

Eclipse Phase

Le Jeu De Rôle de Complot et d'Horreur Transhumaniste

Ton esprit est du code. Change-le.
Ton corp est une enveloppe. Change-le.
La Mort est une maladie. Soigne-la.
L'Extinction approche. Combat-la

Original Concept and Design Rob Boyle, Brian Cross

Writing and Design Lars Blumenstein, Rob Boyle, Brian Cross, Jack Graham, John Snead

Additional Writing Bruce Baugh, Randall N. Bills, Davidson Cole, Tobias Wolter

Editing Rob Boyle, Jason Hardy

Development Rob Boyle

Line Developer Rob Boyle

Art Direction Randall N. Bills, Rob Boyle, Brent Evans, Mike Vaillancourt

Cover Art Stephan Martiniere

Interior Art Justin Albers, Rich Anderson, Davi Blight, Leanne Buckley, Robin Chyo, Daniel Clarke, Paul Davies, Nathan Geppert, Zachary Graves, Tariq Hassan, Thomas Jung, Sergey Kondratovich, Sean McMurchy, Dug Nation, Ben Newman, Justin Oaksford, Efrem Palacios, Sacha-Mikhail Roberts, Silver Saaramael, Daniel Stultz, Viktor Titov, Alexandre Tuis, Bruno Werneck, and Dr. CM Wong (Opus Artz Studio)

Graphic Design and Layout Adam Jury, Mike Vaillancourt

Faction Logos Michaela Eaves, Jack Graham, Hal Mangold, Adam Jury

Indexing Rita Tatum

Additional Advice and Input Robert Derie, Adam Jury, Sally Kats, Christian Lonsing, Aaron Pavao, Andrew Peregrine, Kelly Ramsey, Malcolm Shepard, Marc Szodruch

Science Advice Brian Graham, Matthew Hare, Ben Hyink, Mike Miller

Playtesting and Proofreading Chris Adkins, Sean Beeb Laura Bienz, Echo Boyle, Berianne Bramman, Chuck Burhanna, C. Byrne, Nathaniel Dean, Joe Firrantello, Nik Gianozakos, Sven Gorny, Björn Grammatke, Aaron Grossman, Neil Hamre, Matthew Hare, Kristen Hartmann, Ken Horner, Dominique Immora, Stephen Jarjoura, Lorien Jasny, Jan-Hendrik Kalusche, Austin Karpola, Robert Kyle, Tony Lee, Heather Lozier, Jürgen Mayer, Darlene Morgan, Trey Palmer, Matt Phillips, Aaron Pollyea, Melissa Rapp, Jan Rütther, Björn Schmidt, Michael Schulz, Brandie Tarvin, Kevin Tyska, Liam Ward, Charles Wilson, Kevin Wortman, plus everyone who participated in a game at Gen Con 2008

Musical Inspiration Geomatic (Blue Beam), Memmaker (How to Enlist in a Robot Uprising), Monstrum Sepsis (Movement)

Dedication This book is dedicated first and foremost to the people who made Eclipse Phase happen, from everyone who contributed time, sweat, ideas, and money into it to everyone who picks it up, reads it, and plays it. This game is by you and for you. Secondly it's dedicated to my grandmother and to Andrea, both important people in my life who died while I was working on this book and its themes of defeating death. I sincerely hope that one day such tragic losses are avoided. Third, this book is dedicated to my son Echo, my entertaining working companion on this project. Finally this book is dedicated to those visionaries, especially the anarchists and transhumanists, who are working to bring about a fantastic future, starting now. —Rob Boyle

Our Resources

- <http://eclipsephase.com>Eclipse Phase website and blog
- <http://del.icio.us/infomorph>Eclipse Phase-related news and links
- <http://posthumanstudios.com>Posthuman Studios website
- <http://catalystgamelabs.com>Catalyst Game Labs website
- <http://eclipsephase.com/store>Online Ordering and PDFs

Outside Resources

- <http://www.humanityplus.org>Humanity Plus

First Printing by Catalyst Game Labs, an imprint of InMediaRes Productions, LLC PMB 202 - 303 - 91st Ave. NE, G-701 Lake Stevens, WA 98258. Printed in China

Creative Commons License; Some Rights Reserved.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution- Noncommercial-Share Alike 3.0 Unported License.

To view a copy of this license, visit: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to:

Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

(What this means is that you are free to copy, share, and remix the text and artwork within this book under the following conditions:

1. you do so only for noncommercial purposes;
2. you attribute Posthuman Studios;
3. you license any derivatives under the same license.

For specific details, appropriate credits, and updates/changes to this license, please see:

<http://eclipsephase.com/cclicense>)

Contents

Chapter 1

Manque

”Quel jour on est?”

Les mots transpercent mes nouvelles cordes vocales et décapent ma gorge sèche en sortant. Comme prévu, ma diction est mauvaise, comme toujours durant les quelques minutes suivant une réincarnation. Le timbre de la voix est apparent en dépit du hachage, du décapage des mots. C’est une biomorph, définitivement, et mon nouveau sexe est féminin. C’est tout ce que je peux savoir dans les premières secondes. Le modèle m’échappe encore, mais je le saurai de manière certaine bien assez tôt, dès que j’aurai récupéré le contrôle du mouvement. Je parierai sur une autre morph fury.

La paillasse du laboratoire est dure. Guère plus que du métal froid enrobé dans du synthé-plastique blanc et crissant. C’est l’Installation type d’une maison de poupées corpo. Le froid transperce ma peau et s’enroule autour de mes os.

