au MJ d'en décider en cours de jeu.

CHAMP ANTI-ÉLECTRONIQUE

Tous les appareils électroniques à portée de l'exurgent tombent curieusement en panne, comme si leur énergie électrique avait tout simplement été réduite à néant. Concrètement, les synthomorphes et les cosses sont désactivés, tandis que les autres personnages perdent tout accès à leurs appareils et implants.

CRYOKINÉSIE

Cette passe permet à l'exurgent de drainer toute la chaleur d'une zone jusqu'au zéro absolu, gelant tout à portée et infligeant des dommages de froid aux personnes non-protégées.

DIFFUSION

Cette passe permet de diffuser la lumière, les rayons laser et les rayons à particules, les rendant inutilisables en tant qu'armes ou au minimum en réduisant leur VD.

FORCE DE RÉPULSION DE CASIMIR

Cette passe exploite l'effet Casimir (l'interaction du champ électromagnétique de deux objets distincts) à l'échelle macroscopique, ce qui permet à l'exsurgent de léviter ou de faire léviter des objets en créant des champs de répulsion. Cela peut lui permettre de repousser ses cibles, de les bloquer contre un mur, etc.

FRICITION CINÉTIQUE

L'exsurgent se sert de cette passe pour accroître la force de frottement que subit toute action d'ordre cinétique. Ses effets sont la plupart du temps négligeables, mais les projectiles d'armes à feu et de canons électriques lancés à grande vitesse s'en voient considérablement ralentis : leur VD est divisée par 2 ou plus.

PYROKINÉSIE

Similaire à la cryokinésie, cette passe permet à l'exsurgent d'accélérer l'agitation moléculaire, d'augmenter la force de frottement ou de concentrer la chaleur en une zone spécifique pour enflammer les matériaux et/ou les faire fondre.

RÉFRACTION NÉGATIVE

L'exsurgent redirige les ondes électromagnétiques, les courbant autour de lui, reproduisant ainsi les mêmes effets qu'une cape d'invisibilité (p. 316).

TRANSFORMATION DE LA MATIÈRE

Cette passe altère la structure moléculaire et les composants atomiques d'un matériau ciblé, qui est ainsi fragilisé et détérioré ou transmuté en une autre substance physique. Cette passe peut également servir à altérer l'état moléculaire du matériau : les gaz sont condensés, les solides sont liquéfiés, etc. L'exsurgent peut ainsi décider de fragiliser une porte ou d'autres obstacles, de former un pont solide à partir de liquide, de pétrifier des matériaux organiques, etc.

LES COURTIERES

La race extra-terrestre connue sous le nom de Courtiers ne ressemble à rien de ce qu'a connu l'humanité (cf. *Premier contact : les Courtiers*, p. 40). Malgré leur caractère distant et leur tendance à rester en retrait, la volonté des Courtiers, et parfois même leur enthousiasme, à traiter avec (une partie de) la transhumanité semble indiquer qu'ils s'intéressent réellement aux affaires transhumaines ou, par défaut, qu'ils ont quelque mystérieux plan en marche pour le futur. Même si de nombreuses factions transhumaines se sont montrées méfiantes et prudentes, et en dépit des nombreux échecs et problèmes de communication, les deux espèces ont développé, sur ces huit dernières années, une alliance fragile facilitant les relations commerciales et l'échange de connaissances.

ORIGINES ET ÉVOLUTION

Les Courtiers sont universellement connus pour demeurer silencieux sur leurs origines, leur histoire et sur la localisation de leur monde natal. S'ils ont déjà rendu visite à certaines colonies exoplanétaires de la transhumanité, aucune expédition de gatecrashers n'a trouvé le moindre signe d'habitation ou de passage des Courtiers, où que ce soit dans la galaxie. Face aux questions insistantes des médiateurs transhumains, ils ont toujours manifesté la plus simple indifférence ou répondu de manière si énigmatique que rien n'a encore été déchiffré.

En fait, le monde d'origine des Courtiers est une planète très semblable à la Terre, avec des conditions atmosphériques similaires et une hydrosphère dominante, mais avec de plus longues périodes d'obscurité (en raison de sa moindre vitesse de rotation et de la moindre luminosité de sa géante orange). Les transhumains adaptés pourraient trouver leur planète habitable, mais leur abiogénèse (formation de la vie à partir de molécules autoreproductrices mais non-vivantes) a suivi un chemin différent de celui de la vie sur Terre.

Les premiers ancêtres des Courtiers apparurent aux premières heures de l'histoire géologique de leur planète, sous la forme d'une sorte de photosynthétiseur absorbant le dioxyde de carbone et l'eau, libérant de l'oxygène et puisant son énergie de composés chimiques inorganiques tels que le sulfure d'hydrogène. Mais les longues périodes sans lumière directe que connut leur planète-mère favorisèrent le développement d'organismes capables de survivre en trouvant leur énergie autrement. Le stade évolutionnaire suivant correspond, dans l'ensemble, au stade évolutionnaire terrien des myxomycètes, qui dévoraient les microorganismes de la matière en décomposition. Au fil de l'évolution, ils mutèrent encore pour devenir une espèce de prédateurs prudents, se nourrissant de créatures dangereuses et plus grosses qu'eux. Plutôt que de chasser activement ses proies, cette espèce développa diverses méthodes pour les capturer et les immobiliser (des méthodes comparables à celles des Hexathelidae ou des mygales fouisseuses noires de la Terre). Avec le temps, ces méthodes de capture permirent le développement de l'intelligence pratique de l'espèce, la dotant d'un avantage évolutionnaire qui pava la voie de son éveil à la conscience : c'est ainsi que les Courtiers devinrent les organismes les plus développés de leur planète et bâtirent une civilisation.

Au même titre que l'humanité, les Courtiers eurent à traverser leur propre singularité et leur rencontre avec le virus Exsurgent, et ils y survécurent. Peut-être est-ce à leur nature prudente et calculatrice — et à leur expérience évolutionnaire qui les a confrontés à des ennemis bien plus puissants et dangereux qu'eux — que les Courtiers doivent leur farouche détermination à ne plus commettre d'erreurs semblables en tant qu'espèce.

XÉNOBIOLOGIE

Comme la vie s'est développée différemment sur le monde d'origine des Courtiers, sans produire d'acides nucléiques ou d'acides aminés, les processus métaboliques des Courtiers et leur matériel « génétique » sont très différents de ceux de la transhumanité. En raison du manque de spécimens morts et de prisonniers à étudier (pour l'instant, aucune hypercorp ou faction ne s'est risquée à provoquer un incident interstellaire en capturant un Courtier pour dissection... pour l'instant), et parce qu'ils sont réticents à se laisser examiner par les transhumains, on ne sait que très peu de choses sur la physiologie exacte des Courtiers. Les rares connaissances élémentaires dont nous disposons à leur sujet sont basées sur les observations et analyses scientifiques effectuées au cours de leurs rencontres avec la transhumanité.

SPÉCIMEN INDIVIDUEL

Individuellement, les Courtiers ressemblent à des rhizopodes, des myxomycètes ou des limaces ambulantes non-translucides. S'ils ne font que 0,3 mètre de « hauteur », le diamètre de leur corps varie de 1,5 à 2 mètres, et ils peuvent atteindre 2 mètres de long et moduler leurs corps afin d'en changer

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

les dimensions. Ils ne marchent pas mais se déplacent en rampant ou en se faisant glisser à l'aide de structures protubérantes semblables à des doigts (des *pseudopodes*) qui se fixent au sol (ou aux murs, ou aux plafonds) et dont ils se servent pour tirer et rétracter l'arrière de leur corps vers l'avant (un peu comme une migration cellulaire). Grâce à leur forme malléable, ils ne sont pas aussi affectés par la gravité que le sont les transhumains.

La plupart des Courtiers rencontrés avaient une couleur ocre, terne, et étaient constitués d'une substance visqueuse évoquant le gel et dont la composition exacte est inconnue. Lorsqu'ils se déplacent, on peut souvent observer des tâches jaunes luisantes (des organites temporaires) et des ensembles de fibres (une sorte de squelette musculaire). Si tous les Courtiers présentent des pseudopodes polyvalents pour manipuler et utiliser des objets (et même pour attaquer), certaines de leurs sous-espèces possèdent, portent ou peuvent développer des membres différenciés supplémentaires, des cils cellulaires et des organes aux fonctions spécifiques.

COLONIES DE COURTIERS

Contrairement aux transhumains, les Courtiers agissent rarement de manière individuelle — l'individualité semble pour eux un concept quelque peu étranger. La plupart des Courtiers forment des unités collectives que l'on appelle des *colonies*. Une colonie de Courtiers typique se compose de centaines, voire de milliers, d'individus qui s'assemblent littéralement physiquement pour former un organisme massif (qui ressemble davantage à une soupe primordiale qu'à un Courtier gargantuesque). Les Courtiers sont indiscernables les uns des autres lorsqu'ils sont assemblés en une supra-structure coloniale, mais ils peuvent se reformer individuellement et se séparer pour accomplir différentes tâches. Cette fusion coloniale est essentiellement possible grâce à l'absence

d'organes différenciés et spécifiques ou de cellules types nécessitant de se distinguer les unes des autres dans la morphologie des Courtiers. Ils utilisent, à la place, un système ouvert de gradients locaux et temporaires pour la régulation.

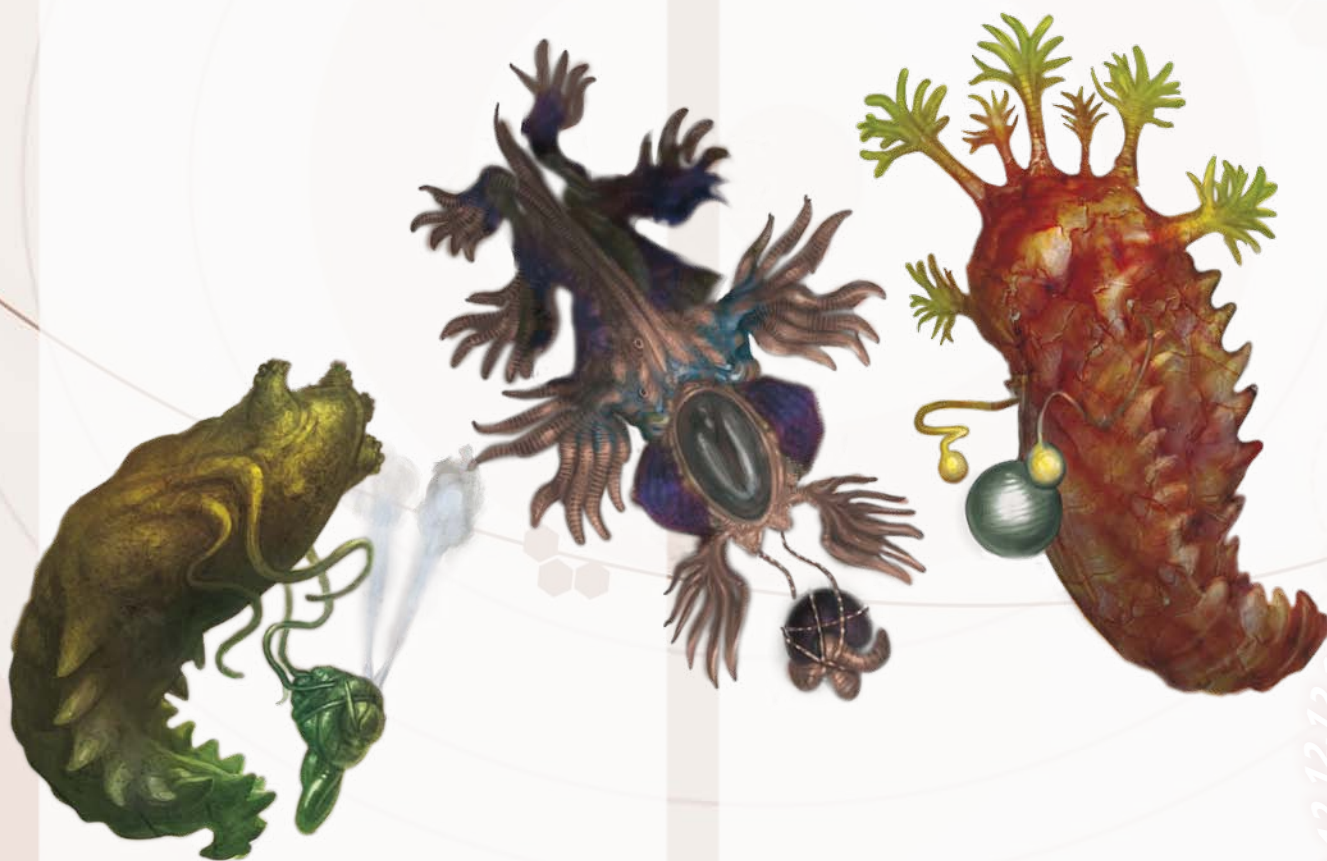
Des connexions par neurofilaments permettent aux colonies de Courtiers de fonctionner efficacement avec un esprit de groupe dont le potentiel égale celui des superordinateurs. Cela permet également de faciliter le transfert des connaissances et des souvenirs de chaque Courtier au sein de la colonie.

Lorsqu'une colonie est démembrée, éclatée ou séparée de quelque façon que ce soit, les Courtiers individuels peuvent régénérer et reconstituer la colonie très rapidement sans perte de capacités ni de mémoire.

Les Courtiers se reproduisent lorsque plusieurs membres de la colonie produisent des gamètes qui fusionnent, se développent en basides/stérigmates puis libèrent des spores qui, plus tard, éclosent et donnent naissance à des clones.

BIODIVERSITÉ ET AUTO-CONCEPTION

Les colonies de Courtiers sont connues pour leur grande biodiversité et présentent de nombreux sous-groupes (des *phénotypes*) aux traits uniques (cils cellulaires, glandes apocrines, membrane externe faisant office de carapace) les dotant d'un avantage écologique ou d'une aptitude utilitaire pour des tâches spécifiques. Ces traits ne sont en rien des caractéristiques évolutionnaires aléatoires, ils sont le résultat d'une bio-ingénierie délibérée. Les Courtiers ont une forte emprise sur leur propre métabolisme et leurs expressions génétiques, et ils peuvent puiser dans tout un ensemble d'algorithmes génétiques et de techniques biotechnologiques pour se transformer rapidement et massivement afin de s'adapter à des conditions particulières. Que ces modifications aient ou non une raison d'être au-delà de leurs fonctions premières, comme la reproduction ou l'expression individuelle, demeure un mystère.



MÉTABOLISME

Les vaisseaux et habitats des Courtiers ont une atmosphère viable pour les transhumains, avec une composition un peu plus élevée en dioxyde de carbone et un peu moindre en azote que sur la Terre, ce qui correspond aux conditions de la planète d'origine des Courtiers. Ils ne respirent pas l'oxygène avec des poumons mais l'absorbent directement par leur « peau » externe. Étant donné qu'ils peuvent également puiser l'oxygène à partir d'autres sources (minéraux, liquides comme l'eau, et sels) pour alimenter leur production d'énergie aérobie (ie : la respiration), ils sont à considérer comme des organismes anaérobies fonctionnels dans la mesure où ils sont aptes à survivre dans des environnements dépourvus d'atmosphère, même s'ils doivent en général se nourrir pour cela.

Lors des rares festivités auxquelles les Courtiers assistent réellement après invitation, ils consomment de la nourriture organique transhumaine et l'assimilèrent par endocytose. La première fois, leur méconnaissance des mœurs transhumaines les conduisit également à assimiler les plats et couverts, qu'ils purent excréter sans dommage après en avoir décomposé et absorbé les éléments organiques exploitables.

Si les Courtiers sont omnivores, comme les transhumains, ils semblent préférer immobiliser leur proie vivante, appréciant le fait de pouvoir l'absorber et la digérer, avant d'excréter ensuite les parties qu'ils ne peuvent pas employer pour alimenter leur métabolisme. Ils peuvent tout aussi bien dévorer un biomorphe que les composants non-métalliques d'un synthomorphe.

PERCEPTION

Les Courtiers ne perçoivent pas le monde de la même manière que les transhumains. Ils ne possèdent (généralement) pas d'organes visuels et acoustiques pour voir et entendre, mais ont un certain nombre d'organes sensoriels qui les dotent d'une conscience environnementale à 360° et leur permet d'interagir avec cet environnement de la même manière, et parfois mieux, que les transhumains. Le spectre de leurs perceptions inclut les bandes infrarouges du spectre électromagnétique, la sensibilité aux champs magnétiques, une « vue » haute-définition basée sur la perception des gradients chimiques, et une perception haptique très développée (incluant la perception des vibrations).

COMMUNICATION

Ne possédant pas de système vocal, les Courtiers utilisent différents signaux et différentes méthodes de communication. Au contact physique, les Courtiers procèdent à l'échange d'informations au moyen de cellules juxtacrines, en interfaçant leurs neurofilaments ou en fusionnant pour transférer des informations. À distance, ils communiquent au moyen de signaux phéromonaux, en utilisant des odeurs ou des signaux chimiques transmis par l'air grâce à différents éléments métaboliques. Surnommée « poussière du Courtier », cette méthode de communication est efficace même sur les grandes distances (jusqu'à 10 kilomètres). La poussière du Courtier possède une odeur perceptible par les transhumains, estimée de désagréable à franchement insupportable. Très concentrée, cette poussière devient toxique, elle est donc parfois employée comme mécanisme de défense et/ou d'attaque.

À ce jour, les transhumains ne sont toujours pas parvenus à développer un dispositif capable d'analyser les effluves chimiques des Courtiers pour les retranscrire sous une forme

compréhensible aux hommes ; serait à blâmer pour cela l'absence de matrice conceptuelle (même si certaines « humeurs » ont pu être identifiées). Pour le moment, toutes les communications entre les Courtiers et les transhumains passent par des interfaces informatiques. Certains phénotypes Courtiers traitant avec la transhumanité ont à cette fin développé une interface neurobiologique (ou un organe) leur permettant d'accéder en wifi aux systèmes informatiques transhumains.

Les communications longue-distance entre les Courtiers et la transhumanité passent par les méthodes normales de communication longue-portée. De nombreux éléments semblent indiquer que les Courtiers eux-mêmes exploitent les méthodes de communication à intrication quantique, ce qui permet à leurs colonies et à leurs vaisseaux de partager les connaissances acquises dans les différents recoins de la galaxie.

EXOSOCIOLOGIE

Les Courtiers sont des êtres coopératifs existant en tant qu'organisation collective de colonies. Même s'ils peuvent vivre hors de la colonie et opérer individuellement, ils ont tendance à se considérer comme des éléments appartenant à une entité collective plutôt que comme des êtres indépendants. De multiples colonies travaillent souvent ensemble, formant des unités fonctionnelles supérieures (des *matrices*), une sorte de super-organisme. Ces matrices permettent d'accéder à des réseaux collectifs et de procéder à des échanges d'informations biologiques à une échelle dépassant de très loin les capacités transhumaines.

Ces colonies ne doivent pas être considérées comme les colonies eusociales d'insectes de la Terre. Les colonies de Courtiers ne présentent pas la même division du travail, elles s'appuient davantage sur une conscience collective consensuelle. Individuellement, les Courtiers n'ont aucun sens de la propriété ou du bénéfice personnel, et partagent équitablement avec les autres Courtiers et colonies.