Un casseur de corticale se penche vers moi, agitant son rayon de bienvenue d’un côté à l’autre, attirant mes pupilles occasionnellement. Son visage suffisant, ennuyeux, parle: ”Conscience confirmée.” Le rayon s’éteint d’un clic. Ma question aurait du rendre évident le fait que j’étais de retour, mais le mec est un esclave de la procédure. Ils le sont tous. Les banques de corps corporatistes apprécient que leurs employés soient paralysés par l’obéissance, incapable de penser par eux-mêmes. Je marmonne encore une fois la question. ”Quel jour on est?”

”Le 11 Mars.”

”Combien de temps après la Chute?”

”Vous êtes sérieux?”

Je suis paranoïaque. Oui. Je doit connaître l’année à chaque fois que je retourne sur la table d’une banque de corps. La paranoïa est juste une des plaies à laquelle doit faire face la transhumanité ces jours-ci.

En général, j’essaye de récupérer les données des inserts de mesh de ma nouvelle inarnation avant de parler. Pas de chance. Demander l’année à un technicien d’incarnation est toujours humiliant. Je passe pour un amateur, mais les circonstances sont réellement exténuantes, donc je lui mets la pression. Fort.

”Répond à la putain de question.”

Le corpo indolent me fixe de son strabisme avant de répondre.

”Euh ... 10 AF. Vous n’êtes pas parti si longtemps. Votre dernière sauvegarde ... ”

Il scanne son entoptique pour l’info.

” ... date d’il y a 14 jours et 7 h.”

L’info mets une seconde avant de pénétrer, mais lorsque elle y arrive, ça pique. Ça ne cessera jamais de me donner une claque lorsque le temps m’échappe. Deux semaines. Disparues. Complètement supprimées de mon existence. Il y a deux semaines, c’était un autre moi, incarné dans une autre morph. Il y a eu une mission qui a mené à ma mort. C’est tout ce que je sait. Soit Firewall a échoué à récupérer la pile corticale du cadavre afin que je puisse me rappeler de ces deux semaines, où les enculés ont délibérément choisis d’effacer cette période. Honnêtement, cependant, les deux options sont préférables à avoir un autre

moi se baladant à l'extérieur, en trafiquant on ne sait quelle conneries. Quelques mecs sombrent en ayant de multiples eux errant un peu partout, mais mon ego est robuste. L'Univers ne supporterait pas un autre Sava.

Merde. Mon cerveau se barre dans les territoires de la morosité; c'est toujours pareil pendant les quelques minutes suivant une réincarnation. J'ai besoin d'un contexte physique. Quelque chose de tangible sur lequel me concentrer. Je ramène mes mains en face de mes yeux, j'ai l'impression que mes bras sont comme deux sacs d'une tonne de pierre. Les doigts sont fins et long; les phalanges sont calleuses, couturées de cicatrices et irrégulières. A l'évidence, le travail d'un paquet de coups, de poings rencontrant des machoires, du métal, de la chair. Ouai. Une morph fury qui a déjà bien vécu. Tu as ce pour quoi tu payes, je suppose; ou ce pour quoi Firewall veut bien payer. Pourquoi je fait ça? Du point de vue de l'organisation, je ne suis rien de plus qu'un instrument de précision bon marché, balancé au recyclage quand je me fait couper en deux. Il y aura toujours d'autres moi, jusqu'à ce que l'horreur soit trop intense, jusqu'à ce que les fichiers soient trop corrompus, jusqu'à ce que j'en sache trop et que Firewall décide de se débarrasser de moi, alors un autre gars s'avancera pour préserver la transhumanité. Préserver la transhumanité. Génial. Maintenant je parles comme un discours de propagande de Firewall! Mes bras faiblissent et tombent mollement sur le côté. La force n'est pas encore là. Encore quelques minutes seul avec mes pensées.

En sortant du hangar de récupération, le casseur de cortical se moque de ma pitoyable tentative de mouvement. "Pourquoi vous presser?" me dit-il. "Reposez-vous, ok? Vous vous effondrez sur le sol, vous y resterez jusqu'à ce que vous puissiez vous relevez. Ils ne me payent pas suffisamment pour surveiller les débutants." Sa légèreté n'aide pas mon humeur, et la mélancolie revient.

Quelles expériences ne font plus parties de ma conscience? Peut-être le frisson d'une vie. Ai-je découvert la vraie beauté? Suis-je tombé amoureux? Ai-je eu une révélation? Ai-je sauvé une vie? Je ne le saurai jamais. Ces souvenirs, cette vie, cette version de moi, ont disparus. Le nouveau moi, allongé sur cette paillasse, n'a jamais été façonné par ces expériences. Mon torse se creuse sous le poids de cette perte.

Je doit changer de façon de penser.

Putain. Peut-être qu'il n'y avait pas de joie, pas de révélations. C'était deux semaines d'emmerde. Je suis certain de ça. Je suis mort d'ennui. Encore mieux, je me suis fait jeter et j'ai souffert d'un chagrin d'amour épique. Ma mort n'avait aucun sens. J'ai fait une overdose de kick, me roulant par terre dans une pathétique frénésie d'excitation jusqu'à ce que mon cœur explose. J'ai été étripé par des racailles fauchées dans un corridor sombre d'une station obscure pour de l'XP basse résolution au marché noir. Je suis heureux que le temps ait été supprimé. Extatique en fait. Putain. Je les emmerde. Je n'ai pas besoin de ces deux semaines.

Mais ces pensées sont des mensonges. J'ai besoin de ces deux semaines. Je ne me sent pas complet sans elles. Bordel, je me sent incomplet si même une heure est sacrifiée. Je doit savoir.

Quelqu'un sait ce qu'il s'est passé. Sans aucun doute. Un proxy de Firewall à priori, Jesper très probablement. C'était ma connexion pour cette mission. Je me rappelle de ça. C'est lui qui a du demander l'effacement. Et les proxys ont la gachette facile quand il s'agit de nous sacrifier nous autres sentinelles. Même un score de rep durement gagné ne peut sauver mes souvenirs quand Firewall juge les résultats d'une mission trop sensible pour qu'un voyou de seconde zone comme moi puisse les posséder. Tant que le putain de boulot est fait. Tant que la transhumanité persévère.

Quel arrangement de merde.

Comment ma vie, mes vies, en sont venues à ça? Toujours entre les mains des autres.

Et revoilà la crainte, la paranoïa Je doit passer outre. Je doit donner à l'organisation le bénéfice du doute. Ça fait des décennies que je suis une sentinelle. J'aime penser que j'ai sauvé des millions de vie, mais je n'en suis pas sûr.

Est-ce que je fait confiance à l'organisation? Non. Mais il y a une compréhension, un certain degré de respect. Cela dit, si les années continuent de filer, si les vides deviennent de plus en plus grand et de plus en plus fréquent, je commencerai à douter de la volonté de Firewall à me préserver.

Soudainement, ma muse débarque, interrompant mes rêves sombres. Plusieurs affichages entoptiques apparaissent dans mon champ de vision, basculant entre diverses routines de diagnostique au moment où mes insert de mesh parviennent enfin à se connecter. La voix familière et féminine de Careza pénètre mon esprit.

[Bienvenue ici, Sava.]

Le son est apaisant; comme d'être bercé par sa mère, ou embrasser par une amante. Le package de mise à jour harmonique valait réellement le coût. Careza a appris à l'utiliser au mieux. Je pense rarement à ma muse comme à une IA. C'est ma seule réelle amie ces derniers temps. Je me demande si elle partage ce sentiment. Je n'ai jamais laissé cette pensée sortir. Je la garde pour moi. J'ai peur de ce que pourrait être la réponse.

Hey, Careza. Content d'être de retour.

[Je suppose que tu auras bien besoin d'un verre?]

Tu me connais trop bien, Car. Mieux que je ne me connais moi-même.

[Nos hôtes ont maintenant reçu la demande. Temps d'attente, à peu près dix minutes.]

Merci. Careza apprécie nos conversation lorsque mon cerveau subit un léger bourdonnement. Elle essaye toujours de me rendre ivre.

(De rien, Sava. Avant que tu ne demandes, ça fait deux semaines. Je n'ai pas d'information sur ce qui est arrivé suite à notre dernière réincarnation. Actuellement, nous sommes en orbite lunaire à bor du Selardi IV. Nous sommes équipés d'une morph fury CoreCorp, avec des améliorations mineures. Elles seront en-ligne sous peu. Je suis heureuse de t'annoncer que les Titaniens ont gagné et remporté la Coupe.)

Merde. J'aurai du parier sur celui-là. Quelle était la côte sur ça? Mais avant que Careza ne me déterres l'info, j'annule l'opération. Attends. Non. Je ne veux pas savoir. Ça ne ferait que m'irriter un peu plus. Une impulsion nerveuse commence à gratter mon système nerveux entier et un parfum épais et familier commence à enrober ma langue. J'ai besoin d'une cigarette.

[Oui. Je sait. Le précédant occupant de cette morph était un gros fumeur. L'addiction risque d'être difficile à passer cette fois.]

Cette réincarnation s'améliore à chaque minutes. Je déteste fumer. L'alcool, ok. Je peux gérer mon alcool, mais fumer me donne toujours l'impression d'être une merde. A chaque fois que je suis incarné dans une morph accro à la nicotine, je me démènes pour décrocher. Careza continue son rapport pendant que j'essaye de préserver ma santé mentale d'un manque de nicotine intense.

[Ton @-rep est restée intacte.]

Enfin quelques bonnes nouvelles. Au moins, je n'ai pas énervé d'alliés lors de ces deux dernières emaines.

[En effet. Es-tu dans le bon état d'esprit pour une mise à jour sur Rati?]

Rati est ma passion L'amante que je chéri plus que tous les autres. Elle a disapru il y a deux ans. Sans explications. La blessure pique encore.

On garde la mise à jour pour plus tard, Careza.

[Compris.]

Lance une analyse des newsfeed. Cherche pour tous les incidents majeurs des deux dernières semaines. Il y a peut-être un indice sur ce que nous avons peut-être fait.

Pendant que Careza lance le scan et continue son rapsit, je bascule mon attention sur ma nouvelle incarnation. La force nécessaire à se lever est enfin là. Je relève la morph et je balance les pieds sur le sol. Des spasmes traversent chaque muscle. Les nouvelles morphs nécessitent toujours un peu de temps pour s'acclimater. Coup de bol, je suis un habitué des fury CoreCorp, j'en ai incarné quelques unes par le passé. Celle-là est comme une vieille paire de chausssures, un peu usé et déformée, mais capable de marcher des heures si nécessaire. La cheville gauche est un peu tendue. Je la remonte un peu pour y jeter un œil. Légèrement enflée. Manifestement pas une dysmorphie de nouvelle incarnation. Probablement une vieille blessure. Encore une emmerde, mais on a ce pour quoi on paye, je suppose. Le nanotatouage qui encercle le biceps droit est rude et odieux, même selon les standard de la racaille - un slitheroïde pénétrant intégralement dans le sexe d'un pod de plaisir féminin, entièrement animé. Quiconque a gravé ceci sur la morph est très raffiné. Je déteste les marques d'identification, mais encore une fois, si on ne peut pas s'offrir une morph propre, on fait avec ce qu'on a.