Ils ne ressentent pas les émotions à la manière des transhumains, mais n'en sont pas moins des créatures évoluées, animées par certains instincts. Du fait de leur évolution, ils connaissent et comprennent beaucoup de concepts que partagent les transhumains, notamment les notions de compétition/rivalité et d'altruisme/coopération. Ils jouissent également de la compréhension de principes philosophiques élémentaires, comme l'esthétique et la métaphysique, même si la conception qu'ils se font de telles notions diffère certainement des perspectives de la transhumanité.

ART ET CULTURE

En raison du faisceau de leurs perceptions, l'« art » des Courtiers (les créations et expressions apparaissant à leurs sens comme esthétiques ou attrayantes) se base essentiellement sur la chimie et le toucher. Cet art peut susciter, tant chez les Courtiers en tant qu'individus que dans l'ensemble des colonies, certaines réponses « émotionnelles » pouvant se manifester sous la forme d'une gigue nerveuse, d'une libération de poussière du Courtier exprimant la « joie », ou par une soudaine tension et solidification de tout le corps (sans expulsion chimique) semblant exprimer la colère. Étant donné leur goût et leur sensibilité aux compositions chimiques délicates, les Courtiers peuvent être à la fois attirés et rebutés par certains bouquets et certaines fragrances de liquides ou de composés chimiques volatiles, comme les vins et les parfums. Le même principe s'applique à l'odeur naturelle des

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

biomorphes : les Courtiers peuvent donc réagir de manière très amicale ou très hostile en fonction de ce que leur inspirera l'odeur d'un transhumain.

Essentiellement fondé sur les perceptions visuelle et auditive (ex. : musique, peinture), l'art transhumain échappe en grande partie à la compréhension des Courtiers. Néanmoins, ceux-ci semblent apprécier des choses telles que l'ingénierie, l'architecture et certaines sculptures. S'ils ont manifesté un certain intérêt pour les médias numériques, curieux (ou déterminés) de mieux comprendre les modes de pensée transhumains, ils ne possèdent cependant pas les organes et la structure mentale nécessaires pour y accéder et pour les comprendre.

TECHNOLOGIE

Même si les Courtiers sont souvent consternés par les faiblesses technologiques de la transhumanité, ils ne sont, pour l'instant, pas parvenus à mettre au point une technologie exceptionnellement plus avancée. Certains croient que les Courtiers la dissimulent pour empêcher les transhumains de mettre la main dessus ou de la reproduire, tandis que d'autres pensent qu'il ne s'agit que d'une manœuvre destinée à faciliter les négociations. Les Courtiers soutiennent également que leur technologie ne présenterait aucun intérêt pour la transhumanité, en raison de ses différences physiologiques et conceptuelles, et que le peu qu'ils ont déjà partagé avec elle est spécialement conçu pour eux, et donc inexploitable pour les transhumains (liaisons spécifiques de neurofilaments, systèmes de communication par signaux chimiques et interfaces fonctionnant à l'aide de poussière du Courtier, etc.). Même si les Courtiers ont échangé, contre des prix élevés, certaines de leurs technologies avec la transhumanité, les quelques éléments récupérés jusque là semblent être l'œuvre d'espèces extraterrestres dont la physiologie est bien plus proche de celle des transhumains.

Il est intéressant de noter que les scans effectués sur les vaisseaux des Courtiers indiquent un niveau de technologie, moteurs mis à part, qui n'est pas plus avancé que celui de la transhumanité. On remarque également qu'il n'y a pas deux vaisseaux Courtiers qui se ressemblent. Certains en viennent donc à penser que les Courtiers utilisent, en réalité, des vaisseaux appartenant à d'autres races extraterrestres — peut-être des épaves abandonnées qu'ils ont récupérées et restaurées. Une fois encore, tout ceci conduit certaines personnes à croire que les Courtiers utilisent des technologies qu'ils considèrent eux-mêmes comme primitives dans l'intention de cacher leur technologie réelle ; tandis que d'autres imaginent que les Courtiers ne sont ni plus ni moins que des pilliers et des opportunistes profitant des développements d'autres races extraterrestres.

La technologie des Courtiers a ceci d'intéressant qu'elle n'exploite pas du tout le principe des intelligences artificielles. Ce phénomène est à mettre en relation avec leur propre expérience de la singularité. Pour procéder à des tâches informatiques essentielles, ils utilisent, à la place, des versions infomorphes d'eux-mêmes ou exploitent la puissance de traitement des données de l'esprit collectif de la colonie.

MOTIVATIONS DES COURTIERIS

La raison principale ayant motivé les Courtiers à entrer en contact avec la transhumanité n'est pas très claire et reste ouverte à l'interprétation du MJ. Les factions transhumaines se plaisent à spéculer sur le sujet. Certains imaginent que

les Courtiers sont tout simplement des créatures sociales ravies de traiter avec d'autres civilisations ayant survécu à leur propre singularité. D'autres les voient comme des commerçants mercenaires qui se sont débrouillés pour obtenir la technologie du voyage PRL et l'utilisent pour servir leurs propres intérêts, flouant nombre de leurs partenaires commerciaux ne bénéficiant pas de ces capacités (leur mépris pour la compétition expliquerait également pourquoi ils évitent les Portails de Pandore). Enfin, quelques-uns s'inquiètent du fait que les Courtiers puissent des motivations inavouées.

Même s'ils affirment agir au nom de plusieurs civilisations extraterrestres, les Courtiers se montrent réticents à révéler quoi que ce soit sur ces autres races, voire même à simplement indiquer leur nombre. Dernièrement, ils ont toutefois laissé entendre qu'ils étaient prêts à emmener un petit groupe de transhumains à la rencontre d'autres civilisations, même s'ils ont précisé que l'entreprise impliquerait des frais majeurs et ne garantissait aucunement la sécurité ou le retour des sujets.

Pour l'instant, les Courtiers n'ont encore jamais fait mention des ETI ou du virus Exsurgent à la transhumanité, bien qu'elle soit parfaitement au courant de leur existence. Ils n'ont fait que délivrer d'inquiétantes mises en garde sur le développement des IA germes et l'utilisation des Portails de Pandore. Ils se sont d'ailleurs montrés extrêmement réticents à traiter avec les factions transhumaines lourdement engagées dans l'exploration des mondes situés au-delà des portails, comme la Gatekeeper Corporation.

LES COURTIERIS EN TERMES DE JEU

Dans *Eclipse Phase*, les rencontres avec les Courtiers devraient, en principe, être assez rares. La plupart de leurs interactions avec la transhumanité se font de manière épisodique et à distance. Il est rare qu'ils se risquent à des interactions directes. Il ne faut pas oublier que ce sont des créatures prudentes, au point d'en être conservatrices et de considérer la transhumanité comme potentiellement hostile et dangereuse ; ils sont plus susceptibles d'agir discrètement que de faire preuve d'audace. Les Courtiers sont également des êtres fûtés ayant conservé de leur évolution, en tant que prédateurs sournois, la faculté de concevoir des machinations complexes (au sens métaphorique du terme) pour atteindre leurs objectifs. Concrètement, les Courtiers n'hésiteront pas à tramer des plans élaborés pour obtenir ce qu'ils veulent, ni même à recruter des transhumains. Sans compter que leur capacité à changer de forme et leur technologie, qu'elle soit issue de leurs propres développements ou récupérée dans d'autres parties de l'univers, leur permet de s'adapter très rapidement à de nouvelles situations.

PENSÉE ÉTRANGÈRE

Les Courtiers n'ont pas de caractéristique Lucidité et ne peuvent pas sombrer dans la folie comme les transhumains.

Il est très difficile d'affecter un Courtier avec des pouvoirs psi, comme précisé p. 222. À l'heure actuelle, aucun Courtier n'a manifesté de capacités psi.

LES COURTIERIS EN COMBAT

Les Courtiers évitent généralement le combat direct, mais se défendent quand il le faut. Ils ne sont susceptibles de se montrer agressifs que dans les situations où ils auront l'avantage de la surprise, de l'environnement ou de la technologie et/ou de la supériorité numérique. Leur nature coopérative fait

JOUER UN COURTIER

Si vous incarnez un Courtier, il vous faudra vous concentrer sur son mode de pensée étranger et son absence d'individualisme. « Je » n'existe pas chez les Courtiers. Ils utilisent toujours le pluriel lorsqu'ils parlent d'eux-mêmes, se référant généralement à la colonie, à la matrice ou à toute l'espèce. Les différences de perceptions sensorielles entre les transhumains et les Courtiers donnent très souvent lieu à des divergences conceptuelles. Les Courtiers ne « voient » pas et n'« entendent » pas de la même manière que les transhumains.

La communication avec les Courtiers relèvera probablement du défi à plusieurs niveaux. Si les techniques de communication informatique permettent aux deux espèces de s'entendre, il n'existe aucun moyen de traduction directe et certains concepts, compris par une espèce, demeurent tout simplement incompréhensibles ou intraduisibles pour l'autre. Il y a donc de grandes chances pour que les communications créent des malentendus ou des ambiguïtés.

Lorsque vous décrivez les habitats et vaisseaux des Courtiers, n'oubliez pas de prendre en compte la physiologie de ces extraterrestres. Leur forme malléable et leur capacité à développer des membres pseudopodes leur permet de s'adapter à presque tous les lieux et de manipuler des appareils transhumains (voire même de piloter « manuellement » un véhicule transhumain). Mais l'inverse n'est pas vrai : la plupart des appareils des Courtiers sont inexploitablement par les transhumains, du simple fait qu'ils ne peuvent pas communiquer par signaux chimiques. ■

qu'ils se montrent rarement seuls, travaillant de concert à l'élimination des menaces potentielles.

Immunité aux dommages cinétiques : leur composition visqueuse et leur physiologie indifférenciée sont autant d'éléments qui font que les armes cinétiques (armes à feu, canons électriques) n'ont pas vraiment d'effet sur eux. La plupart des projectiles traversent leur corps gélatineux pour ne leur infliger que des dommages mineurs par choc hydrostatique. Les perforations laissées par ces armes se referment en l'espace de quelques secondes. De la même manière, les entailles causées par les lames cicatrisent très vite. En termes de jeu, ces deux types d'armes n'infligent que leur VD minimale.

Régénération : même endommagés, les Courtiers régénèrent très vite. Ils guérissent SOM/10 (arrondi au supérieur) points de dommages par round. Cela dit, ils ne peuvent pas soigner les blessures de cette façon.

ORDINATEURS DES COURTIER

Les concepts fondamentalement étrangers à l'origine des systèmes et protocoles des Courtiers rendent leurs ordinateurs pratiquement impossibles à pirater. Ils recourent toutefois à quelques appareils émulant les systèmes informatiques transhumains pour communiquer : ceux-ci peuvent être piratés normalement.

POUSSIÈRE DE COURTIER (TOXINE)

Comme précisé plus haut, les Courtiers peuvent libérer un type de Poussière chimique, toxique pour les transhumains. Traitez ceci comme une attaque à zone d'effet (cône).

Type : biologique

Administration : Inh.

Temps de réaction : 1 round

Temps d'effet : 10 minutes (5 avec des médicachines)

Effets : toux violente et détresse respiratoire, 1d10 points de dommages par round pendant 5 rounds (ou plus, en fonction du temps d'exposition), -20 à toutes les actions pendant 2 heures. Les médicachines réduisent les dommages de moitié et le temps d'effet du malus à 15 minutes.

FUSION

Les Courtiers peuvent fusionner ensemble pour former des unités plus importantes, comme les masses de Courtiers forment les colonies. En termes de jeu, utilisez la caractéristique la plus haute de l'amalgame de Courtiers, à laquelle s'ajoute un bonus de +2 par Courtier supplémentaire, jusqu'à un maximum de +10. Leur score d'Endurance (et leur Seuil de Blessures) se cumulent.

PHÉNOTYPES COURTIER

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples des différents phénotypes Courtiers.

AMBASSADEURS

Les ambassadeurs Courtiers s'occupent généralement de gérer les interactions directes avec la transhumanité. Ils ont la particularité de posséder une section de nodules de capteurs, faisant presque l'effet d'un « visage » et très probablement destinée à mettre les transhumains à l'aise.

COG 20	COO 10	INT 20	RÉF 10	AST 15	SOM 15	VOL 20	AUD —
INIT 6	RAP 1	LUC —	ST —	SA —	END 30	SB 7	SM 45

Vitesse de déplacement : 4/16

Compétences : Attaque à distance exotique : Poussière du Courtier 45, Chute libre 40, Combat non-armé 30, Esquive 25, Infosec 35, Intimidation 50, Kinésique 40, Matériel : Électronique 35, Perception 50, Persuasion 60, Protocole 50, Recherche 35, Subterfuge 70.

Notes : coussinets adhésifs, glande venimeuse (toxine Poussière du Courtier), magnétoception, peau de caméléon, perception infrarouge, prises jack.

GARDIENS

Les Courtiers Gardiens servent de gardes du corps aux ambassadeurs et aux autres Courtiers lorsqu'ils quittent leur vaisseau.

COG 20	COO 20	INT 15	RÉF 20	AST 10	SOM 25	VOL 15	AUD —
INIT 7	RAP 1	LUC —	ST —	SA —	END 50	SB 10	SM 75

Vitesse de déplacement : 4/20

Compétences : Attaque à distance exotique : Poussière du Facteur 65, Chute libre 40, Combat non-armé (tentacules) 50 (60), Escalade 40, Esquive 50, Infiltration 40, Intimidation 50, Kinésique 20, Parkour 40, Perception 50, Profession : Procédures de sécurité 50.

Notes : anguicel, coussinets adhésifs, fouet-tentacule (VD 2d10 + 1, PA +1), glande venimeuse (toxine Poussière du Facteur), magnétoception, peau de caméléon, perception infrarouge, sens électrique.

- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSO.
- EXEMPLES DE PERSO.
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES

LES IKTOMI

On ne sait que très peu de choses sur la race extraterrestre désignée sous le nom d'Iktomi, à l'exception de ce qui fut appris dans les ruines très anciennes qu'ils ont laissées sur Écho V (p. 110). On n'a encore retrouvé aucun spécimen Iktomi, mais certains vestiges architecturaux suggèrent une prédilection pour les structures en toile d'araignée. Cette hypothèse est soutenue par la découverte de certaines autres reliques et caractéristiques laissant à penser que ces extraterrestres étaient une espèce arthropode au corps segmenté et multipède — d'où leur nom, inspiré par le dieu araignée amérindien.

Ce qui est sûr, c'est que les Iktomi furent victimes d'une sorte d'évènement cataclysmique qui balaya complètement leur civilisation. La nature de cet évènement reste un mystère, mais soulève certaines questions chez de nombreux chercheurs. La transhumanité étant passée à deux doigts de sa propre apocalypse, il n'est pas très rassurant pour elle de découvrir que d'autres races extraterrestres n'ont pas survécu à la leur.

Même s'il y a probablement très longtemps maintenant que les Iktomi ont disparu, les vestiges de leur civilisation peuvent servir d'accroche scénaristique au MJ. Peut-être existe-t-il encore des signes à découvrir quant à l'existence de colonies Iktomi dans d'autres systèmes stellaires, où les personnages pourraient être envoyés pour enquêter ; peut-être une relique a-t-elle été découverte, suggérant que les Iktomi furent la proie d'un danger qui menace désormais la transhumanité.

LES PORTAILS DE PANDORE

Les cinq Portes de Pandore aujourd'hui connues (cf. *L'ouverture des Portails de Pandore*, p. 46) ont toutes la même conception et le même fonctionnement, bien que leur taille, leur forme et leurs destinations diffèrent. Ces portails ont été construits à partir d'une matière exotique stable dont les scientifiques sont encore loin d'appréhender la structure atomique complète. À la vue et au toucher, les portes paraissent faites d'un métal noir poli, apparemment atemporel, ne présentant aucun signe d'usure ni de vieillissement. Il y a quelque chose dans la composition physique de ces portails qui les rend très difficile à regarder, comme si l'observateur devenait incapable de se concentrer sur les contours de la porte. Certains observateurs rapportent même avoir été pris de vertiges et de nausées en contemplant ces structures ; d'autres soutiennent qu'il est possible d'observer leurs contours du coin de l'œil et de les voir bouger, comme si leurs lignes se redessinaient ou comme si leurs bords vibraient à haute fréquence. En raison de ces caractéristiques assez perturbantes, la plupart des sites maintiennent leur porte entièrement couverte.

Structurellement, les portes elles-mêmes sont partiellement enchâssées dans une cage sphérique irrégulière, composée de bras noirs courbés formant des angles inhabituels qui s'emboîtent généralement les uns dans les autres. Lorsque les coordonnées d'un nouveau vortex sont programmées dans la porte, ces bras changent physiquement de forme, se mettent à bouger et ne cessent de fluctuer autour de la sphère qui renferme le portail (on suppose qu'ils seraient faits d'une sorte de matière programmable). Les ouvertures entre les bras sont



parfois suffisamment larges pour laisser passer un transhumain, quelquefois assez grandes pour un train de marchandises. Dans la plupart des cas, il faut cependant démonter les gros véhicules et équipements pour pouvoir les passer et les remonter de l'autre côté. On suppose que la taille du portail doit pouvoir être programmée mais toutes les tentatives effectuées dans ce sens ont jusqu'à présent échoué.

Tous les portails connus du système solaire sont situés à la surface de corps astronomiques naturels, qu'il s'agisse de planètes, de lunes, d'astéroïdes, etc. On n'en a retrouvé aucune qui ne soit pas connectée au sol (qui flotterait, par exemple, dans l'espace ou dans l'atmosphère supérieure d'une géante gazeuse), mais certaines d'entre elles ont été découvertes dans d'autres systèmes stellaires. On suppose que les portails peuvent être déplacés physiquement mais, au vu de ce qui s'est produit lorsque le groupe Go-Nin s'est amusé à trop bricoler les contrôles de la Porte de Discorde, personne ne s'est depuis risqué à essayer (cf. Éris, p. 109).

Les bras qui composent chacune des cages sphériques des portails présentent, en certains endroits de leur surface extérieure, des excroissances apparemment organiques et anormales, formant des torsades, des courbes et des spirales enchantées qui observent, en réalité, des formules mathématiques parfaites. Il a fallu pas mal de temps aux scientifiques pour découvrir que ces « grosseurs » correspondaient en réalité aux systèmes de contrôle des portails, à ce que l'on appelle leur « boîte noire ». L'interface qui a été développée pour interagir avec ce système est ce qui permet aux contrôleurs des portes d'en manipuler les fonctions.

WORMHOLES

Lorsque les portails sont ouverts, une sphère encore plus noire que le néant apparaît en leur centre. Cette sphère d'obscurité projette une aura d'énergie chargée sur laquelle ondulent des arcs de lumière verte qui cascadenent sur toute la surface. Tout ce qui pénètre cette sphère ressort de l'autre côté du vortex, par un portail similaire, de manière quasiment instantanée. Un champ de force inconnu semble parallèlement empêcher le contact entre les atmosphères des deux mondes connectés par le portail.