Je glisse de la table, en faisant attention à ne pas tomber, et je teste précautionnesement ma cheville. Douloureux, mais elle ne lâchera pas.

Envoies une requête pour un bandage, cheville gauche. De la bute serait nicquel.

[Phenylbutazone. Ça arrive. Et le cocktail sera là dans trente secondes, approximativement. Rien de particulier sur l'analyse des newsfeed.]

Les chiffres.

Je chemines vers le miroir de plain pied, qu'on retrouve en standard dans les chambres de réveil de réincarnation, et je jette le drap pour regarder le nouveau moi. Je surveille le broyeur de corticale attendant sur le pas de la porte, mon cocktail à la main, m'attendant mon corps d'un regard appréciateur. Je ne me reconnait pas.

"Amenez moi mon verre s'il vous plaît." Je tends ma main dans sa direction sans même signifier sa présence. Il rentre dans la pièce, trop proche de moi, et glisse le verre dans ma main. Son haleine empest la saucisse fraîche.

"Vous êtes pas trop mal sous ce drap, n'est-ce pas?" dit-il "J'ai jetté un œil tout à l'heure, mais je dois dire que la paillasse ne vous rends pas justice. Sur pieds, les courbes apparaissent pleinement. Votre visage n'est pas si sympa, mais cette poitrine est ... "

Je l'interrompt avant de vomir de la bile dans ma bouche. "C'est exquis. Je sait. Maintenant fermes là et dégages avant que je ne t'arraches la peau de ta tronche et que je te fouettes avec." Il comprend le message et se glisse hors de la pièce.

C'est une belle poitrine.

[Si belle est définie par la proportion, alors je dirait oui.]

Les IAs, toujours aussi formelles.

[Tu es plus grand d'environ quatre centimètres que ta proprioception habituelle, donc fait attention à ta tête.]

Je tâcherai de faire profil bas alors.

[Elle était nulle.]

Ouaip. Ouaip. Je sait. Un sourire vient éclairer mon visage alors que la discussion avec ma muse améliore mon humeur. En regardant dans le miroir, j'essaye d'agrandir le sourire, pour avoir une meilleure perception de mon nouveau visage. Je montre les dents. Des traces de nicotines sont visibles. Je bois une longue gorgée de mon cocktail, laissant les parfums de l'alcool se développer un peu. Je peux sentir mon sang réagir instantanément. Je ferme les yeux et je laisse échapper un soupir. Juste quelques instants de calme, c'est tout ce que je demande.

[Nous avons un invité, Sava.] Merde. Je n'aurai pas cette chance.

Qui?

[Notre dernier proxy Firewall, Jesper, a envoyé un fork bêta de lui. Il est quelque peu impatient de te parler.]

Connecte le.

Ils ne peuvent pas me laisser seuls, hein? Officiellement, Firewall n'existe même pas. C'est à cause de Rati qu'ils ont leur tentacules enroulés autour de moi, à l'intérieur de moi. Tout le bordel sur Mars. C'est là que tout a commencé. La dernière fois que j'ai vu Rati. Tout ce savoir qu'ils m'ont autorisés à garder. Mais pourquoi? Jusqu'à ce jour, je n'avais jamais réalisé à quel point l'univers était réellement effrayant. Non, pas effrayant. Terrifiant. Il n'y a pas d'autres mots pour quelque chose de si vaste, de si indifférent. La transhumanité pourrait être entièrement détruite, et tout continuerait comme si de rien n'était. Terrifiant. Il n'y a pas d'autres manières d'expliquer ce que l'on ressent lorsque l'on se trouve face à face avec des choses réellement au-delà de la compréhension. L'enfer, aucun autre mot ne pourrait englober les actions de la transhumanité envers les siens - à peu près autant que ce que les autres espèces errant dans le vide ont en stock. C'est peut-être pour ça. Pour m'apprendre une leçon. Pour être sûr que je n'oublierai jamais, et que je ne cesserai jamais d'aider l'organisation, car même le plus petit aperçu de ce qu'il y a là dehors est suffisant.

Le fork de Jesper se matérialise dans mon champ de vision.

[Bienvenue ici, Sava.]

Va te faire foutre, Jesper. Tu sait que je déteste me réveiller avec un manque.

[Désolé. Rien que je n'ai pu faire.] Son expression est sérieuse et concernée, mais sa kinésique indique qu'il est aussi calme qu'il puisse l'être. Quel acteur! Ces connards de proxys ne paniquent jamais. Ils ont toutes les cartes et ce n'est jamais leurs esprits qui sont exposés.

Ouaip. C'est ça. Accouche. Tu ne m'as pas fait réincarner dans une morph de combat pour profiter d'une perm, donc tu dois avoir quelque chose de sérieux sous le coude. Berk, Pivo et Sarlo sont là?

[Oui, ils ont été réincarné dans le même bâtiment.]

Au moins, j'aurai mon équipe. Des gens sur qui je peux compter. Jusqu'à un certain point.

Très bien. Quels sont les détails?

Pivo attrapa la surface externe lisse de la station avec ses huit bras. Les nano-aimants placés à l'extrémité des bras de son exocombinaison sont la seule différence entre une prise sécurisée et une dérive infinie dans les profondeurs de l'espace. Il regarda la sphère noire au-dessus de lui à travers sa visière .