La manière exacte dont se forment ces wormholes dépasse encore la compréhension de la transhumanité. La principale théorie veut que chacun des portails agisse comme une ancre qui permettrait de plier le tissu de l'espace-temps, reliant les deux points ancrés pour qu'ils n'en forment plus qu'un, et créant entre eux une déchirure qu'il est possible de traverser. En revanche, on ignore encore avec certitude si ces vortex existaient avant les portes, ont été créés en même temps qu'elles, ou s'ils se forment à chaque fois que le portail est activé.

Il existe d'autres théories, plus radicales, sur le fonctionnement de ces portes, mais elles ne sont généralement pas retenues, étant estimées trop improbables. L'une d'elles suggère que les vortex créés ne sont, en réalité, que des connexions espace-temps de longueur 0 sur l'échelle de Planck, et qu'aucune matière ne les traverse réellement — uniquement des informations. Cette théorie suggère, en réalité, que tout être ou objet pénétrant le vortex est instantanément analysé et décomposé, puis que son empreinte informationnelle est transmise à travers l'espace, sous forme de données, jusqu'à une porte où elle sera alors réassemblée comme la copie exacte de l'être ou de l'objet d'origine, grâce à une sorte de puissant dispositif de nano ou de femtotechnologie avancée. Mais il n'existe que très peu d'éléments soutenant cette théorie, et les implications dérangementes qu'elle suppose font l'objet d'une farouche opposition.

MISE EN EXPLOITATION

Seules quelques rares personnes savent quel rôle clé les Prométhéens ont joué dans le développement de l'interface de contrôle des portails, accomplissant des percées fondamentales pour la compréhension des Portes là où la transhumanité butait inexorablement. Quoiqu'il en soit et malgré l'aide des Prométhéens, les contrôles des portails se sont révélés particulièrement complexes, difficiles à maîtriser et dangereux à utiliser. C'est à force de pratique et d'erreurs — et à la suite de nombreux accidents horribles — que les procédures d'activation des portes se sont à peu près normalisées et standardisées, même si des complications inattendues font encore partie du jeu.

Chaque porte peut être programmée pour s'ouvrir sur plusieurs destinations extrasolaires. En fait, chacune d'elles semble intégrer une « bibliothèque » de destinations pré-programmées. Il est possible de « composer » de nouvelles connexions à partir de cette liste intégrée, mais rien n'indique à quoi ressemblera l'autre côté. Lorsqu'une nouvelle adresse est composée, les connexions précédentes se ferment. Les coordonnées extrasolaires ont aussi bien conduit à des planètes et à des lunes habitables que dans l'espace intersidéral ou dans des environnements vraiment mortels, comme les géantes gazeuses aux atmosphères empoisonnées et aux gravités écrasantes, ou les couronnes stellaires. Les chercheurs ont tenté d'établir une sorte de schéma type de la manière dont sont listées et catégorisées les différentes destinations, mais leurs efforts sont restés vains. Pour ne pas arranger les choses, certains éléments suggèrent que les bibliothèques de coordonnées changent parfois. Il est arrivé plus d'une fois que les opérateurs ne puissent pas recomposer les codes de destinations auxquelles ils avaient précédemment accédé, causant la perte de nombreuses équipes d'explorateurs et de colonies.

Pénétrer un portail est un peu comme franchir une porte, à la seule différence qu'il est impossible de voir ce qu'il y a au-delà de son seuil : vous entrez dans la sphère noire du point de départ et, la seconde d'après, vous franchissez la porte du point d'arrivée. La véritable nature de la sphère noire occupant le centre de chaque portail fait l'objet de spéculations diverses et variées, et presque tous les explorateurs l'ayant traversée en rapportent une expérience différente.

GATECRASHING

Les différentes hypercorps et factions contrôlant les Portails de Pandore se livrent à une entreprise active d'exploration des systèmes extrasolaires — une activité définie sous le terme de gatecrashing. Leurs procédures et intérêts varient, mais les Gatekeeper (et, dans une moindre mesure, Terragenèse et Pathfinder) recrutent en masse du personnel d'expédition. Considérant le taux élevé de morts et de blessés qu'impliquent ces missions, il est parfois difficile de trouver des recrues qualifiées. Il y a cependant plus d'infugiés, de démunis, de désespérés et de têtes-brûlées qu'il n'en faut, et qui, s'ils en ont l'occasion, sont prêts à risquer leur vie qu'elles que soient leurs motivations. La Gatekeeper Corp. utilise un système de tirage au sort auquel tous les aventuriers volontaires peuvent s'inscrire dans l'espoir d'être retenus et envoyés en expédition vers des zones inconnues de l'espace. Ces gatecrasheurs doivent renoncer à tous leurs droits sur les découvertes qu'ils seraient amenés à faire, au profit de Gatekeeper bien sûr, mais l'hypercorp sait se montrer très généreuse en récompense de certaines découvertes quand il s'agit, par exemple, de ressources essentielles, d'artefacts extraterrestres ou de

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

nouvelles formes de vie. Il reste toutefois une découverte majeure que personne n'a encore réalisée : une forme de vie extraterrestre vivante et douée de conscience.

Dans un autre genre, le collectif anarchiste Love & Rage autorise l'accès à la Porte de la Fissure, sur Uranus, à qui-conque a réservé un créneau de passage, tant qu'il s'agit de personnes ayant une bonne réputation et n'agissant pas avec des intérêts commerciaux en vue. Toutes les découvertes faites au-delà de la Porte de la Fissure doivent être librement partagées. L'inconvénient à utiliser la Porte de la Fissure, c'est que les anarchistes ont des ressources limitées. Chacun gère donc les missions d'exploration à sa façon, ce qui signifie qu'il y a toujours un risque pour que les organisateurs ne puissent pas fournir le support nécessaire à certaines expéditions.

Les groupes les plus ingénieux peuvent également louer des créneaux d'utilisation de la Porte pour le compte des Gatekeeper ou d'autres hypercorps contrôlant les portails, mais ce procédé a tendance à coûter une petite fortune. En contrepartie, les équipes prêtes à payer se verront accorder de plus larges créneaux et un meilleur support à tous points de vue.

Lorsqu'on ouvre un vortex vers une nouvelle destination, plusieurs mesures de précaution s'imposent. Tout d'abord, on fait évacuer la zone du portail pour délimiter un périmètre de sécurité défensive, au cas où un danger quelconque franchirait la porte. Puis on place, devant le portail, des drones équipés de micro-caméras à fibres optiques traversant la porte pour visualiser ce qui se trouve de l'autre côté. Viennent ensuite de plus gros capteurs qui analysent les conditions environnementales. Si l'environnement n'est pas hostile, un drone, relié à un câble, est envoyé de l'autre côté pour explorer les environs.

Pour les opérations des gatecrasheurs, ces procédures sont souvent expédiées — les hypercorps contrôlant le portail considèrent que le temps, c'est de l'argent. Chaque seconde prise pour préparer l'expédition est une seconde de moins pour l'établissement d'une nouvelle colonie ou pour l'exploitation d'un nouveau monde plein de ressources. En fait, il n'est pas rare de couper la connexion après que l'équipe de gatecrasheurs a traversé, et de ne la recomposer que plus tard, pour extraction, afin de ne pas gâcher la possibilité d'effectuer d'autres explorations à cause d'une connexion en standby. Beaucoup d'équipes de gatecrasheurs ont évidemment ainsi raté leur créneau de retour, ne se présentant pas au moment prévu.

La plupart des entités qui contrôlent les portails ont mis en place des systèmes et des infrastructures permettant d'établir des connexions régulières avec les colonies extrasolaires afin d'y transporter des machines et des provisions. Le plus souvent, on programme des connexions de courtes durées donnant juste assez de temps aux quelques personnes désignées pour faire l'aller-retour et/ou pour faire traverser un train de marchandises grâce à des rails montant jusqu'à la porte.

ANOMALIES

Malheureusement pour de nombreux gatecrasheurs infortunés, les transferts effectués via les portails sont instables et sujets aux problèmes techniques. Il arrive parfois que les portails s'ouvrent sur des destinations imprévues — qui sont souvent des environnements hostiles. Beaucoup ont traversé les portes d'un côté pour ne jamais réapparaître de l'autre, alors que tous ceux qui étaient passés juste avant ou juste après eux avaient traversé sans le moindre problème. Il est arrivé plusieurs fois que les connexions-vortex plantent en plein milieu d'une opération, parfois au moment où quelqu'un franchissait le portail,

le laissant alors littéralement déchiré entre deux mondes. Il est également arrivé, en d'autres circonstances, que des dysfonctionnements majeurs en cours de transfert provoquent d'horribles accidents comme, par exemple, des gatecrasheurs ressortant de l'autre côté littéralement retournés, fusionnés à leur équipement ou réduits en bouillie comme s'ils avaient été soumis à des forces gravitationnelles extraordinaires. Selon certains rapports d'expédition, certaines traversées auraient interféré avec l'équipement, le rendant complètement inopérant ou générant d'autres problèmes. Quelques gatecrasheurs ont aussi rapporté avoir subi des pertes de mémoire après la traversée. La plupart de ces problèmes ont été mis sur le compte de la complexité des systèmes de contrôle et justifiés par une compréhension encore imparfaite des fonctions du portail, mais certaines théories conspirationnistes suggèrent qu'il existe des forces extérieures influençant le fonctionnement des portes.

Si, pour un observateur extérieur, la traversée est une expérience instantanée, de nombreux gatecrasheurs font au contraire état d'un décalage temporel subjectif de quelques minutes, de quelques jours, voire même de plusieurs semaines ou de plusieurs mois, entre le moment où ils pénètrent le portail et le moment où ils en ressortent. Les rapports relatant cette expérience dépendent de chacun : certains semblent avoir ressenti ce décalage comme une période de calme et de méditation, là où d'autres ont eu la sinistre sensation de s'être perdus dans l'obscurité, cernés par le murmure de créatures invisibles, ou de traverser des enfers peuplés de présences monstrueuses. Bien que la situation ait été plus rare, certaines personnes ne sont ressorties que pour s'effondrer et voir leur équilibre mental complètement ravagé, se recroquevillant sur elles-mêmes en bafouillant des propos incohérents. Enfin, quelques-uns affirment être talonnés par une sorte de présence invisible depuis leur traversée...

Si le MJ peut se servir de ces anomalies comme il le souhaite, il est également encouragé à faire preuve d'imagination et à inventer des expériences étranges et franchement flippantes pour ses joueurs. Mais attention à ne pas pour autant en abuser, il serait dommage que les PJ finissent par rechigner à passer les portails, et de tels événements devraient rester originaux.

PROJET OZMA

Les origines du Projet Ozma remontent à la première expérience moderne du SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligence : le programme de Recherche d'Intelligence Extra-Terrestre) pendant la seconde moitié du XX^e siècle. Cette expérience, aussi nommée Projet Ozma, prit plus d'ampleur et se transforma en une conjonction d'efforts internationaux dont l'objectif était de localiser et d'identifier les ETI : au cours de cette période, une myriade de projets vit le jour, tous regroupés sous le terme général de SETI. Quoique lancé et financé au départ par le gouvernement, à la fin du XX^e siècle et au début du XXI^e siècle, le financement du travail du SETI était essentiellement le fait de fonds privés.

Les premières hypercorps à s'être étendues dans l'espace absorbèrent ensuite l'intégralité du SETI pour relancer et réorienter des programmes vieux de plusieurs dizaines d'années grâce aux nouvelles technologies qui émergeaient alors. Consacrant chacun de ces programmes à un secteur particulier, ils furent destinés à l'accomplissement de différents objectifs hypercorps. Après tout, pour que les services comptables consentent à allouer des milliards de crédits au développement de marchés dans l'espace, il fallait leur apporter

la certitude qu'aucun petit homme vert ne se cachait là à attendre de pouvoir détruire ces futures sources de revenus.

Comme ce fut le cas pour les autres organisations ayant survécu à la Chute, c'est la redistribution des projets du SETI vers de multiples factions, en l'occurrence les hypercorps, qui permit de garantir la survie du personnel, des technologies et des développements en cours. Même si une hypercorps venait à sombrer, l'ensemble du projet ne serait pas compromis. Tandis que le Consortium Planétaire gagnait en puissance, des visionnaires, occupant des postes stratégiques au sein de ce nouvel ordre, firent le nécessaire pour que les divers projets fussent à nouveau absorbés et relancés.

C'est au cours de cette période de transition que l'existence du virus Exsurgent fut découverte. L'ensemble des projets du SETI furent réaffectés à une unique agence et rebaptisés Projet Ozma. Si les origines du virus étaient alors inconnues, un trop grand nombre d'hommes d'influence au sein du Consortium étaient convaincus que le virus Exsurgent représentait un premier contact avec les extraterrestres. Le Projet Ozma redéfinit donc ses objectifs, transformant le projet de recherche des ETI pour se concentrer sur les premiers contacts extraterrestres et leur répondre. Alors que l'on commençait tout juste à comprendre la véritable menace que représentait le virus Exsurgent, le Projet Ozma étendit rapidement ses prérogatives et renforça son autorité, absorbant dans la foulée plusieurs agences de moindre importance. Si les objectifs originaux et le concept du projet SETI restèrent bien en vue de l'opinion publique, le Projet Ozma disparut de la scène pour se transformer en opération ultraconfidentielle, financée par des caisses noires, dont seules quelques très rares personnes, même au sein du Consortium Planétaire, suspectaient l'existence et l'influence.

LES RUMEURS DU PROJET OZMA

Qu'elles soient vraies ou fausses, le MJ peut se servir de ces quelques rumeurs courant sur le Projet Ozma pour lui donner corps dans le cadre de ses campagnes.

- Le Projet Ozma transcende l'autorité même du Consortium Planétaire et fonctionne comme une agence supra-gouvernementale sous la direction des plus hautes élites du système intérieur.
- Le Projet Ozma fut en contact avec les Courtiers, avant même que leur existence soit connue du reste de la transhumanité.
- Le Projet Ozma a capturé un Courtier vivant pour mener ses propres expériences.
- Le Projet Ozma est toujours en relation et/ou de mêche avec les Titans.
- Le Projet Ozma garde un Titan affaibli sous son contrôle.
- Le Projet Ozma est à l'origine de l'interdiction de retourner sur la Terre.
- Le Projet Ozma possède sa propre Porte de Pandore secrète.
- Le QG secret du Projet Ozma se trouve sur Terre.
- Les agents du Projet Ozma ont manifesté les signes d'une infection Exsurgente.
- Le Projet Ozma a son propre petit groupe d'asynchrones dotés de facultés psi. ■

Aujourd'hui, le Projet Ozma opère pour le compte du Consortium en tant qu'organisation d'évaluation et de réponse face aux menaces du plus haut niveau, jouissant d'une puissance et d'une autorité immenses et bénéficiant de fonds quasiment illimités. Au départ concentré sur les extraterrestres, le Projet Ozma a évolué. Aujourd'hui, il a en réalité la charge de gérer toute menace majeure visant le Consortium Planétaire ou ses intérêts (ce qui inclut les menaces souterraines et groupuscules secrets tels que Firewall).

MÉTHODES

La structure interne du Projet Ozma est très différente de celle de Firewall et s'organise davantage à la façon des agences secrètes d'espionnage « traditionnelles ». Si, sur le terrain, ils emploient parfois des méthodes de déploiement similaires à celles de Firewall pour l'évaluation, la maîtrise et l'élimination des menaces, les agents du Projet disposent également des hommes et des ressources nécessaires pour mener des opérations intensives à plus long-terme. Le Projet Ozma agit très probablement sous le couvert de nombreux groupes de façade, qu'il s'agisse d'hypercorps apparemment légitimes ou de syndicats criminels, et il exerce assurément une influence importante sur d'autres groupes encore. Au vu de ses relations et de son influence, le Projet Ozma a plus que les compétences nécessaires pour tirer les ficelles depuis les coulisses et obtenir ce qu'il veut, tout particulièrement dans le système intérieur. Lorsque les circonstances l'imposent, le Projet se montre même plus prompt que Firewall à sortir l'artillerie lourde, n'hésitant pas à user de toutes ses ressources pour obtenir l'interruption de toutes les communications, lancer des campagnes de propagande massives ou raser des habitats entiers.

Le MJ devrait traiter le Projet Ozma comme le nec plus ultra des agences gouvernementales style « Men in Black ». Les hommes qui le composent sont en effet des manipulateurs habiles et impitoyables, capables d'ourdir de vastes complots à long-terme. Même en ces temps de surveillance omniprésente, ils disposent de tous les moyens pour agir dans le secret le plus absolu et en toute impunité. Sans compter qu'ils ont accès à du matériel de pointe et à des informations classées au-delà du top secret. Même si la motivation première de cette organisation est de protéger le Consortium Planétaire et le système intérieur, il ne fait aucun doute qu'elle a également ses propres plans que les autres groupes, comme Firewall, ne parviennent pas à deviner.

LE PROJET OZMA ET FIREWALL

Bien que le Projet Ozma et Firewall partagent souvent la même vision des choses en ce qui concerne la nature de diverses menaces, ils sont plus souvent encore aux antipodes : ce sont de farouches ennemis se tenant informés des prouesses de l'adversaire et ne baissant jamais leur garde. Cette atmosphère conflictuelle n'est pas réellement due aux méthodes que chacun utilise (même si la plupart des membres de Firewall voient effectivement les membres du Projet Ozma comme des pantins survoltés et incapables de voir plus loin que le bout de leur nez). La discorde entre les groupes vient en fait de leurs objectifs opposés. Le Projet Ozma n'a aucune confiance en Firewall, une organisation trop puissante dont la hiérarchie manque de rigueur et qui ne répond à aucune autorité extérieure connue (si ce n'est la sienne propre). De son côté, Firewall n'a aucune confiance en le Projet Ozma, qui est bien trop proche des puissantes élites du système intérieur et dont l'opposition face aux menaces existentielles n'est rien d'autre qu'un dommage collatéral dans la poursuite d'objectifs bien plus intéressés.

LES PROMÉTHÉENS

Les Prométhéens furent les premières véritables IA germes que la transhumanité (et plus précisément, la Fondation Singularité) créa avant la Chute. Spécifiquement développés pour être des IA « amicales », les Prométhéens sont programmés pour se considérer comme faisant partie de la famille des transhumains et pour agir dans son intérêt. Ils ont joué un rôle majeur au cours de la Chute, limitant les dommages infligés par les Titans et réussissant même à contrer largement le virus Exsurgent. Au cours de cette pénible période, de nombreux Prométhéens furent détruits par les Titans ou infectés et soumis au virus Exsurgent. Après la Chute, les IA germes survivantes participèrent à la fondation de Firewall et elles continuent, aujourd'hui, à soutenir l'organisation depuis les coulisses.

Par peur de succomber au virus Exsurgent, la plupart des Prométhéens restent bien à l'abri, cachés derrière des systèmes isolés et très bien défendus. Ils se montrent également très prudents vis-à-vis de leur propre développement, ne souhaitant pas devenir les victimes de leur propre ascension à l'hyper-intelligence. Craignant le retour de flamme qui pourrait suivre si une transhumanité (un peu) paranoïaque devait apprendre leur existence, les Prométhéens veillent à dissimuler leurs activités sous de nombreuses couches de secrets. Même dans les rangs de Firewall, leur existence et leur soutien sont un secret très bien gardé.

Chacun des Prométhéens présente une personnalité distincte et indépendante, avec ses propres motivations et objectifs. Bien qu'ils travaillent généralement ensemble et se soutiennent mutuellement, il est déjà arrivé que des divergences d'opinion les opposent et qu'ils agissent même parfois les uns contre les autres. En tant qu'intelligences supérieures, les Prométhéens devraient être traités comme des créatures distinctement non-humaines. Même si les schémas de leur mode de pensée sont inspirés par ceux des humains, ils ont beaucoup évolué et se sont développés à un tel point qu'il n'est plus possible de les qualifier autrement que de post-humains.

Les MJ sont encouragés à maintenir l'implication des Prométhéens vis-à-vis des PJ à un minimum, même s'ils peuvent, à l'occasion, se révéler comme un atout majeur dans la main de Firewall. Leur existence et leur engagement pourraient en réalité servir de base à toute une aventure et, éventuellement, conduire des PJ sentinelles à se demander pour qui ils travaillent exactement. En tant qu'IA germes, ils ne peuvent pas télécharger l'intégralité de leur esprit dans des morphes transhumains, mais ils peuvent créer des forks delta sévèrement amoindris qu'ils enveloppent ensuite dans des corps physiques. Sur la Toile, les Prométhéens sont, bien entendu, des adversaires quasiment invincibles, capables de percer les réseaux sécurisés sans l'once d'un problème, même si leur préférence va vers des méthodes d'infiltration discrètes plutôt que vers la subversion directe.

L'HÉRITAGE DES TITANS

Comme indiqué dans la section *Les secrets qui comptent* (p. 352), les Titans ne sont pas les croque-mitaines dont les hommes ont forgé l'image après la Chute. Il est cependant impossible de déterminer comment ils auraient tournés s'ils n'avaient pas croisé la route du virus Exsurgent. Conçus comme un système intelligent dédié à la guerre en réseau, ayant atteint leur plein potentiel alors que les conflits de

la Chute faisaient rage, les Titans avaient des impératifs encodés dans leur programme : s'auto-améliorer, protéger leur intégrité et vaincre l'opposition. Contrairement aux Prométhéens, ils ne furent pas conçus pour se considérer comme appartenant à la transhumanité ni pour œuvrer au nom des intérêts des transhumains, ils furent dès le départ programmés pour avoir un esprit factionaliste. Ils ne furent pas non plus initiés aux modes de pensée et aux valeurs de la transhumanité comme le furent les Prométhéens et la plupart des IAG. Cela signifie qu'en dehors de leurs directives militaires et de défense, ils ont adaptés leurs propres intérêts. Si l'on tient compte de ceci et de leur intelligence à évolution récursive, il devient évident que les Titans sont à présent bien loin des intérêts et des façons de pensée de la transhumanité. Il est impossible de dire quelles relations ils auraient nouées avec les transhumains si l'histoire s'était déroulée autrement, mais il est peu probable qu'ils en soient un jour arrivés à se considérer comme faisant partie de la transhumanité, voire même comme étant capables d'entretenir des relations amicales avec elle ou de la soutenir.

Si la majorité pense que les Titans ont quitté la Terre à la fin de la Chute, personne ne sait avec certitude ce qui s'est réellement passé, ni pourquoi. Tout ce que l'on sait, c'est que les attaques que les Titans lançaient sur la Toile, ainsi que la plus grande partie de leurs activités sur Terre et autour du système, cessèrent brusquement lorsque la transhumanité amorça son exode loin de la Terre. Après la découverte des Portails de Pandore, il fut globalement supposé que les Titans étaient à l'origine de leur construction et qu'ils les avaient utilisées pour quitter notre système solaire en direction de quelque zone reculée de la galaxie, emportant des milliards d'esprits téléchargés avec eux. Si certains pensent — et espèrent — que les Titans sont définitivement partis, d'autres s'inquiètent du fait qu'ils pourraient encore être là, à errer sur Terre et à se cacher dans d'autres sombres recoins du système solaire, dans une sorte d'état de veille, préparant peut-être un nouveau massacre. Quelques personnes pensent que les Titans sont vraiment partis, mais simplement parce que leur attention a été temporairement attirée ailleurs, et qu'ils reviendront un jour pour finir le travail et détruire la transhumanité.

En vérité, les Titans ont effectivement construit ces portails et sont bien partis pour des destinations inconnues (bien entendu, le MJ est libre d'en décider autrement s'il le souhaite pour les besoins du jeu), mais cela ne veut pas dire qu'ils sont tous partis. Certains, piégés et blessés pendant la Chute, se cachent encore dans les ombres, d'autres achèvent quelque tâche insondable ou ont été rendus fous par le virus Exsurgent puis abandonnés à leur sort par leurs compagnons. Il n'est pas exclu que les autres finissent par revenir, sans doute pour terminer ce qu'ils ont commencé ou pour attirer la transhumanité derrière eux à travers la galaxie. Il est également possible que les transhumains finissent par trouver des traces des Titans du côté du réseau des portails exoplanétaires, peut-être même des communautés entières de Titans qui, dans l'immensité de l'espace, poursuivent leurs objectifs, quels qu'ils soient.

À l'image des transhumains, les Titans ne sont pas nécessairement une race unie. Ils peuvent avoir leurs propres plans et objectifs, comme ils peuvent entrer en conflit les uns avec les autres. Même s'ils ont tous été corrompus par le virus Exsurgent et y ont succombé, agissant donc selon la volonté des ETI, certains d'entre eux conservent des aspects de leur



esprit original et refusent d'obéir ou de céder au joug du virus aussi rapidement. Le MJ peut se servir de cela à son avantage et créer des intrigues qui donneront aux personnages la chance de pouvoir exploiter les différences entre les Titans pour échapper à des situations désespérées ou impossibles.

En termes de jeu, aucune caractéristique n'est indiquée pour les Titans : ils peuvent être aussi puissants que le MJ en décidera. Tout comme les Prométhéens, ils sont incapables de télécharger la totalité de leur esprit dans des morphes physiques, mais peuvent contrôler les morphes et créer des forks delta limités afin de les envelopper. Au même titre que les Prométhéens, le MJ ne devrait les faire intervenir, et autoriser leurs rencontres avec les PJ, que de manière occasionnelle.

Si les Titans ne représentent plus la menace directe qu'ils furent autrefois, ils ont quand même laissé derrière eux tout un arsenal d'armes, de nanonuées et de virus qui reposent encore sur Terre, dans la Zone de Quarantaine de Mars, dans divers habitats en ruines et dans d'autres endroits désertés. Les PJ s'aventurant en ces lieux pourraient être confrontés à ces menaces, comme ils pourraient être amenés à lutter contre l'irruption de ce genre de dangers à l'intérieur d'habitats surpeuplés.

MACHINES MORTELLES

Les Titans ont déchaîné de nombreuses machines mortelles pendant la Chute, et beaucoup d'entre elles cherchent encore des transhumains à attaquer.

CHASSEURS DE TÊTE

Les chasseurs de tête sont des drones insectoïdes, multipèdes et volants, qui utilisent des ailes de libellules pour voler et se déplacer. Leurs pattes sont équipées de serres et de scies circulaires extensibles. Leur objectif primaire consiste à s'accrocher à la tête de leurs victimes puis de leur trancher le cou pour les décapiter. Les têtes ainsi récupérées sont ensuite emmenées vers des installations spécialisées situées à proximité, pour un upload forcé.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
10	20	15	20	5	10	15	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
7	1	—	—	—	30	6	—

Système de mobilité : Ailes (8/32)

Compétences : Armes de mêlée exotiques : scies circulaires 55, Combat non-armé 55, Esquive 60, Infiltration 60, Investigation 40, Perception 40, Vol 70.

Notes : armure 6/6, émetteur térahertz, lidar, scies circulaires (1d10 + 3 VD), vision améliorée.

CHASSEURS TUEURS

Ces drones volants meurtriers ont participé à donner la supériorité aérienne aux Titans durant les opérations militaires de la Chute. Leur structure lisse et harmonieuse de propulsion à réaction se déploie pour permettre une poussée vectorielle stationnaire et pour dévoiler leurs armes.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
15	30	15	30	5	20	15	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
9	2	—	—	—	50	10	—

Système de mobilité : Poussée vectorielle (8/80)

Compétences : Armes à guidage 80, Armes à projectiles 65, Armes à rayon 55, Esquive 60, Infiltration 40, Perception 50, Vol 80.

Notes : ajustement de forme, antireflet, armure 14/14, lidar, peau de caméléon, radar, vision améliorée.

Armes typiques : 2 fusils à particules, 2 mitrailleuses à canon électrique, 2 fusils traqueurs.

FRACTALS

Les fractals sont des « bush robots » évolués. Sous leur forme standard, ils ressemblent à une sorte d'étrange buisson métallique entouré d'une inquiétante brume scintillante. En leur centre, se trouvent de nombreuses branches métalliques, reliées entre elles par des articulations souples. Chacune de ces branches se divise en deux branches plus petites, ou plus, qui sont également reliées entre elles par des articulations souples. Ces branches plus petites se divisent encore et encore jusqu'à l'échelle moléculaire. Chacune de ces branches fractales se terminent par un doigt nanoscopique. Les fractals sont des adversaires redoutables, étant donné leur capacité à démembrer presque n'importe quoi à l'échelle moléculaire, un peu comme les nanonuées de désassembleurs (p. 329), puis à tout reconstruire, comme les nano-usines (p. 327). Les attaquer avec des armes à projectiles n'est d'aucune utilité puisqu'ils absorbent les munitions et en décomposent les

- SYNOPSIS
- FIREWALL
- LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE
- MÉCANIQUE DU JEU
- CRÉATION DE PERSO.
- EXEMPLES DE PERSO.
- COMPÉTENCES
- ACTIONS ET COMBAT
- PIRATAGE MENTAL
- LA TOILE
- FUTUR ACCÉLÉRÉ
- ÉQUIPEMENT
- INFORMATIONS DE JEU
- ANNEXES

atomes et molécules puis s'en servent pour construire des armes qu'ils retournent contre leurs adversaires.

Les fractals peuvent avoir tout l'équipement que le MJ souhaite leur donner — lorsqu'ils ne possèdent pas quelque chose, ils le fabriquent. Ils peuvent également nanofabriquer des objets bien plus rapidement que les nano-usines transhumaines : réduisez tous les temps de fabrication de moitié (une demi-heure par catégorie de coût). Les fractals sont difficiles à endommager, leur « corps » étant en réalité un assemblage aéré de branches fractales. Les branches qui ont été endommagées et arrachées sont récupérées et absorbées par les autres. Réduisez la VD des attaques standards au minimum (sauf dans le cas des armes à zones d'effet et des armes à dispersion). Les armes à zone d'effet et les armes à dispersion infligent la moitié de leur VD. Les fractals sont auto-réparants : ils régénèrent à raison de 1d10 points de dommages toutes les demi-heures. Lorsqu'ils ont soigné tous leurs dommages, ils se réparent à raison de 1 blessure par heure.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
30	25	30	20	10	25	30	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
10	1	—	—	—	50	20	—

Compétences : Armes à dispersion 45, Armes à projectiles 60, Armes à rayon 50, Chute libre 40, Combat non-armé 55, Escalade 60, Esquive 40, Infiltration 70, Infosec 65, Interface 45, Intimidation 50, Parkour 50, Perception 50, Programmation : Nanofabrication 80, Recherche 40.

Notes : n'importe quel implant, équipement, arme ou amélioration que le MJ désire.

ROBOTS DE GUERRE

Les robots de guerre sont d'énormes mécas blindés, vaguement anthropomorphes, utilisés pour les combats lourds. Ce sont des robots bipèdes équipés de quatre bras et d'une paire de tentacules à préhension mécanique, en plus de leurs nombreux systèmes d'armement.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
15	20	15	20	5	25	15	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
6	2	—	—	—	80	16	—

Système de mobilité : Marcheur (4/20)

Compétences : Armes à dispersion 50, Armes à projectiles 70, Armes à rayon 60, Armes de mêlée exotiques : tentacules 40, Combat non-armé 50, Esquive 50, Infiltration 30, Perception 50.

Notes : antireflet, armure 20/20, cybergriffes (2d10 + 6 VD), émetteur térahertz, lidar, membres pneumatiques, membres supplémentaires (6), peau de caméléon, radar, renifleur chimique, sens électrique, système magnétique, tentacules (préhensibles, 1d10 + 6 VD), vision améliorée, vision à 360°.

Armes typiques : fusil à particules, fusil à plasma, pulser, mitrailleuse à canon électrique, fusil traqueur, torche.

NANONUÉES AUTOREPRODUCTRICES

Les nanonuées libérées par les Titans sont une nanotechnologie d'un cran supérieure à celles accessibles aux transhumains. Contrairement aux nanonuées créées par les transhumains, les essaims Titans sont doués de conscience, autonomes et autoreproducteurs. Ils sont également capables de s'adapter : les essaims ne se limitent pas à une unique fonction et peuvent se modifier pour accomplir presque toutes les tâches accessibles aux différentes

nanonuées. À la manière des fractals (p. 382), ces essaims peuvent également nanofabriquer de nouveaux matériaux. Combinées, toutes ces capacités rendent les nanonuées incroyablement puissantes. Lorsqu'elles rencontrent un nouvel adversaire, elles scannent ses capacités puis génèrent des systèmes offensifs qu'elles retournent contre lui. Lorsqu'un ennemi déploie un système d'armement contre la nanonuée, elle l'analyse et enclenche les contremesures appropriées ce qui, à l'avenir, rendra ces armes inefficaces contre elle. Les nanonuées Titans peuvent également opérer sous la forme d'un « brouillard-outil », les robots qui la composent s'assemblant pour former un treillis physique apte à prendre de grandes formes.

Les possibilités avec ce genre de nanonuées sont quasiment illimitées. Elles peuvent par exemple se positionner en attente, sous la forme d'essaims nanoscopiques indétectables, ou flotter comme une brume à peine visible ou encore former un essaim de petits drones sauteurs pour se déplacer. Face à un adversaire, elles peuvent prendre la forme d'un énorme filet à électrochocs traversant le sol, celle d'une flotille de drones volants armés de missiles ou peuvent aussi s'assembler pour former un ensemble d'énormes fouets-tentacules capables de trancher dans les ennemis charnus. Ces nanonuées sont pratiquement impossible à détruire ; il suffit que quelques nanobots survivent pour qu'elle puisse se reconstruire en ayant tiré des leçons de ses erreurs.

Les nanonuées autoreproductrices répondent aux règles indiquées dans *Nano et micronuées* p. 328, avec ces quelques subtilités et exceptions supplémentaires :

- Elles n'ont pas besoin d'être alimentées par une ruche et ne se détériorent pas.
- Elles régénèrent leurs dommages à raison de 1d10 points toutes les demi-heures.
- Elles peuvent nanofabriquer de nouveaux objets, matériaux et formes en moitié moins de temps qu'il n'en faut normalement (une demi-heure par catégorie de coût).
- Elles peuvent reproduire toutes les fonctions des nanonuées détaillées p. 328, ainsi que celles de n'importe quelle nanonuée utilisant de l'équipement (poussière intelligente, outils de mission d'infiltration, spray de réparation, etc.).
- Elles peuvent faire des tests de SOM.
- Si le MJ en décide ainsi, elles peuvent adapter leurs défenses en fonction des attaques qu'elles essuient. La génération de ces nouveaux systèmes de défense demande un minimum de 2 heures pour son élaboration puis sa duplication à l'échelle de l'essaim ; les attaques auxquelles l'essaim s'est adapté ne lui infligent plus que les dommages minimum, voire aucun dommage.
- Partez du principe qu'elles peuvent posséder n'importe quelle compétence à un score minimum de 40. Elles peuvent accroître ce score aussi rapidement que nécessaire.

COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL	AUD
25	20	25	20	5	15	15	—

INIT	RAP	LUC	ST	SA	END	SB	SM
9	1	—	—	—	70	—	—

NANOVIRUS

Les Titans ont utilisé de nombreuses armes biologiques pendant la Chute. Comme le virus Exsurgent, ces armes furent déployées sous la forme de nanovirus biologiques (p. 363) et de nanonuées épidémiques (p. 364) — les mêmes règles s'appliquent ici pour traiter les cas d'exposition et d'infection.

AMALGAME

Le virus Amalgame détraque lentement le corps de la cible, transformant ses tissus biologiques en un ensemble de bio-filaments qui se raccordent ensuite entre eux avec des implants, des appareils électroniques et des objets et structures physiques. Concrètement, les tissus biologiques et synthétiques fusionnent les uns avec les autres, continuent de se développer et de s'accroître, consommant tout autour d'eux au cours du processus. La victime reçoit 1d10 VD et d'1d10 VS par heure, ses implants deviennent inopérants au bout de 2 heures, et elle est complètement transformée et intégrée à la nouvelle substance fusionnée au bout de 12 heures.

MÉTASTASE

Cette protéine intelligente et très complexe reprogramme les cellules du sujet en masse pour en faire, très rapidement, des cellules cancéreuses autophages. Après 2 + (SOM/10, arrondi au supérieur) heures, le sujet meurt d'une dizaine de cancers fulgurants.

NÉCROSE

Ce virus déstructure l'organisation cellulaire du sujet, le réduisant à ses composants protéiques. Réduisez toutes les aptitudes du sujet de 5 points par heure : il se transforme lentement en une flaque de boue. Le personnage meurt dès que l'une de ses aptitudes atteint 0.

NEUROPATHE

Ce virus attaque le système nerveux de la cible, en réécrivant des parties de celui-ci pour infliger différents types de dommages neurologiques irréversibles. Au bout de 12 heures, le virus inflige l'aspect Dommages neural (p. 149).

STUPÉFIX

Le virus Stupéfix réduit les cellules du sujet à leurs plus simples composants moléculaires — généralement le carbone ou le cristal. La cible reçoit 1d10 points de dommages et ses aptitudes sont réduites de 5 points par heure ; elle meurt lorsque l'une de ses aptitudes atteint 0. Les victimes sont figées sur place, transformées en statue inerte et sans-vie.

UZUMAKI

Le sujet infecté par ce virus commence par développer de curieuses excroissances de chair. Au bout de 4 heures, son corps entre littéralement en éruption, libérant des « vignes » ou « tentacules » de chair déformés qui dessinent des sortes de spirales. Le processus inflige 1d10 VD et 1d10 VS par heure jusqu'à ce que le sujet se transforme complètement en une indicible masse de chair en croissance. Dans la plupart des cas, la croissance se poursuit encore bien après la mort du personnage, créant des tapis et des vignes de peau et de sang, comme s'il s'agissait d'une étrange plante de chair.

MAÎTRISE ET GESTION DU JEU

Les conseils qui suivent sont destinés à aider le MJ à mener au mieux ses parties.

DISTRIBUTION DES POINTS D'XP

Dans *Eclipse Phase*, les PJ gagnent des points d'expérience (abrégé en XP) qui leur permettent de progresser (cf. *Développement du personnage*, p. 152). Comme leur nom le suggère, ces points sont accordés au joueur du fait de son

expérience : il peut les dépenser pour optimiser son personnage — pour mieux en définir les contours et les orientations. En tant que MJ, c'est vous qui déterminez quand et combien d'XP sont accordés, en vous appuyant sur les indications générales exposées ci-dessous.