La Terre.

Ses yeux plongèrent dans l'étendue noire d'un océan mort à travers des nuages menaçants. Pivo avait envie de nager dans ces profondeurs antiques. Né et élevé dans l'espace, il ne s'était jamais immergé dans l'ancienne niche écologique de son espèce. Les événements ne semblaient pas lui permettre de pouvoir plonger dans les eaux salées d'un océan Terrien un jour. La planète était maintenant un piège mortel. Une terre dévastée remplie de formes squelettique.

Il s'imagina une époque avant la Chute, lorsque ses ancêtres se propulsaient dans une eau d'un bleu profond et glissaient sans effort dans les labyrinthes de corails ou se laissaient tranquillement porter par le courant, sans se soucier du poids de la sapience. Peut-être que les pieuvres survivent toujours sous les eaux sombres du présent, gagnant leur brève existence, prenant leur temps, préservant l'espèce intacte et vivante jusqu'à ce que la Terre puisse être réclamée, et Pivo les rejoindrait en ce jour glorieux, abandonnant en même temps le savoir, et retournant sur les chemins de l'instinct.

Les capteurs de son exocombi interrompirent le rêve de Pivo, détectant une lumière laser baignant sa silhouette - contact de Sava par un lien laser. C'était la méthode de communication préférée lorsqu'une mission nécessitait de la discrétion. La muse de Pivo traita le message, et la voix de Sava entra dans sa tête.

[Quelque chose cloche? Pourquoi as-tu arrêté de bouger?]

[Je profitais juste de la vue,] retransmis Pivo.

[Tu en profiteras pendant la descente, pendant des heures si tu veux. Rentre dans la station avant qu'un de ces bots sentinelle ne nous trouve.]

Pivo ne prit pas la peine de répondre. Il n'y avait pas de discussion possible avec Sava. Inutile de défendre ses actions. Pivo se remit à ramper le long de la coque de la station. La station elle-même était attachée à l'extrémité d'un long nanotube de carbone noir, qui s'étirait jusqu'à la surface de la planète - le seul ascenseur spatial qui ai survécu.

Pivo localisa la brèche, une fine cicatrice dans la coque métallique de la station, le résultat d'une explosion interne responsable de la mort de la station durant la Chute. La brèche était exactement là où Sava avait dit qu'elle serait et la description de sa taille était parfaitement exacte: un trou suffisamment large pour qu'un enfant humain passe au travers. D'après Sava, des années auparavant, le nanosystème d'auto-réparation qui opérait dans le métal de la coque a subi une panne avant que la brèche ne soit complètement réparée. Le niveau de détails sur la mission que Sava parvenait à extraire de Firewall était effrayant par moment. La Paranoïa éclot pendant un moment, mais il abandonna rapidement sa suspicion, comprima sa forme de céphalopode, et propulsa son corps à travers la brèche.

Dans l'obscurité, Pivo activa son émetteur infrarouge, éclairant la pièce d'une lumière hors du spectre de vision normal. L'intérieur de la station sans-vie devint visible à ses yeux augmenté permettant de percevoir les teintes étranges des infrarouges. Pivo préférait presque le noir. Des cristaux de glace brillaient sur toute les faces, le résultat de moisissures instantanément gelées dans l'atmosphère absente depuis longtemps. Des groupements froids de restes humains flottaient au milieu des morceaux métalliques de la coque dans un ballet macabre en gravité zéro. Pivo flotta à travers le massacre et le gore, appuyant légèrement sur la chair ou le métal pour se frayer un chemin dans la pièce. Une tête de femme dérivait lentement à côté, le visage gelé dans un cri silencieux et béant. Une pile corticale intacte pendait de la nuque tranchée. Un instant, Pivo considéra récupérer la pile, mais il n'était pas là pour récupérer des âmes perdues. Au lieu de ça, il plaça deux de ses bras sur le dessus du crâne et la poussa en dessous de lui, vers le sol. Comme tant d'autres disparus pendant la Chute, cette personne restera oubliée ici.

Pivo parvint au sas sans incidents, mais il savait que sa chance ne tarderait pas à tourner. Une confrontation avec des gardiens hypercorp dans une station abandonnée était inévitable. Les capteurs avaient

probablement déjà détectés sa présence. C'était juste une question de temps avant que des bots ne convergent vers sa position. Il espérait juste que lorsque cela arrivera (et c'était plus que certain), cela se passerait après qu'il ait ouvert le sas et que le reste de l'équipe soit à bord de la station.

Le sas avait été soudé de l'intérieur. Pivo était paré à cette éventualité, mais cela garantirait sa détection par les gardiens. Il prit quelques secondes pour se regrouper, se concentrer sur la tâche à venir, puis alluma la torche à plasma embarquée dans l'un des bras de son exocombi. Un sifflement chaud et de durs reflets bleutés emplirent la pièce. Les secondes sont maintenant un bien précieux.

Il était presque arrivé à la porte interne lorsque sa muse le pinga avec un avertissement du capteur terahertz passif. Un objet s'approchait rapidement de la position de Pivo, à une vingtaine de mètres maintenant. Un bot sentinelle serait bientôt sur lui.

[J'ai presque fini la première porte,] transmi calmement Pivo, même si maintenir la torche stable nécessitait chaque once de son esprit. [J'ai de la compagnie. Préparez-vous.]

[Bien reçu,] répondit Sava.