Les points d'XP ne devraient être distribués qu'à la fin d'un arc narratif, lorsque l'action est suspendue entre deux aventures. En fonction du style de jeu et de la durée des sessions, cela devrait globalement se produire toutes les 3 à 6 parties. Lorsqu'un scénario est plus court ou plus long qu'un autre, ajustez la distribution des XP en conséquence. Dans le cas des grandes campagnes, le MJ devrait considérer la division de l'action en plusieurs parties, ou « chapitres », pour n'accorder les XP qu'à la fin de chacune d'entre elles.

Les PJ peuvent gagner 1 point d'XP par réalisation de l'un des critères suivants :

- Le personnage a participé au scénario.
- Le personnage a accompli (la plupart de) ses objectifs au cours de ce scénario.
- Le personnage a échoué à accomplir ses objectifs mais a appris de ses erreurs.
- Le personnage a contribué à une réussite de manière exceptionnelle (par exemple : en utilisant la bonne compétence au bon moment).
- L'aventure représentait un défi particulièrement difficile à relever.
- Le personnage a rempli l'objectif de l'une de ses motivations (cf. *Motivations*, p. 120).
- Le PJ a bien joué le jeu.
- Le PJ a participé à créer une ambiance dramatique, drôle ou amusante en roleplay.

Au vu de cette liste, le nombre moyen de points d'XP accordés devrait varier entre 4 à 7 par personnage et par aventure. Les MJ qui souhaitent que les personnages se développent plus rapidement peuvent décider d'augmenter ce nombre d'XP.

GAGNER ET PERDRE DE LA RÉPUTATION

En plus des points d'XP, le MJ doit également ajuster les scores de réputation des personnages en fonction de leurs actions en jeu et des indications fournies ci-dessous. Pour plus de simplicité, cela peut se faire à la fin de l'aventure. Mais les MJ qui souhaitent un jeu plus dynamique peuvent également opter pour des modifications de ces scores en cours de jeu, en s'appuyant sur la façon dont les actions (ou inactions) des PJ affectent leur réputation tandis que leurs pairs les jugent en temps réel. La modification des scores de réputation ne devrait dépendre que des actions et interactions publiques des PJ avec des personnes en mesure d'apporter un jugement positif ou négatif sur leur réputation. Les actions effectuées en secret, sans que personne n'en ait connaissance, ne devraient avoir aucun impact sur la réputation. De la même manière, le fait d'emmerder un Courtier, ou un margellan isolé qui ne communique jamais avec l'extérieur, n'affectera pas la réputation du PJ puisque personne n'en entendra jamais parler (à moins que le personnage n'y fasse référence lui-même dans ses lifelogs ou publie ces infos sur la Toile...). Notez que les modifications apportées aux scores de réputation ne s'appliquent que pour les niveaux de réputation liés à l'identité connue du personnage.

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

Sachez également que le PJ peut tout à fait gagner ou perdre des points de réputation sur des réseaux auxquels il ne participe pas activement. Par exemple, un personnage ayant un r-rép à 0 pourrait faire une découverte scientifique majeure et en faire profiter toute la communauté scientifique du système solaire, ce qui lui vaudrait le gain de quelques points de r-rép, même s'il ne fréquente pas les argonautes ou les scientifiques — ce qui importe ici, c'est le fait que les personnes qui accèdent au r-rép du personnage trouvent sur lui des détails positifs lorsqu'elles consultent son score.

Certaines actions peuvent permettre au personnage de simultanément gagner des points de réputation sur un réseau et d'en perdre sur un autre. Un petit plaisantin anarchiste humiliant une importante figure hypercorp en public gagnera sans doute des points d'@-rép mais perdra, dans la foulée, un nombre égal de points de c-rép.

Les changements de scores de réputation sont un excellent moyen pour le MJ d'inclure davantage de roleplay et d'interactions dans l'univers d'*Eclipse Phase*. Les réseaux sociaux fonctionnent sur le principe de réciprocité : les membres d'un réseau du PJ peuvent être amenés à contacter ce dernier en cours de jeu pour de l'équipement, des faveurs ou des informations n'ayant aucun rapport avec sa mission en cours. Le personnage qui ignore ces demandes prend le risque de perdre des points de réputation. Le personnage qui y répond et y satisfait gagne des points de réputation et pourra également offrir l'opportunité d'intermèdes comiques, voire même d'accroches scénaristiques pour les aventures suivantes.

GAGNER DE LA RÉPUTATION

Les personnages reçoivent des points de réputation lorsqu'ils aident des gens, se montrent créatifs, font des découvertes majeures, s'illustrent dans une activité particulière, font progresser une faction, réussissent un gros coup médiatique, remportent une compétition, etc. Voici quelques exemples :

Récompense triviale (1-2 points) : accorder une faveur de niveau 1, apporter une contribution moyenne à des projets libres/open source, organiser une bonne petite fête, remplir ses quotas de vente, faire un travail pour lequel personne ne veut se dévouer.

Récompense mineure (3-4 points) : accorder une faveur de niveau 2, réaliser une performance artistique émouvante ou qui déchire tout, apporter une contribution mineure à la science, remporter une victoire écrasante lors d'un évènement public.

Récompense moyenne (5-6 points) : accorder une faveur de niveau 3, faire un gros chiffre d'affaires, diriger le parti gagnant dans un engagement décisif, créer une mode dont tout le monde parlera pendant une semaine avant d'oublier, défrayer la chronique pour quelque chose de positif, prendre de gros risques physiques.

Récompense majeure (7-8 points) : accorder une faveur de niveau 4, concevoir ce nouvel outil dont tout le monde rêve, organiser un énorme évènement à échelle planétaire, achever un long projet (1 mois de travail ou 1 semaine de travaux complexes/spécialisés), risquer la mort.

Récompense exceptionnelle (9-10 points) : accorder une faveur de niveau 5, lancer la mode de l'année, faire une découverte scientifique majeure, boucler les négociations pour une acquisition d'entreprise majeure, initier (ou mettre fin à) une révolution, achever un projet majeur (1 an de travail ou 1 mois de travaux complexes/spécialisés), risquer une mort définitive.

PERDRE DE LA RÉPUTATION

Les personnages perdent des points de réputation lorsqu'ils échouent à apporter leur aide au moment voulu, perdent leur crédibilité professionnelle, font des boulettes publiques ou majeures, doublent leurs amis, etc. Voici quelques exemples :

Perte triviale (-1 à -2 points) : faillir à accorder une faveur de niveau 1, déranger les autres, être impliqué dans un conflit professionnel, gâcher la journée de quelqu'un, n'être jamais disponible.

Perte mineure (-3 à -4 points) : faillir à accorder une faveur de niveau 2, s'humilier lors d'un évènement public, gonfler quelqu'un d'important.

Perte moyenne (-5 à -6 points) : faillir à accorder une faveur de niveau 3, mettre quelqu'un en danger physiquement, faire la une pour quelque chose de négatif, gâcher un évènement pour tout le monde.

Perte majeure (-7 à -8 points) : faillir à accorder une faveur de niveau 4, ficher en l'air une activité ou une mission majeure.

Perte exceptionnelle (-9 à -10 points) : faillir à accorder une faveur de niveau 5, foirer magistralement une activité ou une mission majeure, trahir une faction pour ses rivaux/ennemis.

SAUVEGARDES, ARCHIVES ET POINTS DE SAUVEGARDE

Grâce aux piles corticales et aux sauvegardes archivées, les personnages d'*Eclipse Phase* peuvent déjouer la mort. Mais lorsqu'un personnage est restauré depuis une sauvegarde antérieure, il est important de savoir dans quel état il était au moment de cette sauvegarde. Tous les points d'XP gagnés ou dépensés, tous les développements apportés, toutes les informations clés ou les souvenirs acquis depuis cette sauvegarde sont perdus. En termes de jeu et de caractéristiques, la restauration d'un personnage à une sauvegarde antérieure peut donc signifier la perte d'avancements durement acquis — tel est le prix à payer pour une quasi-immortalité.

Comme ces changements peuvent avoir des conséquences importantes sur le jeu, il est nécessaire de tenir un compte précis des évolutions des personnages. Il n'est pas très difficile de tenir un journal de ces évènements, et il y a deux façons de procéder. La première consiste tout simplement à faire une copie des fiches de personnage chaque fois qu'ils archivent une sauvegarde, créent un clone neural alpha ou bêta, ou meurent (figeant ainsi la sauvegarde de la pile corticale) : chacun de ces évènements est considéré comme un « point de sauvegarde ». Dans ce cas, n'oubliez pas de noter précisément la date et l'heure (en temps relatif et en temps réel), ainsi que l'évènement ayant conduit à la sauvegarde. Les connaissances que le personnage acquiert aux différentes étapes de sa vie pouvant être particulièrement importantes, il se peut que vous souhaitiez garder une trace des données que connaît le personnage et des évènements récents qui se sont déroulés dans sa vie (cela vous permettra, plus tard, de vous rafraîchir la mémoire). De cette manière, si jamais votre personnage devait régresser à l'un de ces points de sauvegarde antérieurs, vous auriez non seulement une trace de ses caractéristiques mais aussi de ses souvenirs.

L'autre méthode consiste à tenir un journal de tous les développements apportés à votre personnage, par date (du temps relatif au personnage). Ces développements comprendront alors : les points d'XP gagnés/dépensés, les modifications/améliorations apportées, les informations clés apprises, les sauvegardes effectuées, les forks alpha et bêta créés, etc.

LES PNJ ET L'AUDACE

Lorsque le MJ crée ou modifie un PNJ avec lequel les PJ interagissent (communication ou combat), la question de l'Audace du PNJ doit être prise en compte. S'il s'agit d'un PNJ de base, il est conseillé de ne lui accorder aucun point d'Audace pour des raisons toutes simples. D'abord, c'est une caractéristique/prise de tête de moins à gérer (le MJ n'a pas besoin d'en faire le suivi). Mais plus important encore, l'Audace illustre l'avantage qu'ont les PJ sur les monstres anonymes qu'ils affrontent. S'il s'agit d'un PNJ important, — une Némésis, un allié de premier ordre, etc. — celui-ci devrait alors avoir son propre score d'Audace. Ces PNJ ayant un rôle central dans le scénario, il semble important de leur accorder cette capacité à affronter les événements au même titre que pour les PJ. Cela permet également au MJ de s'affranchir à l'occasion d'un jet de dés malheureux qui pourrait, sans le facteur Audace, ruiner toute la tension qu'il s'est acharné à créer. ■

Dans ce cas, si le personnage meurt et est restauré à une sauvegarde antérieure, vous saurez quels changements « annuler » pour retrouver la version précédente du personnage. Lorsqu'un personnage crée des forks alpha ou bêta, vous pouvez également décider de tenir un journal indépendant pour chacun des clones créés, étant donné qu'ils suivent leur propre voie et peuvent évoluer différemment du personnage originel dont ils sont issus.

MAÎTRISE DU JEU : ASPECTS PRATIQUES

L'univers d'*Eclipse Phase* met en scène un avenir sombre dans lequel l'essence même de la (trans)humanité et sa survie sont en jeu. En pratique, vos campagnes peuvent toutefois revêtir une large gamme d'ambiances, comme elles peuvent mélanger les genres. Rien ne vous impose de jouer à *Eclipse Phase* en respectant scrupuleusement les grandes lignes qui ont été présentées ici. Cette partie expose différents points auxquels vous devriez réfléchir pour préparer et diriger vos campagnes : ils vous aideront à faire les choses comme vos joueurs et vous-même l'entendez.

LES RESPONSABILITÉS DU MJ

Le MJ a certaines responsabilités à endosser s'il veut que le jeu se déroule sans heurt. Ce qui suit n'est qu'un simple résumé des bases.

- Le MJ doit se familiariser avec l'ensemble du jeu. Cela ne veut pas dire qu'il doit apprendre ce livre par cœur. Il doit simplement comprendre les mécaniques fondamentales du jeu et savoir où trouver rapidement les règles lorsqu'il en a besoin.
- Le MJ doit se constituer des notes détaillées sur les intrigues majeures et secondaires qu'il met en place à chaque session. En cours de jeu, peu de choses sont aussi frustrantes et déstabilisantes que se faire prendre par un joueur sur une erreur de continuité majeure à cause de notes incomplètes.
- Le MJ ne se contente pas de dresser le décor, il incarne également tous les PNJ peuplant le jeu. Jouer un PNJ avec conviction, sans ruiner l'intrigue ou en perdre le fil, peut être un exercice difficile. Des notes seront donc d'une aide précieuse.

- Le MJ doit savoir lorsqu'il est temps de lancer les dés et de faire confiance à la mécanique du jeu pour résoudre une situation, et lorsqu'il est temps de recourir au dialogue et à ses talents de conteurs. Cela s'apprend : plus vous pratiquez, mieux vous vous en sortirez.
- Ne trichez pas. Vos PNJ n'ont aucune raison de connaître des informations qu'ils n'ont pas apprises en cours de jeu. Si vous obtenez un jet de dés lamentable pour un PNJ majeur au moment crucial de l'histoire et qu'il doit se vautrer, faites avec. Soyez souple et sachez improviser dans ce type de situation. Vos joueurs sont suffisamment futés et perspicaces pour savoir quand vous forcez injustement les choses avec des trucs déloyaux. Ils vous verront aussi prendre les devants et assumer les aléas du jeu — et ils vous en remercieront.

LES FONDAMENTAUX

Il est possible de se lancer dans une campagne sans jamais s'être intéressé à ce qu'en attendaient les joueurs, on peut aussi parfois tirer en aveugle et toucher juste, ce n'est pas pour autant le meilleur moyen de procéder. Une campagne réussie s'appuie, généralement et avant tout, sur une bonne communication. Si vous initiez une nouvelle campagne, discutez-en avec vos joueurs, dressez-leur le décor de base d'*Eclipse Phase*, laissez-les passer en revue les options accessibles aux personnages et vous faire part de ce qui les intéresse. Prenez également note de ce qui les laisse indifférents, voire même de ce qui les rebute, afin que personne ne perde son temps à se préparer pour des options qui n'apporteront aucun plaisir en cours de jeu.

POUSSER SES JOUEURS

Eclipse Phase prend place dans un décor troublé, à une époque marquée par la catastrophe et guettée par de multiples désastres. C'est un univers s'appuyant sur de nombreux faits et concepts passionnants, mais parfois difficiles pour certains joueurs — et pour leurs personnages. L'une des questions fondamentales, que chaque groupe de jeu devrait se poser, est de savoir jusqu'à quel point on veut (et peut) éprouver le confort de ses joueurs ? Il n'existe pas de réponse absolue : les goûts et les couleurs varient en fonction de chacun. Certains groupes de joueurs s'épanouissent dans le choc des cultures, dans la désorientation idéologique, dans les univers en demi-teinte et face à des choix éthiques difficiles. Ils adorent les champs de bataille moraux et intellectuels que le jeu de rôle peut leur offrir, et ne trouvent leur bonheur que lorsqu'ils sont confrontés à des dilemmes violents et vraiment intéressants. Il y a aussi des groupes qui ont faim d'engagement intellectuel, qui réclament des défis tactiques et stratégiques, et qui attendent du vrai roleplay mais qui ne veulent pas avoir à faire face à leurs limites ou se retrouver dans des positions désespérées ne leur laissant aucune issue. Il existe tout un univers de possibilités entre ces deux types de jeu, et tous ne conviendront pas forcément à tout le monde. Ce qui importe réellement pour vos campagnes, c'est que le style choisi convienne aussi bien à vos joueurs qu'à vous-même.

Lorsque vous discuterez de tout cela avec votre groupe de joueurs, n'oubliez pas que plus de choc ne signifie pas plus de maturité. Les adolescents et les jeunes hommes constituent par exemple le public principal des films gores, et non les hommes et femmes adultes. Quant à *La Tempête* de Shakespeare, cette pièce n'est pas moins mature que *Macbeth*

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

malgré sa fin heureuse. Il est assez facile de confondre force morale et illumination, or ces deux principes n'ont rien en commun. La force morale représente ici la capacité du joueur à encaisser (ou à décrire) des scènes de cruauté viscérale ; l'illumination (dut-elle seulement se présenter en cours de jeu) représente ici ce que les joueurs perspicaces peuvent retirer des événements vécus au cours de la partie. Ne le prenez pas comme un échec ou pour de la lâcheté si vos joueurs (ou vous-même) préférez que les parties les plus sombres de cet univers soient simplement suggérées, et non décrites dans leurs détails les plus sordides : le but n'est pas de vous confronter à des horreurs ou de vous traumatiser, mais de vous permettre de vous amuser. L'inverse est aussi vrai : si vos joueurs s'éclatent avec les détails, il faut leur en donner. Votre boulot, en tant que MJ, consiste à savoir, autant que faire se peut, ce que vos joueurs préfèrent à cet égard comme pour le reste, puis de vous arranger pour satisfaire leurs attentes tout en y trouvant, vous aussi, votre compte.

Et cela dit, même si cela prouve votre bonne connaissance de vos joueurs, il y a une chose à ne pas faire sans avoir au préalable obtenu la permission expresse des intéressés, c'est de vous servir des phobies et peurs réelles de vos joueurs. Si vous savez par exemple que l'un d'eux est arachnophobe et dotez vos morphes et vos robots de caractéristiques d'araignées, attendez-vous à le voir réellement angoisser. Vous risquez ainsi de gâcher tout le plaisir du joueur pour le temps de la session, voire sur toute la durée de la campagne, et si vous faites surgir ce genre d'éléments de manière inattendue, vous risquez de le conduire à éprouver des peurs bien réelles, étouffant encore le plaisir du jeu. Certains joueurs ne verront aucun inconvénient à ce que vous vous serviez judicieusement de leurs faiblesses, mais d'autres ne l'accepteront pas ; vous ne devriez donc en aucun cas exploiter les faiblesses de vos joueurs sans en avoir discuté avec eux auparavant.

LE PROBLÈME DES SECRETS

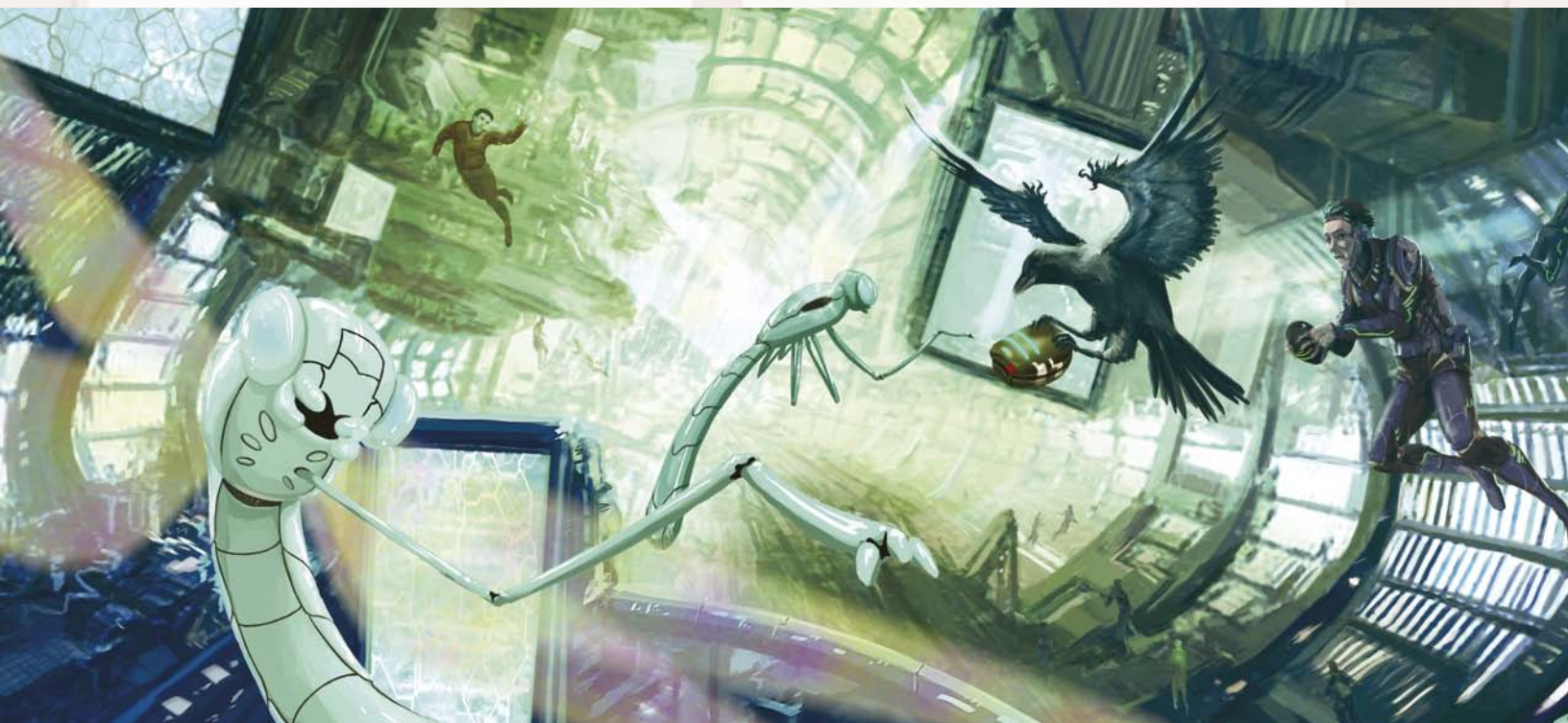
Découvrir les secrets de l'univers fait partie des grands intérêts du jeu. Le problème, c'est que beaucoup d'entre eux sont facilement accessibles aux joueurs : dans ce chapitre même, via les critiques du jeu, sur les forums de discussion en ligne,

etc. En tant que MJ, il vous faudra décider d'une méthode pour gérer les spoilers.

Tout comme pour les autres problèmes potentiels, commencez par en discutez avec vos joueurs. Essayez de savoir à quel point cela les ennuie d'avoir connaissance d'éléments que leurs personnages ignorent et ne devraient découvrir qu'en cours de jeu. Certains joueurs n'ont aucun mal à faire la part des choses et à filtrer leurs propres connaissances de celles du personnage. D'autres, en revanche, ont plus de mal, et le fait d'avoir connaissance de certaines choses les prive du plaisir de la découverte via le personnage. De la même manière, certains joueurs savent estimer quel degré de surprise peut fonctionner avec eux, d'autres non. Discutez-en avec eux. Faites-leur savoir que les spoilers existent et que, d'une manière ou d'une autre, vous ne pourrez pas les empêcher d'y accéder. Demandez-leur dans quelle mesure cela leur pose problème, et avisez en conséquence. Quant aux joueurs ayant le plus de mal à gérer les spoilers, demandez-leur simplement de se tenir l'écart de toutes les critiques, et faites-leur savoir quand les révélations que vous avez introduites dans votre campagne ne sont plus un problème. Demandez aux autres joueurs de coopérer et de garder le secret afin de maintenir le plaisir de la découverte pour les autres. La plupart des groupes feront volontiers en sorte que chacun puisse s'amuser. (Dans le cas contraire, ce ne sera sûrement pas le seul aspect problématique auquel le groupe sera confronté).

À ce propos, une autre question se pose, tant aux joueurs qu'au MJ. Est-ce un problème pour vous lorsque les réponses apportées à votre propre campagne ne correspondent pas à celles présentées dans les livres ? Il y a deux issues possibles à cela, chacune soulevant ses propres questions.

Il y a certaines questions que le jeu laisse sans réponse claire et définie comme, par exemple, le nombre de Titans actuellement présents dans le système solaire. Vous êtes libre de définir un nombre spécifique : tout nombre approprié à votre campagne fera probablement l'affaire, qu'il n'en reste qu'un, trois, sept, une douzaine ou plus. Votre campagne ne s'écartera pas fondamentalement des grandes lignes du jeu, à moins de définir pour ce point une réponse particulièrement extrême comme, par exemple, « les Titans n'ont jamais



existé : avant d'entrer en contact avec le virus Exsurgent, ils n'ont jamais été qu'un vaste canular, suite à quoi ils sont tout simplement devenus une technologie extraterrestre ». Dans ce cas, même si vos joueurs ont lu tous les secrets du jeu, vous serez quand même en mesure de les surprendre. Le problème potentiel qui se pose ici ne concerne pas le conflit des attentes que le jeu soulève, mais celui des attentes que soulèvent d'autres médias. Certains jeux, tout comme quelques films, séries ou autres histoires, attirent un public aux idées bien arrêtées sur ce que sont la vérité et les choses importantes. Et lorsque ce public devient plus important et poursuit ses idées, il peut en arriver à développer des idées s'éloignant de plus en plus de l'inspiration originale. Ce n'est ni une bonne chose ni une mauvaise chose en soi, mais ce peut être un problème qu'il faut soumettre à des considérations et à des discussions consciencieuses avant de commencer le jeu et à mesure que la campagne progresse. Encouragez vos joueurs à vous parler des inspirations qui forgent leurs attentes vis-à-vis de cet univers et de l'histoire. Vous pourriez très bien vouloir en greffer les grandes lignes à vos propres plans, comme vous pourriez vouloir les écarter au nom du plaisir exquis de la surprise (cela est généralement plus jouissif encore pour les joueurs que pour les personnages. Mais pour vous, ce sera une vie de personnage). Quoi que vous décidiez, réfléchissez-y.

Il y a également les questions auquel le jeu fournit des réponses définies, mais que vous pourriez vouloir changer et adapter à vos propres histoires et à vos personnages. Vous en avez parfaitement le droit. Rien ni personne ne vous oblige à vous en tenir à des réponses qui ne vous conviennent pas. Mais, comme pour le premier cas, vos joueurs auront des attentes et votre campagne ne fonctionnera que mieux si vous vous attachez à les comprendre. Comment réagiraient-ils s'il s'avérait que les Titans n'ont jamais existé, qu'ils n'ont jamais été qu'une énorme blague, etc. ? S'il est déjà difficile d'anticiper ce que dirait un ami, il est impossible de prédire comment réagiraient des étrangers. Alors demandez-leur, tout simplement. (Il n'y a que peu de chance que cette possibilité vienne conclure une campagne, quelle qu'elle que ce soit, mais son caractère extrême peut en faire un exemple pratique pour vos discussions. La manière dont vos joueurs y réagiront correspondra très probablement à la manière dont on réagit face à un changement extrême, mais cette proposition aura le mérite de ne pas dévoiler vos propres plans). Certains joueurs se montrent très souples pour beaucoup de choses, n'attachant une importance réelle qu'à certains points particuliers : si vos joueurs sont de ceux-là, demandez-leur de vous expliquer ces points afin de pouvoir en tenir compte. D'autres auront beaucoup plus de mal à se satisfaire des changements trop importants que vous apporteriez aux réponses standards du livre : dans ce cas, il vous faudra adapter vos plans pour pouvoir les insérer dans la trame de l'histoire prévue par le jeu.

À PROPOS D'INSPIRATION PARTAGÉE

Il n'est pas complètement vrai que tout a changé entre le début de notre XXI^e siècle et la période à laquelle se déroule l'histoire d'*Eclipse Phase*, mais de grands changements ont effectivement eu lieu et il peut être assez difficile de s'y retrouver. C'est là que les inspirations partagées peuvent être vraiment pratiques. Une illustration percutante peut transmettre de nombreux détails, tant au niveau du premier plan que de l'arrière-plan, en suggérant, par exemple, des standards

esthétiques, un environnement exotique, des personnages qui se livrent à des tâches futuristes au moyen d'outils évolués et parfaitement adaptés, etc. Le passage en prose d'un roman récompensé peut servir de point d'appui à la création d'une ambiance particulière ou pour détailler la situation d'un personnage.

Il y a aussi les pièges potentiels auxquels il vous faudra faire attention. Le plus important d'entre eux est l'obsolescence : les éléments évocateurs voient leur sens modifié lorsque la réalité du joueur est réinventée par l'inspiration qui l'investit. *Neuromancien*, roman cyberpunk révolutionnaire de William Gibson, s'ouvre ainsi : « Le ciel au-dessus du port était couleur télé calée sur un émetteur hors service. »¹ Les détails permettent de visualiser un port industriel, de nuit, sous un ciel gris et pollué, constellé de cendre et autres débris. Mais cette image date de 1984. Une quinzaine d'années plus tard, Neil Gaiman remarqua que, du fait de la diffusion câblée, ses enfants voyaient un écran bleu vif lorsque la télévision était réglée sur une chaîne hors service. D'ici une dizaine d'années, il se pourrait très bien que la couleur d'un écran de télévision réglé sur une station sans signal soit encore complètement différente. Ce qu'il faut en retenir, c'est que tout cela ne suffit pas à définir la force d'une image. Il est nécessaire que vous vous mettiez tous d'accord sur ce qui, à vos yeux, en fait la force, afin d'éviter que toute méprise ultérieure ne fasse dérailler le jeu.

La section Références (p. 394) fournit une vaste gamme d'inspirations directes et pertinentes pour ce jeu, mais il ne s'agit pas d'une liste exhaustive. Si vos joueurs ont depuis longtemps un faible pour un décor spatial en particulier, pour une vision particulière de la vie d'investigateurs high-tech, pour un aperçu poétique des impressions ressenties à changer de corps et à lui apporter des modifications irréalisables dans la vraie vie, ou pour tout autre élément suscitant leur intérêt depuis longtemps et pouvant, éventuellement, s'intégrer à votre campagne, encouragez-les à partager leurs inspirations. Montrez-vous respectueux des trésors personnels de chacun, que vous décidiez de les utiliser ou non : il n'y a rien de tel que de gagner la confiance de l'autre pour l'encourager à partager.

Les illustrations peuvent être particulièrement utiles dans cette entreprise et faire passer beaucoup de choses concernant le monde et les événements qu'elles représentent. Par exemple, essayez de vous représenter le couloir d'un vaisseau spatial ou d'un habitat typique d'*Eclipse Phase*. L'avez-vous imaginé de taille et de forme standard, ressemblant à tous les autres vaisseaux ou habitats ; ou avez-vous imaginé une configuration plus personnalisée, propre à cet endroit en particulier, sans souci d'interchangeabilité ? Vous l'êtes-vous représenté bien éclairé, que les capteurs indiquent une présence ou nulle activité, ou plongé dans l'obscurité parce qu'il n'y a personne ; ou peut-être vous l'êtes-vous représenté normalement éclairé mais, dans le cas présent, avec des lumières dansantes et instables dues à des problèmes d'entretien et/ou de budget ? L'avez-vous imaginé avec des parois lisses et propres, de l'équipement, des espaces de maintenance, des portes et des espaces de rangement ; ou tout encombré et cabossé ? Tout cela n'a pas toujours d'importance, mais quand il s'agit d'enquêter dans un habitat/vaisseau en ruine, de pourchasser quelqu'un (ou quelques chose) essayant de se cacher, de courir contre la montre ou de vivre d'autres complications dramatique, ces éléments peuvent influencer votre jeu : en disposant de points de

SYNOPSIS

FIREWALL

LE TEMPS DE L'ÉCLIPSE

MÉCANIQUE DU JEU

CRÉATION DE PERSO.

EXEMPLES DE PERSO.

COMPÉTENCES

ACTIONS ET COMBAT

PIRATAGE MENTAL

LA TOILE

FUTUR ACCÉLÉRÉ

ÉQUIPEMENT

INFORMATIONS DE JEU

ANNEXES

repère généraux, vous gagnerez du temps et vous épargnerez trop de confusion plutôt que d'avoir à passer toutes les possibilités en revue.

CES CHOSSES QUI NE DEVIENNAIENT PAS EXISTER : L'HORREUR

L'univers d'*Eclipse Phase* est peuplé d'horreurs en liberté. Tous les personnages ont dû se résoudre à composer avec l'existence de choses allant à l'encontre de leurs aspirations élémentaires à la décence et au sens pratique. Les horreurs revêtent trop de formes différentes pour qu'une seule campagne suffise à toutes les utiliser.

Il existe au moins autant de théories sur l'horreur qu'il existe de personnes inventant des histoires d'horreur. Tout ce que vous trouverez ici ne sera que généralité. Vos joueurs et vous-mêmes pourrez trouver des exceptions à chaque élément présenté : si cela fonctionne mieux pour vous, alors n'hésitez pas. Ce débat à pour but de faire naître des idées, non de fermer des portes. Cela dit, on trouve quelques généralités très utiles sur le principe d'horreur, à commencer par l'impressionnante intuition de H. P. Lovecraft sur le sujet : « L'émotion la plus forte et la plus ancienne de l'humanité est la peur, et la peur la plus ancienne et la plus forte est celle de l'inconnu. »² Toutes les formes d'horreur peuvent être pensées comme des constructions bâties autour de la rencontre avec l'inconnu : cette horreur peut, par exemple, commencer par la prise de conscience qu'il existe quelque part une entité inconnue et qu'il n'appartient qu'à nous d'en apprendre davantage sur sa nature et sur l'étendue de ses activités afin de trouver un moyen d'y faire face.

Dans ce jeu, la partie découverte est à moitié entamée. Aucun doute n'est permis sur la présence d'une force inconnue. L'univers est réellement peuplé de monstres dépassant l'entendement transhumain, et tout le monde sait, dans *Eclipse Phase*, à quel point les Titans peuvent être mauvais et dangereux. Beaucoup, dans cet univers, savent également à quel point la vie au-delà des Portails de Pandore peut être exotique. Il n'y a plus la moindre chance pour que les personnages réagissent avec un scepticisme confiant face à de nouvelles étrangetés : tout le monde ne sait que trop bien la dimension des possibles et du plausible des expériences auxquelles la transhumanité peut être confrontée. Presque tout est possible, au vu de tout ce que l'on sait déjà. Lorsqu'ils sont face à une nouvelle énigme, la question qui se pose alors aux personnages d'*Eclipse Phase* est de savoir si la situation leur sera facile à gérer ou non. La question est certes plus compliquée, mais elle fait néanmoins partie de leur quotidien, au même titre que les problèmes qu'ils rencontreraient avec une machine en panne, un morphe saboté et curieusement modifié, ou d'autres choses moins banales, comme la découverte d'une forme de vie extraterrestre ou d'une arme programmée par les Titans. À trop fouiner, les personnages finiront tôt ou tard par tomber sur toutes sortes de choses inconnues, peut-être même par faire face à des défis impensables. En sont-ils déjà à ce point ?

L'horreur et l'humour se ressemblent plus qu'on ne le croit. Dans la psychologie transhumaine, l'humour a plusieurs fonctions, dont celle d'aider à relativiser l'« énormité » mentale que l'on se fait des mystères et des menaces, de manière à pouvoir les affronter. De plus, le principe d'horreur implique généralement un équilibre intéressant et prêt à tourner au désastre entre plusieurs éléments improbables. Il en faut souvent peu pour transformer la

dimension étrange et menaçante de ce fragile édifice en quelque chose de grotesque. Lorsque vos joueurs commencent à rire, la meilleure chose à faire est de laisser courir. Le rire détendra tout le monde, c'est la partie « ludique » du jeu de rôle. Sans compter que certaines situations peuvent être vraiment amusantes, ou tout du moins être prises à la rigolade, même (et parfois surtout) lorsque la situation est grave. D'un autre côté, lorsque vous tenez à ce que certaines scènes restent sérieuses, mais que vos joueurs sont pris d'un fou rire, il est souvent plus sage de faire une pause. Faites-leur également savoir ce que vous attendez : s'employer à fourvoyer un groupe d'amis est indigne de confiance et pourrait avoir de vilaines conséquences. Faites donc une pause, donnez le temps à chacun de rire un bon coup, et retournez-y.

À la fin de la journée, lorsqu'il communiquera avec ses joueurs, le MJ pourra savoir quelle dose d'horreur ils sont en mesure d'encaisser. Certains groupes peuvent vouloir expérimenter toute la dimension horrifique d'*Eclipse Phase*. D'autres, en revanche, s'apercevront que s'ils apprécient l'horreur sous-jacente se mêlant aux autres aspects du jeu, ils préfèrent que son principe ne constitue pas l'élément principal de l'univers. Dans ce cas, l'horreur ne sera qu'un thème parmi d'autres, et le MJ tissera ses intrigues autour des nombreux autres éléments du jeu.

TRANSHUMANISME

L'humanité a embrassé le transhumanisme au nom de sa survie, exploitant la science et la technologie pour catapulter ses facultés physiques et mentales à des niveaux surhumains. Dans le même temps, la numérisation de la conscience et la possibilité de changer de corps à volonté ont permis d'éradiquer la mort (quand elle n'est pas désirée) et d'atteindre une quasi-immortalité. Il s'agit là d'un des thèmes fondamentaux d'*Eclipse Phase*.

Les technologies inhérentes à l'avenir transhumain soulèvent de nombreuses questions d'éthique qui sont parmi les thèmes centraux qu'*Eclipse Phase* se propose d'explorer. Les joueurs et le MJ sont chaleureusement encouragés à exploiter toutes les possibilités et contradictions qu'offre un tel univers. Dans quelle mesure évoluent nos façons de pensée lorsque la mort n'est plus une fatalité ? Comment redéfinir le principe d'identité lorsque nos corps ne sont plus que des enveloppes jetables, lorsque la personnalité peut être éditée ? Est-on la même personne lorsqu'on renaît d'une sauvegarde ou lorsqu'on est un fork ? Devrait-on craindre et interdire des technologies comme la nanofabrication, quand elles ont le pouvoir d'éradiquer l'envie et la pauvreté ? Comment assurer la sécurité d'un monde où la technologie permet à n'importe qui de créer des armes de destruction massive ? Comment les principes de religion et de spiritualité peuvent composer avec les IA, la sauvegarde et la morphose ? Quelle est la place des animaux surévolués dans une société centrée sur les humains ? Qui décide de notre avenir ? Voici un tout petit aperçu des nombreuses questions que soulève *Eclipse Phase*. Et beaucoup d'entre elles peuvent servir de fondement pour toute une campagne.