Pivo finit par découper la joncture et à passer au travers. L'octomorph glissa quatre bras à travers le métal tranché encore fumant, et grâce à une tension brutale, arracha la porte de la structure. La porte flotta lentement au loin dans la chambre, les arêtes refroidissant rapidement. Le sas interne n'était pas soudé. Dans un soupir de soulagement, les huit bras de Pivo entamèrent un assaut frénétique des contrôles manuels du sas.

[Encore quelques secondes. Juste quelques secondes.] Mais les secondes restantes étaient expirées.

Dans son champ de vision à 360°, Pivo pouvait voir le bot de sécurité se propulser dans derrière lui. Le bot vida ses armes immédiatement, les tirs ricochant sur la porte flottante du sas. Le bot avança sur la porte, et dégagait l'obstruction au loin d'un coup rageur. Elle résonna sur la surface cristalline des murs. Juste au moment de tirer le dernier levier pour libérer la porte du sas, un plasma ardent l'engloba.

Sava avait demandé à Careza d'injecter la neurochem au moment où la porte du sas s'ouvrirait. La muse n'as pas failli à la tâche. Dans ce qui sembla être un éternel ralenti pour le cerveau chargé de Sava, la porte du sas s'ouvrit sur la station, aidée par le coup d'une jambe d'acier de Berk, les muscles de l'équipe. Dans un éclair de pensée, le radar de ciblage de Sava ouvrit un affichage entoptique et verrouilla deux cibles: Pivo et un bot sentinelle. Le chien de garde robotique étaient déjà en train de lever ses armes, mais Sava était plus rapide. Un feu de plasma guidé par sa rétine explosa hors de l'arme de Sava, cramant l'un des bras de Pivo et grillant le sentinelle. Un second tir traversa la carapace blindée du bot, grillant des composants critiques à l'intérieur, transformant le bot en une pile inutile de métal fondu.

Sava dépassa rapidement l'octomorph maudissant et envoya deux tirs de plus dans le bot fumant.

[On est OK,] transmis Sava. [Un de moins, mais il y en a toujours plus. Compte dessus. Pivo, ça va?]

[Tu as brûlé mon bras nourricier, puta.] répliqua Pivo dans une agitation manifeste, gargouillant dans les harmoniques.

[Tu préfères que je te laisse au bot la prochaine fois?] Sava se tourna vers Sarlo. [Sarlo, rentre là-dedans et trouve la console dont tu as besoin. Berk, on va avoir besoin de préparer des positions défensives, pour donner à hacker boy le temps de faire son truc.]

Pivo découpa son exocombi et détacha le bras endommagé, maudissant Sava en chuchottant pendant qu'elle se réparait rapidement et comblant le trou.

[Hé. T'inquiètes pas, Pivo. Il t'en reste sept autres. De plus, tu ne m'as jamais paru branché nourrice de toute manière.] Sava aimait se moquer de Pivo. C'était l'une des réelles joies de sa vie.

Se propulsant d'un mur à l'autre, Sarlo traversa la pièce avec grâce et facilité. Sa morph néoténique était plus légère et plutôt plus petite que la moyenne des enveloppes d'enfants humains, complètement augmentée et trafiquée pour correspondre à ses "préférences". Il avait payé une fortune pour ça. Les autres ne comprendront jamais le panchant de Sarlo pour les incarnations humaines et juvéniles, au point qu'il a toujours utilisé ses fonds propres pour s'assurer d'une réincarnation néoténique, même lorsque Firewall payait la note. Ils ne savaient pas non plus d'où venait son flux apparemment infini de fonds personnels, ils ne voulaient pas savoir. Tant qu'il s'arrange pour que le boulot soit fait.

Deux minidrones suivaient Sarlo, éclairant la zone aux infrarouges et scannant activement d'autres longueurs d'ondes. [Par là,] dit-il, transmettant une carte entoptique sur chacun des suraffichages des membres de l'équipe. [C'est pas loin, à cent mètres, plus ou moins.] Une route mise en évidence apparut sur la carte.

Sava et Pivo suivaient pas trop loin derrière Sarlo, tandis que Berk luttait pour suivre le rythme dans sa coque gynoïde blindée.

[Accroches-toi, bas de plancher. Nous serons ramenés à la gravité bien suffisamment tôt,] transmis Sava à Berk.

[Pas assez tôt à mon goût,] répliqua Berk.

La station abandonnée était étrangement silencieuse. Des signes de violence depuis longtemps oubliée et de désespoir s'attardaient partout. Débris flottants Corps brisés et gelés. Trace de brûlure et métal tordu La mort possédait cet endroit.

Lorsque l'équipe atteignit la station de contrôle, Sava et Berk prirent des positions défensives dans le corridor pendant que Sarlo et Pivo travaillaient sur les systèmes dormants de la station.

[Que je soit maudit! Le briefing de mission était effectivement correct. Les systèmes de la station sont actifs mais en veille. Quelquesoit ce qui gardait la place, ça n'a pas détruit le système, ils ont gardé ouverte la possibilité que l'ascenseur spatial puisse être réactivé.] Sarlo commença avec entrain les procédures nécessaires à hacker le système.

[Quel connard voudrait prendre le risque de descendre sur cette boule de cendre?] balança Berk.

Pivo agita l'un de ses bras. [Dois-je vous rappeler que certains d'entre nous aiment à penser que récupérer notre planète natale est une bonne idée?]

[Pensée réactionnaire, si vous voulez mon avis.] répondit Berk. [Abandonner toutes nos vieilles loyautés des nations-états est l'une des meilleurs étapes que la transhumanité n'est jamais franchie. Laisse la délectation des gloires du passé aux bio-cons. Je choisis un futur dans lequel nous avançons fièrement dans l'espace, merci bien.]