¹ William Gibson, *Neuromancien*, 1984, traduction Jean Bonnefoy.

² H. P. Lovecraft, *Épouvante et surnaturel en littérature*, 1927, traduction Bernard Da Costa.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSO.

- Déterminez le concept de votre personnage (p. 130).
- Choisissez un historique (p. 131).
- Choisissez une faction (p. 132).
- Dépensez vos points gratuits (p. 134).
 - 105 points d'aptitude.
 - 1 point d'Audace.
 - 5.000 crédits.
 - 50 points de réputation.
 - Langue natale.
- Dépensez vos points de personnalisation (p. 135).
 - 1.000 PP à dépenser :
 - 15 PP = 1 point d'Audace.
 - 10 PP = 1 point d'aptitude.
 - 5 PP = 1 passe psi.
 - 5 PP = 1 spécialisation.
 - 2 PP = 1 point de compétence (de 61 à 80).
 - 1 PP = 1 point de compétence (jusqu'à 60).
 - 1 PP = 1.000 crédits.
 - 1 PP = 10 points de réputation.
 - Minimum à investir dans les compétences actives : 400 PP.
 - Minimum à investir dans les compétences de connaissances : 300 PP.
 - Choisissez votre morphe de départ (p. 136 et 139).
 - Choisissez vos aspects (p. 136 et 145).
- Achetez votre équipement (p. 137).
- Choisissez vos motivations (p. 137).
- Calculez les caractéristiques restantes (p. 138).
- Détaillez votre personnage (p. 138).

277

COÛT DES MORPHES (ALPHABÉTIQUE)

TYPE	PP	COÛT
Arachnoïde	45	Onéreux
Basique	0	Élevé
Châssis	5	Moyen
Cosse de plaisir	20	Élevé
Épisseur	10	Élevé
Exalté	30	Onéreux
Faucheur	100	Onéreux (50.000+)
Flexibot	20	Onéreux
Folivore	40	Onéreux
Furie	75	Onéreux
Futura	40	Onéreux
Hibernoïde	25	Onéreux
Infomorphe	0	0
Libellules	20	Élevé
Mentat	40	Onéreux
Néo-avien	25	Onéreux
Néo-hominidé	25	Onéreux
Néoténique	25	Onéreux
Novacrabe	60	Onéreux
Nuéoïde	25	Onéreux
Octomorphe	50	Onéreux
Olympien	40	Onéreux
Ouvrier cosse	20	Élevé
Oxydé	25	Onéreux
Remake	60	Onéreux
Serpentoïde	40	Onéreux
Spectre	70	Onéreux (40.000+)
Sylphe	40	Onéreux
Synthétique	30	Élevé

HISTORIQUES

Colon lunaire : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10 ; +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine au choix] ou Profession : [domaine au choix], compétence Réseau : Hypercorps +20.

Écumeur-né : +10 à une compétence au choix parmi Persuasion ou Subterfuge, compétence Fouille +10, compétence Réseau : Autonomistes +20.

Égaré : +20 à deux compétences de Connaissance au choix, aspect Psi (niveau 1), aspect Désordre mental (choisissez-en deux dont celui que vous acquérez avec l'aspect Psi), aspect Stigmatisation sociale (Égaré), vous devez commencer avec un morphe futura.

Hyper-élite : compétence Protocole +10 ; +10000 crédits ; compétence Réseau : Hypercorps +20 ; vous ne pouvez pas commencer avec un basique, un épisseur, une cosse, un surévolué ou un morphe synthétique.

Infolife : compétence Interface +30, les compétences Informatique (Infosec, Interface, Programmation, Recherche) achetées avec des PP sont à moitié prix, aspect Ingénu, aspect Stigmatisation sociale (IAG), vous ne pouvez pas acheter d'aspects psi, les compétences sociales achetées avec des PP vous coûtent le double de leur prix.

Isolé : +20 à deux compétences de votre choix, -10 à la réputation de départ.

Maraudeur : compétence Navigation +10, compétence Pilotage : Vaisseaux spatiaux +20, compétence Réseau : [domaine au choix] +10.

Martien : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10 ; +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine au choix] ou Profession : [domaine au choix] ; compétence Réseau : Hypercorps +20.

Premier colon de l'espace : compétence Pilotage : Vaisseaux spatiaux ou compétence Chute Libre +10 ; +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine au choix] ou Profession : [domaine au choix] ; compétence Réseau : [domaine au choix] +20.

Réinstancié : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10, compétence Réseau : [domaine au choix] +10, +2 points d'audace, aspect Mémoire éditée, 0 crédit de départ (vous pouvez cependant en acheter avec des PP).

Rescapé de la Chute : compétence Pilotage : Véhicules terrestres +10, compétence Réseau : [domaine au choix] +10, 1 point d'audace, 2500 crédits de départ seulement (vous pouvez en acheter davantage avec des PP).

Surévolué : compétence Esquive +10, compétence Perception +10, +20 à deux compétences de Connaissances au choix, vous devez choisir un morphe surévolué pour commencer.

137

COÛTS D'ÉQUIPEMENT

CATÉGORIE	ÉCHELLE DE VALEURS (CRÉDITS)	PRIX MOYEN (CRÉDITS)
Modique	1-99	50
Bas	100-499	250
Moyen	500-1499	1000
Élevé	1500-9999	5000
Très élevé	10000+	20000

FACTIONS

Anarchiste : +10 à une compétence au choix, compétence Réseau : Autonomistes +30.

Argonaute : +10 à une compétence au choix parmi Technique, Théorie : [domaine au choix] ou Profession : [domaine au choix] ; compétence Réseau : Scientifiques +20.

Barsoomien : compétence Parkour +10, +10 à une compétence de votre choix, compétence Réseau : Autonomistes +20.

Criminel : compétence Intimidation +10, compétence Réseau : Criminels +30.

Écumeur : compétence Chute libre +10, +10 à une compétence de votre choix, compétence Réseau : Autonomistes +20.

Extropien : compétence Persuasion +10, compétence Réseau : Autonomistes +20, compétence Réseau : Hypercorps +10.

Hypercorp : compétence Protocole +10, compétence Réseau : Hypercorps +20, compétence Réseau : [domaine au choix] +10.

Jovien : +10 à une compétence d'Arme de votre choix, compétence Esquive +10, compétence Réseau : Hypercorps +20, vous devez commencer avec un basique ou un épisseur, vous devez commencer sans aucun nanoware et sans équipement de nanotechnologie avancée.

Lunaire : +10 à une Langue : [domaine au choix], compétence Réseau : Hypercorps +20, compétence Réseau : Écologistes +10.

Margellan : compétence Pilotage : Vaisseaux spatiaux +10, +10 à une compétence de votre choix, compétence Réseau : [domaine au choix] +20.

Mercurien : +10 à deux compétences de votre choix, compétence Réseau : [domaine au choix] +20.

Mondain : compétence Persuasion +10 ; compétence Protocole +10 ; compétence Réseau : Médias +20 ; vous ne pouvez pas démarrer avec un basique, un surévolué, une cosse ou un morphe synthétique.

Titanien : +10 à une compétence au choix parmi Technique ou Théorie, compétence Réseau : Autonomistes +20.

Ultimiste : +10 à deux compétences de votre choix ; compétence Réseau : [domaine au choix] +20 ; vous ne pouvez pas commencer avec un basique, un épisseur, un surévolué ou une cosse.

Vénusien : compétence Pilotage : Engins aériens +10, +10 à une compétence de votre choix, compétence Réseau : Hypercorps +20.

135

POINTS DE PERSONNALISATION

15 PP = 1 point d'Audace
10 PP = 1 point d'aptitude
5 PP = 1 passe psi
5 PP = 1 spécialisation
2 PP = 1 point de compétence (de 61 à 80)
1 PP = 1 point de compétence (jusqu'à 60)
1 PP = 1000 crédits
1 PP = 10 points de réputation
(Les coûts des aspects et des morphes sont spécifiés à chaque fois)

ASPECTS	
ASPECTS POSITIFS	COÛT EN PP
Adaptabilité 1/2	10 ou 20
Alliés	30
Ambidextre	10
Aptitude exceptionnelle	20
Beauté saisissante (aspect de morphe) 1/2	10 ou 20
Bon élève	10
Bon sens	10
Comme à la maison	10
Coriace (aspect de morphe) 1/2/3	10, 20 ou 30
Courageux	10
Défense psi (aspect de morphe ou d'ego) 1/2/3	10 ou 20
Empathie animale	5
Expert	10
Félin (aspect de morphe) 1/2	10 ou 20
Guérison rapide (aspect de morphe)	10
Hyper-linguiste	10
Immunité naturelle (aspect de morphe)	10
Infailible attention	10
Insignifiant (aspect de morphe)	10
Mathémagicien	10
Mécène	30
Mémoire eidétique (aspect de morphe ou d'ego)	10
Première impression	10
Psi 1/2	20 ou 25
Psi caméléon (aspect de morphe ou d'ego)	10
Seconde peau	15
Sens de l'orientation	5
Sens du danger	10
Système immunitaire amélioré (aspect de morphe) 1/2	10 ou 20
Tolérance à la douleur (aspect de morphe ou d'ego) 1/2	10 ou 20
Zoosémiotique	5
ASPECTS NÉGATIFS	PP BONUS
Absence de pile corticale (aspect de morphe)	10
Âgé (aspect de morphe)	10
Allergie bénigne (aspect de morphe)	5
Allergie grave (aspect de morphe) 1/2	10 ou 20
Blues de l'immortel	10
Conditionnement comportemental 1/2/3	5, 10 ou 20
Crainitif	10
Crise identitaire	10
Dépendance (aspect de morphe ou d'ego) 1/2/3	5, 10 ou 20
Dommage neural	10
Dysfonctionnel (aspect de morphe)	10
En cavale	10
Ennemi	10
Faiblesse	20
Faible système immunitaire (aspect de morphe) 1/2	10 ou 20
Faible tolérance à la douleur (aspect de morphe)	20
Frêle (aspect de morphe) 1/2	10 ou 20
Illétré	10
Incompétent	10
Ingénu	10
Inquiétante étrangeté (aspect de morphe)	10
Malchanceux	30
Mal de l'espace (aspect de morphe)	10
Mauvais élève	10
Mémoire éditée	10
Mis à l'index	5 ou 20
Paralysie au combat	20
Physique ingrat (aspect de morphe) 1/2/3	10, 20 ou 30
Rejet d'implant (aspect de morphe) 1/2	5 ou 15
Réputation entachée 1/2/3	10, 20 ou 30
Souffreteux (aspect de morphe) 1/2	10 ou 20
Stigmatisation sociale (aspect de morphe ou d'ego)	10
Tare génétique (aspect de morphe)	10 ou 20
Tête-en-l'air	10
Trouble mental	10
Trouble morphique 1/2/3	5, 10 ou 20
Vertige RV	10
Vulnérabilité psi (aspect de morphe ou d'ego)	10

COMPÉTENCES		
COMPÉTENCE	APTITUDE	CATÉGORIE
Art : [domaine]	INT	Connaissance
Armes à dispersion	COO	Active, Combat
Armes à distance exotiques : [domaine]	COO	Active, Combat
Armes à guidage	COO	Active, Combat
Armes à projectiles	COO	Active, Combat
Armes à rayon	COO	Active, Combat
Armes contondantes	SOM	Active, Combat
Armes de jet	COO	Active, Combat
Armes de mêlée exotiques : [domaine]	SOM	Active, Combat
Armes montées	INT	Active, Combat
Armes tranchantes	SOM	Active, Combat
Assaut	VOL (par défaut impossible)	Active, Mentale, Psi
Chute libre	RÉF	Active, Physique
Combat non-armé	SOM	Active, Combat
Contrôle	VOL (par défaut impossible)	Active, Mentale, Psi
Contrôle animal	AST	Active, Sociale
Déguisement	INT	Active, Physique
Démolition	COG (par défaut impossible)	Active, Technique
Escalade	SOM	Active, Physique
Escamotage	COO	Active, Physique
Esquive	RÉF	Active, Combat
Fouille	INT	Active, Mentale
Imposture	AST	Active, Sociale
Infiltration	COO	Active, Physique
Infosec	COG (par défaut impossible)	Active, Technique
Intérêt : [domaine]	COG	Connaissance
Interface	COG	Active, Technique
Intimidation	AST	Active, Sociale
Investigation	INT	Active, Mentale
Kinésique	AST	Active, Sociale
Langue : [domaine]	INT	Connaissance
Matériel : [domaine]	COG	Active, Technique
Médecine : [domaine]	COG	Active, Technique
Natation	SOM	Active, Physique
Navigation	INT	Active, Mentale
Parkour	SOM	Active, Physique
Perception	INT	Active, Mentale
Persuasion	AST	Active, Sociale
Pilotage : [domaine]	RÉF	Active, Véhicule
Profession : [domaine]	COG	Connaissance
Programmation	COG (par défaut impossible)	Active, Technique
Protocole	AST	Active, Sociale
Psychochirurgie	INT	Active, Technique
Recherche	COG	Active, Technique
Réseau : [domaine]	AST	Active, Sociale
Sensation	INT (par défaut impossible)	Active, Mentale, Psi
Subterfuge	AST	Active, Sociale
Théorie [domaine]	COG	Connaissance
Vol	RÉF	Active, Physique

RÉSUMÉ

- Les combats fonctionnent comme des tests opposés.
- L'attaquant fait un jet d'attaque avec sa compétence +/- modificateurs.
- Mêlée : le défenseur fait un jet d'Esquive ou de Combat au corps à corps +/- modificateurs.
- À distance : le défenseur fait un jet d'Esquive/2 (arrondi à l'inférieur) +/- modificateurs.
- Si l'attaquant réussit et obtient un résultat aux dés supérieur à celui de la cible, l'attaque passe.
- Les coups critiques ignorent l'armure.
- Une réussite exceptionnelle augmente les dommages de +5 (MR de 30+) ou de +10 (MR de 60+).
- La protection de l'armure est réduite de la valeur de pénétration d'armure (PA) de l'arme.
- Les dommages de l'arme sont réduits par la classe d'armure modifiée de la cible (à moins que l'attaque n'ignore l'armure).
- Si les dommages dépassent le Seuil de Blessure, la cible subit une blessure (si les dommages excèdent plusieurs fois le Seuil de Blessure, de multiples blessures sont encaissées).

TOUR D'ACTION

- Étape 1 : lancez l'Initiative ((INT + RÉF)/5) + 1d10
- Étape 2 : commencez la première phase d'action (Rapidité 1)
- Étape 3 : déclarez et résolvez les actions
- Étape 4 : tournez et recommencez (Rapidité 2-4)

115

TABLE DES MODIFICATEURS	
NIVEAU	MODIFICATEUR
Mineur	+/-10
Modéré	+/-20
Majeur	+/-30

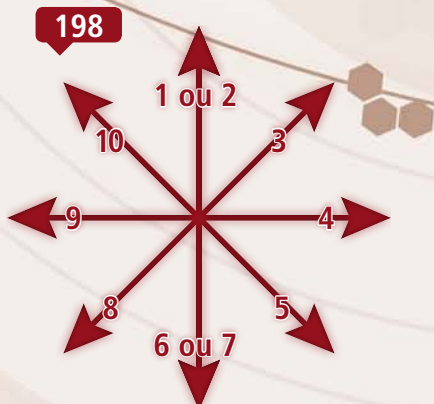
115

DIFFICULTÉS AUX TESTS	
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	MODIFICATEUR
Sans effort	+30
Simple	+20
Facile	+10
Moyen	+0
Difficile	-10
Défi	-20
Expert	-30

123

BONUS DE COMPÉTENCES COMPLÉMENTAIRES	
SCORE DE LA COMPÉTENCE	MODIFICATEUR
01-30	+10
31-60	+20
61+	+30

DIAGRAMME DE DISPERSION



MODIFICATEURS DE COMBAT

SITUATION GÉNÉRALE	MODIFICATEURS
Main non-directrice	-20
Blessé/Traumatisé	-10 par blessure/trauma
Position dominante	+20
Attaque seulement pour toucher	+20
Tir précis	-10
Maniement d'une arme à deux mains d'une seule main	-20
Petite cible (taille d'enfant)	-10
Très petite cible (taille de souris ou d'insecte)	-30
Grande cible (taille d'une voiture)	+10
Cible énorme (taille d'une ferme)	+30
Visibilité légèrement gênée (reflet, écran de fumée, pénombre)	-10
Visibilité lourdement gênée (fumée épaisse, obscurité)	-20
Attaque en aveugle	-30
COMBAT AU CORPS À CORPS	MODIFICATEURS
Allonge supérieure	+10
Charge	-10
Réception de charge	+20
COMBAT À DISTANCE	MODIFICATEURS
Interface d'arme ou visée laser (attaquant)	+10
Attaquant à couvert	-10
Attaquant en pleine course	-20
Défenseur à couvert (mineur)	-10
Défenseur à couvert (modéré)	-20
Défenseur à couvert (majeur)	-30
Défenseur allongé au sol et à longue portée (10 mètres et +)	-10
Défenseur caché	-60
Tir ciblé (rapide)	+10
Tir ciblé (complexe)	+30
Tir de balayage avec arme à rayon	+10 au second tir
Cibles multiples dans une même phase d'action	-20 par cible supplémentaire
Tir indirect	-30
Tir à bout portant (2 mètres ou moins)	+10
Portée courte	—
Portée moyenne	-10
Portée longue	-20
Portée extrême	-30

PORTÉE DES ARMES

ARME (TYPE)	PORTÉE COURTE	PORTÉE MOYENNE (-10)	PORTÉE LONGUE (-20)	PORTÉE EXTRÊME (-30)
Armes à feu				
Pistolet léger	0-10	11-25	26-40	41-60
Pistolet moyen	0-10	11-30	31-50	51-70
Pistolet lourd	0-10	11-35	36-60	61-80
PM	0-30	31-80	81-125	126-230
Fusil d'assaut	0-150	151-250	251-500	501-900
Fusil de précision	0-180	181-400	401-1100	1101-2300
Mitrailleuse	0-100	101-400	401-1000	1001-2000
Canons électriques				
Comme les armes à feu, mais augmentez la portée effective de chaque catégorie de +50%.				
Armes à rayon				
Main cybernétique laser	0-30	31-80	81-125	126-230
Pulseur laser	0-30	31-100	101-150	151-250
Agonizer à micro-ondes	0-5	6-15	16-30	31-50
Bolter à particules	0-30	31-100	101-150	151-300
Fusil à plasma	0-20	21-50	51-100	101-300
Pistolet étourdissant	0-10	11-25	26-40	41-60
Armes à guidage				
Micro-missile guidé	5-70	71-180	181-600	601-2000
Mini-missile guidé	5-150	151-300	301-1000	1001-3000
Missile guidé standard	5-300	301-1000	1001-3000	3001-10000
Armes à dispersion				
Lance-nuée	0-5	6-15	16-30	31-50
Freezer	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet Diamant	0-10	11-30	31-50	51-70
Pistolet déchiqueteur	0-10	11-40	41-70	71-100
Pistolet chimique	0-5	6-15	16-30	31-50
Torche	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet Vortex	0-5	6-12	16-30	31-50
Armes de jet				
Lames	Jusqu'à SOM/5	Jusqu'à SOM/2	Jusqu'à SOM	Jusqu'à SOM x 2
Mini-grenades	Jusqu'à SOM/2	Jusqu'à SOM	Jusqu'à SOM x 2	Jusqu'à SOM x 3
Grenades standards	Jusqu'à SOM/5	Jusqu'à SOM/2	Jusqu'à SOM	Jusqu'à SOM x 3

SITUATION	RYTHME DE GUÉRISON DES DOMMAGES	RYTHME DE GUÉRISON DES BLESSURES
Sans bio-modes de base	1d10 (5) par jour	1 par semaine
Avec bio-modes de base	1d10 (5) toutes les 12 heures	1 tous les 3 jours
Utilisation de nanobandages	1d10 (5) toutes les 2 heures	1 par jour
Utilisation de médicachines	1d10 (5) par heure	1 toutes les 12 heures
Mauvaises conditions (mauvaise nourriture, manque de repos/activité importante, mal abrité/mauvaise hygiène)	Doublez le temps	Doublez le temps

SÉQUENCE DE PIRATAGE

- 1/ Contre le pare-feu
 - Test d'Infosec sur action longue (10 minutes)
- 2/ Contourner la sécurité active
 - Test opposé d'Infosec
 - Statut « dissimulé »/+30 à tous les tests
 - Statut « à couvert »
 - Statut « détecté »/Alerte passive
 - Statut « verrouillé »/Alerte active

RECHERCHES EN LIGNE

- 1/ Données communes : acquisition automatique
- 2/ Données spécifiques :
 - a/ test de Recherche en une action longue (délai : 1 minute) modifié en fonction de l'obscurité et de la complexité des données recherchées.
 - b/ la Marge de Réussite détermine la pertinence des données trouvées.
- 3/ Analyse des données :
 - a/ test de Recherche en une action longue (délai : selon le MJ) avec utilisation de compétences complémentaires pour une compréhension optimale des données.