[Arrêtez avec la politique.] Sava se tourna vers Beck. [Tu es un anarchiste, ok j'ai compris.] Puis Sava se tourna vers Pivo [Et toi, tu es un réclamationniste. Parfait.] Mais le sermon de Sava fut interrompu par une demi douzaine de points se déplaçant rapidement sur l'entoptique du radar de l'équipe. [Pings en approche. Sarlo, t'es dedans?]

[J'y travaille. Putain. Putain. Merde.] La voix enfantine de Sarlo devenait irritante.

[Bosses plus vite. Si ces bots ont de l'artillerie lourde, on est niqués.] Sava et Berk envoyèrent tous les deux un tir suppressif dans leurs zone de corridor respectives avant que les bots n'aient franchis les angles. Les bots stopèrent leur approche momentanément, se mettant à couvert juste avant l'angle. Plus de points commencèrent à apparaître sur le radar, se déplaçant vers la position des premiers.

[On va commencer à manquer de temps, Sar! D'autres bots se rassemblent!] Sava balança une autre salve de tir suppressif dans l'angle. Berk garda son arme silencieuse, attendant qu'un bot se déplace dans le corridor avant de l'allumer, mais ils restaient planqués. D'autre se rassemblèrent et encore d'autres apparurent sur le radar, se déplaçant vers la même position.

[Ils seront sur nous dans une seconde là!]

[Considérez ça comme un cadeau, mesdames et messieurs ...] Et d'une dernière opération, Sarlo prit le contrôle de tout le système de sécurité de la station.

Soudainement, l'un des bots se tourna contre les autres. Un autre le joignit bientôt. En l'espace de quelques secondes, fumées et débris dérivèrent le long du corridor alors que les bots entraient dans une guerre ouverte interne. Sava et Berk baissèrent leurs armes et admirèrent le son de l'ouvrage de Sarlo.

[Punaise, Sar! Je suppose que c'est pour ça que tu es un des meilleurs hacker dans le système!]

[Applaudis et vénères moi, sac d'os!]

[Lorsque tu as des exploits à la pointe, fournis par les IAGs de l'e-leet codant sur Extropia, il n'y a pas grand chose qu'on ne puisse faire.] Sarlo balança sa réplique dans les harmoniques du calme, mais Sava observait sa kinésique, et elels étaient hors limite. Le petit cœur néoténique battait à se rompre. Sava choisit de ne pas exposer ses couilles imberbes, et préféra laisser à Sarlo son petit moment de célébrité. Ça avait été "juste à temps," un autre coup comme ça pourrait bien ne pas bien finir pour eux.

Sava accorda quelques secondes de calme et de récupération à l'équipe avant de reprendre le job. [Sarlo, Encore combien de temps avant que l'ascenseur soit actif?]

Pivo resta à regarder par la fenêtre pendant qu'ils descendaient à travers la couche de nuage de suie, puis la Terre apparue en dessous d'eux. Ils étaient dans l'atmosphère maintenant, descendant le long d'une perche tendue entre la Terre et la station, un gigantesque ouvrage d'ingénierie entièrement en nanotubes de carbones. La nacelle glissait le long du câble de l'ascenseur, les rapprochant de plus en plus de la planète dévastée.

L'atmosphère terrestre était maintenant saturée d'une fine poussière, de couleur rouille. Les vents, qui pouvaient atteindre des vitesses vertigineuses, fouettaient la surface de la planète, tournoyant dangereusement dans certaines poches. Le système de contrôle météorologique mondial avait été irrémédiablement ravagé par la Chute, lorsque la transhumanité avait failli disparaître suite à une guerre avec un groupe d'IAs malicieuses connues sous le nom des TITANs. Bombes, incendies, attaques chimiques, guerres bactériologiques, essaim de nanites voraces - même des têtes nucléaires - avaient prélevées leur tribu. C'était maintenant un endroit inhospitalier, plongé dans un hiver nucléaire. Certains nuages avaient une forme inhabituelle, défiant les vents de haute altitude, paraissant se tordre lorsqu'ils se déplaçaient - la descendance prospère des essaims de nanites aéroportés auto-réplicants, suspecta Pivo. Qui sait quelles autres monstruosités attendaient qu'ils arrivent là-bas en dessous, ayant évolué depuis les rémanences des machines de guerres des IAs?

La Terre était hors-limite maintenant. Abandonnée à l'ennemi. Même si l'on présumait que les TITANs étaient partis depuis bien longtemps, s'échappant du système solaire par des portes de trou de ver construites en secret, emmenant des millions d'esprits transhumains forcés à s'uploader avec eux - ils avaient laissé quantités de leurs outils et armes derrière eux. Quelques armes que la transhumanité avait libérées sur les IAs, - et, assez souvent, sur eux-même - avaient également prélevé leur tribut en vies. La Terre avait donc été abandonnée et interdite, avec des satellites tueurs hypercorp partout en orbite pour tirer sur tout ce qui tenterait de quitter ou d'atterrir sur la surface de la planète.

En tant que réclamationniste, Pivo faisait parti d'une petite faction qui faisait beaucoup parler d'elle et qui prêchait pour le retour sur Terre. Ils pensaient qu'il y avait toujours de l'espoir pour la planète. Il avait toujours persisté, et ce n'était pas le moment d'abandonner. La Terre avait besoin d'être nettoyée et terraformée, pour ressusciter la planète mère de la transhumanité. Mais les réclamationnistes étaient une minorité. Pour la majorité des survivants de la Chute, la Terre représentait trop de souvenirs horribles. Des vies ruinées. Des êtres aimés disparus. Leur propre morts. C'était un monument à l'arrogance et aux erreurs de la transhumanité, un rappel sinistre qu'ils ne sont pas au dessus de l'autodestruction en dépit de tout le progrès et de toute leur technologies, ou peut-être à cause d'eux.