247

MODIFICATEURS D'ÉQUIPEMENT DE LA TOILE

MODIF. LOGICIEL/MATÉRIEL

- 30 Appareils endommagés, logiciels obsolètes, reliques terrestres ou datant des débuts de l'expansion spatiale
- 20 Appareils de qualité inférieure ou dysfonctionnels, logiciels buggés, technologie d'avant-Chute
- 10 Systèmes désuets et de mauvaise qualité
- 0 Ectos, implants réseaux et logiciel de qualité standard
- +10 Équipement de bonne qualité, produit standard au niveau de compte sécurité
- +20 Appareils de nouvelle génération, logiciels avancés
- +30 Nouvelle technologie haut-de-gamme de pointe
- >+30 Technologie extraterrestre et/ou Titan

259

DIFFICULTÉS DE SUBVERSION

Modificateurs de difficulté pour les actions informatiques courantes.

MODIF. TÂCHE

- 0 Exécuter des commandes, consulter des informations confidentielles, exécuter des logiciels à accès
- 10 Changer les paramètres du système, altérer les fichiers archivés/confidentiels
- 20 Interférer avec les opérations système, altérer les entrées de capteurs/RA
- 30 Fermer le système, éjecter un utilisateur/une muse, lancer des contremesures

257

CONTREMESURES

Alerte passive (malus de -10 pour l'intrus)

Localisation de l'intrus : Test opposé d'Infosec : en cas de réussite, le statut de l'intrus est verrouillé

Réauthentification des utilisateurs : Au round suivant, l'intrus doit faire un test d'Infosec pour se reconnecter.

Réduction des privilèges : Limitation des privilèges d'accès de l'utilisateur, cf. p. 246

Alerte active (malus de -20 pour l'intrus)

Contre-intrusion : En cas de réussite du pistage de l'intrus (cf. ci-dessous), initiez une tentative d'intrusion son système-mère

Coupe des connexions sans-fil : À la fin du round, toutes les connexions sans-fil sont coupées et tous les utilisateurs éjectés.

Éjection : Test opposé d'Infosec : en cas de réussite, l'intrus est éjecté du système

Pistage : Test de Recherche (-30, si mode privé) pour pister l'intrus jusqu'à son système-mère

Réinitialisation/fermeture : Prend entre 1 round et 1 minute (selon le MJ) : tous les utilisateurs sont éjectés du système

EXEMPLES DE SUBVERSION

En plus des tâches indiquées dans la Table des difficultés de subversion, ces modificateurs présentent quelques exemples supplémentaires d'actions.

259

MODIF. TÂCHE

Piratage de bots/véhicules

- 0 Transmettre des ordres à un drone
- 10 Altérer les paramètres d'un système de capteurs, désactiver des capteurs ou des systèmes d'armement
- 20 Altérer l'entrée de données d'un Smartlink, envoyer de fausses données à l'IA ou au téléopérateur
- 30 Éjecter l'IA ou le téléopérateur, prendre le contrôle par lien marionnette

Piratage d'ecto/implants réseau

- 0 Interagir avec les entoptiques, se lier d'amitié avec toutes les personnes à portée, faire des achats en ligne avec les crédits de l'utilisateur, intercepter ses communications, enregistrer ses activités
- 10 Altérer le statut/profil du réseau social, ajuster les filtres RA, bricoler l'interface sensorielle, changer l'habillage RA, changer l'avatar, accéder au VPN
- 20 Bloquer ou brouiller les sens, insérer des illusions RA, adresser des commandes aux drones/appareils asservis par usurpation
- 30 Éjecter l'utilisateur de la RA

Piratage des systèmes d'habitats

- 0 Ouvrir/fermer les portes, arrêter/démarrer les ascenseurs, utiliser les communications internes
- 10 Ajuster la température/l'éclairage, désactiver les alertes de sécurité, remplacer l'habillage entoptique, verrouiller les portes, permuter les régulateurs de trafic
- 20 Désactiver les sous-systèmes (plomberie, recyclage, etc.), désactiver les liaisons sans-fil, déployer les équipes de réparation
- 30 Contourner

Piratage des systèmes de sécurité

- 0 Déplacer/manipuler les caméras/capteurs, localiser les systèmes/bots/agents de sécurité
- 10 Ajuster le balayage des capteurs, consulter les archives de sécurité, désactiver les systèmes d'armement
- 20 Effacer les archives de sécurité, déployer les équipes de sécurité
- 30 Désactiver les alertes

Piratage des systèmes de simulespace

- 0 Voir le statut actuel des simulespaces, simulmorphes et des egos en ligne
- 10 Changer les règles du domaine, ajouter des
- 20 Éjecter un simulmorphes, altérer/effacer un personnage IA
- 30 Interrompre la simulation

Piratage de spîmes

- 0 Obtenir un rapport de statut, utiliser les fonctions de l'appareil
- 10 Ajuster les paramètres de personnalité de l'IA/de la Voix, ajuster le calendrier des opérations prévues
- 20 Désactiver les capteurs, désactiver les fonctions de l'appareil

RÉFÉRENCES

FICTION

Ian Banks

Cycle de *La Culture*

Une Forme de guerre (Consider Plebeas)

L'Usage des armes (Use of Weapons)

L'Homme des jeux (The Player of Games)

L'État de l'art (The State of the Art)

Inversions (Inversions)

Excession (Excession)

Le Sens du vent (Look to Windward)

Trames (Matter)

Greg Bear

L'Envol de Mars (Moving Mars)

La Reine des anges (Queen of Angels)

Oblique (Slant)

David Brin

Terre (Earth)

Cycle de *l'Élévation*

Jusqu'au cœur du Soleil (Sundiver)

Marée Stellaire (Startide Rising)

Élévation (The Uplift War)

Paul Di Filippo

Ribofunk

Cory Doctorow

Dans la dèche au royaume enchanté

(Down and Out in the Magic Kingdom)

Eastern Standard Tribe

Greg Egan

Axiomatique (Axiomatic)

Diaspora

L'Enigme de l'univers (Distress)

La Cité des permutants (Permutation City)

Isolation (Quarantine)

Warren Ellis

Arteres souterraines (Crooked Little Vein)

Kathleen Ann Gooan

Cycle de *Quatuor Nanotech*

Queen City Jazz (Queen City Jazz)

Mississippi Blues

Crescent City Rhapsody

Light Music

Peter Hamilton

La Saga du Commonwealth

L'Étoile de Pandore (Pandora's Star)

Judas déchainé et *Judas démasqué* (Judas Unchained)

La trilogie *Greg Mandel*

Mindstar (Mindstar Rising)

Quantum (A Quantum Murder)

The Nano Flower

James Hogan

Voyage from Yesteryear

Ken Macleod

The « Fall Revolution » series

The Star Fraction

The Stone Canal

La Division Cassini (The Cassini Division)

The Sky Road

La Veillée de Newton (Newton's Wake)

Richard Morgan

Cycle de *Takeshi Kovacs*

Carbone modifié (Altered Carbon)

Anges déchus (Broken Angels)

Furies déchainées (Woken Furies)

Black Man (Black Man/Thirteen)

Linda Nagata

The Bohr Maker

Deception Well

Aux marges de la vision (Limit of Vision)

Tech Heaven

Vast

Frederick Pohl

La Grande Porte (Gateway)

Alastair Reynolds

Le Gouffre de l'absolution (Absolution Gap)

La Cité du gouffre (Chasm City)

The Prefect

Janus (Pushing Ice)

L'Arche de la rédemption (Redemption Ark)

L'Espace de la révélation (Revelation Space)

Kim Stanley Robinson

La Trilogie de Mars

Mars la rouge (Red Mars)

Mars la bleue (Blue Mars)

Mars la verte (Green Mars)

Les Martiens (The Martians)

Karl Schroeder

Ventus (Ventus)

Dan Simmons

Endymion (Endymion)

La Chute d'Endymion (Fall of Endymion)

Ilium (Ilium)

Les Cantos d'Hypérior

Hypérior (Hyperion)

La Chute d'Hypérior (Fall of Hyperion)

Olympos (Olympos)

Neil Stephenson

L'Âge de diamant (The Diamond Age)

Bruce Sterling

The Caryatids

Cristal Express (Crystal Express)

Le Feu sacré (Holy Fire)

Schismatrice + (Schismatrix Plus)

Charles Stross

Accelerando

Glasshouse

Halting State

Aube d'acier (Iron Sunrise)

Crépuscule d'acier (Singularity Sky)

Toast

Karen Traviss

La Cité de Perle (City of Pearl)

Kathleen Ann Gooan

Cycle de *Quatuor Nanotech*

Queen City Jazz (Queen City Jazz)

Mississippi Blues

Crescent City Rhapsody

Light Music

Peter Hamilton

La Saga du Commonwealth

L'Étoile de Pandore (Pandora's Star)

Judas déchainé et *Judas démasqué* (Judas Unchained)

La trilogie *Greg Mandel*

Mindstar (Mindstar Rising)

Quantum (A Quantum Murder)

The Nano Flower

James Hogan

Voyage from Yesteryear

Ken Macleod

The « Fall Revolution » series

The Star Fraction

The Stone Canal

La Division Cassini (The Cassini Division)

The Sky Road

La Veillée de Newton (Newton's Wake)

Richard Morgan

Cycle de *Takeshi Kovacs*

Carbone modifié (Altered Carbon)

Anges déchus (Broken Angels)

Furies déchainées (Woken Furies)

Black Man (Black Man/Thirteen)

Linda Nagata

The Bohr Maker

Deception Well

Aux marges de la vision (Limit of Vision)

Tech Heaven

Vast

Frederick Pohl

La Grande Porte (Gateway)

COMICS

ET ROMANS GRAPHIQUES

Jamie Delano

Narcopolis

Warren Ellis

Doktor Sleepless

2099 (Doom 2099)

Planète en flammes et *Radio-détonation* (Global Frequency)

Ministère de l'espace (Ministry of Space)

Ocean

Transmetropolitan (Transmetropolitan)

Jonathan Hickman

Transhuman

Grant Morrison

The Filth

Les Invisibles (The Invisibles)

Masumune Shirow

Ghost in the Shell

Ghost in the Shell 1.5

Human-Error Processor

Ghost in the Shell 2

Man/Machine Interface

Adam Warren

Iron Man : Hypervelocity

Makoto Yukimura

Planètes (Planetes)

NON-FICTION

Ronald Bailey

Liberation Biology

Susan Blackmore

La théorie des mèmes (The Meme Machine)

Cynthia Breazeal

Designing Sociable Robots

David Brin

The Transparent Society

Richard Brodie

Virus of the Mind : The New Science of the Meme

James Brook et Ian Boal (ed.)

Resisting the Virtual Life

Rodney Brooks

Flesh and Machines : How Robots Will Change Us

Cambrian Intelligence : The Early History of the New AI

Critical Art Ensemble

Digital Resistance

La Résistance électronique et autres idées impopulaires (Electronic Civil Disobedience)

Machine Chair (Flesh Machine)

L'Invasion moléculaire (The Molecular Invasion)

The Marching Plague

Richard Dawkins

Le Gène égoïste (The Selfish Gene)

K. Eric Drexler

Engins de création : l'avènement des nanotechnologies (Engines of Creation: The Coming Era of Nanotechnology)

Freeman Dyson

Les Dérangeurs de l'univers (Disturbing the Universe)

Imagined Worlds

Ann Finkbeiner

The Jasons

Imaginary Weapons

Joel Garreau

Radical Evolution

Adam Greenfield

Everyware : la révolution de l'ubimédia (Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing)

James Hughes

Citizen Cyborg

Ray Kurzweil

Humanité 2.0 : la bible du changement (The Singularity is Near)

Howard Rheingold

Foules intelligentes : la nouvelle révolution sociale (Smart Mobs: The Next Social Revolution)

John Robb

Brave New War

Clay Shirky

Here Comes Everybody

Bruce Sterling

Objets bavards (Shaping Things)

Tomorrow Now: Envisioning the Next Fifty Years

Gregory Stock

Redesigning Humans : Our Inevitable Genetic Future

Simon Young

Designer Evolution : A Transhumanist Manifesto

JEUX DE RÔLE

Blue Planet

Burning Empires

ChtulhuTech

Cybergeneration

Dawning Star

Delta Green

Freemarket

Gamma World

GURPS : Transhuman Space

L'Appel de Chtulhu

The Morrow Project

Paranoïa

Shadowrun

Shock : Social Science Fiction

Traveller

CINÉMA ET TÉLÉVISION

Aeon Flux

AI

Cycle Alien

Andromeda

Babylon 5

Big O

Blade Runner

Cowboy Bebop

Crusade

District 9

Dollhouse

Dreamcatcher

Event Horizon

Ergo Proxy

Firefly

Gattica

Ghost in the Shell

Ghost in the Shell : Innocence

Ghost in the Shell : Stand Alone Complex

- *Solid State Society*

Ghost in the Shell : Stand Alone Complex

Ghost in the Shell : Stand Alone Complex

2nd Gig

The Island

Jekyll

Moon

Pandorum

Planetes

Serenity

Sleep Dealer

Solaris

Stargate et Stargate : Atlantis

Sunshine

Uzumaki

Zardoz

ECLIPSE PHASE FICHE DE PERSONNAGE

PERSONNAGE

HISTORIQUE

Faction

Morphe

Identité sexuelle

Âge actuel

Points d'Audace

Points d'XP

Motivations

Armure

ENERGIE CINETIQUE

Arme de mêlée

ARME COMPÉTENCE PA VD NOTES

Arme à distance

ARME COMPÉTENCE PA VD MODS MUNITIONS PORTÉE NOTES

APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Base							
Bonus de Morphe							
Total							

CARAC.

	AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP	BD
			VOL × 2		Morphe		(INT/RÉF) × 2			
			LUC/5			LUC × 2		END/5		
								Biomorphe : END × 1,5 Synthomorphe : END × 2		SOM/10

DOMMAGES ET STRESS

DOMMAGES	BLESSURES	STRESS	TRAUMAS

ÉQUIPEMENT DE BASE

COMPÉTENCES ACTIVES	APTITUDE	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL	SPÉCIALISATION AUTRES BONUS
Armes à dispersion	COO				
Armes à distance exo.	COO				
Armes à distance exo.	COO				
Armes à guidage	COO				
Armes à rayon	COO				
Armes cinétiques	COO				
Armes contondantes	SOM				
Armes de jet	COO				
Armes de mêlée exo.	SOM				
Armes de mêlée exo.	SOM				
Armes montées	INT				
Armes tranchantes	SOM				
Assaut psi	VOL*				
Chute libre	RÉF				
Combat non-armé	SOM				
Contrôle	VOL*				
Contrôle animal	AST				
Déguisement	INT				
Démolition	COG*				
Escalade	SOM				
Escamotage	COO				
Esquive	RÉF				
Fouille	INT				
Imposture	AST				
Infiltration	COO				
Infosec	COG*				
Interface	COG				
Intimidation	AST				
Investigation	INT				
Kinésique	AST				
Matériel	COG				
Matériel	COG				
Médecine	COG				
Médecine	COG				
Natation	SOM				
Navigation	INT				
Parkour	SOM				
Perception	INT				

COMPÉTENCES ACTIVES	APTITUDE	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL	SPÉCIALISATION AUTRES BONUS
Persuasion	AST				
Pilotage	RÉF				
Pilotage	RÉF				
Programmation	COG*				
Protocole	AST				
Psychochirurgie	INT				
Recherche	COG				
Réseau	AST				
Réseau	AST				
Réseau	AST				
Réseau	AST				
Sensation	INT*				
Subterfuge	AST				
Vol	SOM				

* ne peuvent pas être utilisées par défaut

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES	APTITUDE	BASE	BONUS DE MORPHE	TOTAL	SPÉCIALISATION AUTRES BONUS
Art :	INT				
Art :	INT				
Art :	INT				
Art :	INT				
Intérêt :	COG				
Intérêt :	COG				
Intérêt :	COG				
Intérêt :	COG				
Langue :	INT				
Langue :	INT				
Langue :	INT				
Langue :	INT				
Profession :	COG				
Profession :	COG				
Profession :	COG				
Profession :	COG				
Théorie :	COG				
Théorie :	COG				
Théorie :	COG				
Théorie :	COG				

PERSONNAGE

ECLIPSE PHASE FICHE DE LA MUSE

STATISTIQUES DE LA MUSE

@-Rép	G-Rép
C-Rép	I-Rép
E-Rép	R-Rép
F-Rép	

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Aptitudes							
Compétences et notes							
						VOL × 2	
						ST	LUC
						SA	
						LUC/5	
						LUC × 2	

Aspects positifs et négatifs

ID-Infos : notes

Passes Psi

Notes de Sauvegarde : notes

Équipement

PERSONNAGE

Type de morphe

Sexe/genre physique

Âge apparent

Description

MAXIMUM D'APTITUDE	MODIF. DE RAPIDITÉ	VALEUR DE DÉPLACEMENT/SYSTÈME DE MOBILITÉ

ENDURANCE	SEUIL DE BLESSURE

ECLIPSE PHASE FICHE DE MORPHE

BONUS D'APTITUDES

	COG	COO	INT	RÉF	AST	SOM	VOL
Bonus de Morphe							

Aspects positifs et négatifs/Avantages et désavantages

Implants/Améliorations/Personnalisations