Bien entendu, cela n'empêchait pas certains d'essayer. Des charogandrds effectuaient toujours des raids sur les ruines de la planète, récupérant des trésors perdus depuis longtemps, des artefacts culturels, ou même ceux qui n'ont pas réussi à s'échapper sous forme d'esprit digitalisés. Quelques réclamationnistes ont lancés leur propres missions secrètes, cherchant à établir des camps de base depuis lesquels ils pourraient démarrer leur propre projet réclamationnistes. On n'entendit plus parler de la plupart d'entre eux.

L'équipe de quatre se reposa et prépara son équipement dans le grand salon, Sava et Sarlo étaient dans des bulles de survie exiguës afin de pouvoir échapper aux limites de leurs exocombinaisons quelques instants. Pivo avait choisi de rester hors de la bulle et dans l'exocombi. Rester enfermé avec Sava pendant la descente n'aurait pas été une partie de plaisir. Les murs du salon étaient enduits de sang vieux de plusieurs décennies, maintenant gelés en un crystal brun dans la cabine dépressurisée. Qui qu'ait été les derniers passagers à utiliser la navette, fuyant la Terre condamnée, ils avaient du s'en prendre violemment les uns aux autres, motivés par la folie ou le désespoir.

[Je me demande à quoi ça devait ressembler.] Lança Sarlo à la cantonade.

[Quoi?] Répondit Pivo.

Sava intervint rapidement et mis un terme à la discussion que Sarlo essayait de démarrer. [Arrêtez avec la philosophie et la dramatisation. Vous savez très bien que je ne supporte pas cette merde.] Sava essayait désespérément de maintenir l'ordre et de garder un air détaché. C'était trop facile de laisser le cerveau se

ballader dans le passé et le destin des millions de personnes qui sont mortes pendant la Chute. Pour contrer ça, Sava s'en remettait toujours à la diatribe. [Ecoutez. Nous connaissons tous les détails de la mission. On va localiser quelqu'un. Un coursier. Très probablement un cadavre. Sa dernière position connue quand il était en vie était la station d'arrivée à laquelle nous allons nous poser quand le trajet sera terminé. Le Mont Killimanjaro. Qui, d'après des source de confiance, a été envahi par des robots tueurs, qui seront très probablement toujours dans les parages.] Sava marqua une pause dramatique avant de reprendre. [On récupère quelque chose du coursier. On ne sait pas quoi. Juste que ça a une forte valeur pour l'organisation. On en reste à ce qu'on sait. Je ne veux plus entendre de conneries telles que "et si" ou "je me demande." Si vos pensée sont ailleurs que sur la mission, gardez les pour vous. Je ne veux pas les entendre.] Et, sur cette déclaration, le reste du voyage vers la station du Killimanjaro se fit dans le silence, chacun confiné à ses propres pensées, pas un ping ne circula entre eux.

La navette vibra en s'arrêtant dans un hangar caverneux et sombre. Il fût un temps où le hangar du Killimanjaro était le spatioport Terre/espace le plus actif au monde, faisant circuler des millions de clients chaque année. Pivo s'accrochait à une fenêtre de la nacette et scruta le vide obscur du hangar, c'était comme si l'endroit était un vide sans âme.

[Je suis prêt quand tu l'es.] Envoya Sarlo à Sava, sur le point d'ouvrir la porte de la navette et de permettre à l'air terrestre stagnant et chargé de poussière de flotter sur l'équipe. Sava fit un signe de tête à Sarlo et la porte de la navette s'ouvri dans un bruit de décompression. Une poussière rouge-grise aveuglante jaillit dans la navette et recouvrit l'intérieur de la navette presque immédiatement.

Le premier pas de Sava sur le sol du hangar du Killimanjaro le fit atterir fermement sur la cage thoracique cassante d'un squelette d'enfant. Les os volèrent en éclat et en poussières dans un craquement. Le sol entourant le sas de la navette était tapissé de squelettes entremêlés à une masse de vêtements en lambeaux. Il n'était pas possible d'éviter de les écraser. Un par un, les autres sortirent du sas.

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

[Toute la planète est un tombeau.] répondit Sava, avec un écho harmonique supplémentaire permettant au mot tombeau de se prolonger bien longtemps après que la phrase fût transmise, ajouté spécifiquement pour emmerder Pivo, qui coupa immédiatement l'écho dans sa tête avec une contremesure de sa muse.

Sava fit encore quelques pas craquant puis s'arrêta. Le reste de l'équipe lui emboîta le pas.

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

[Upload forcé.] transmis Sava. [Les machines des TITANs ont récoltés les têtes des morts pour les scanner.] Il haussa les épaules. [Du moins, c'est ce que je pense.]

[Vos gueules!] Sava imposa le silence à l'équipe. [Quelqu'un d'autre à entendu ça?]

Un faible vrombissement mécanique résonna non loin. [Je l'entends.] répondit Pivo [Un peu plus loin, au nord. A peu près à trente mètres.] Comme en réponse à l'observation de Pivo, un autre vrombissement démarra, celui-ci derrière l'équipe, à l'extrémité sud-est du Hangar Un autre vrombissement venant de l'Est se joint au chœur. Les sons se rapprochaient, devenant plus distinct, plus agressifs.

[Pas encore de visuel. Ce putain d'endroit est si grand et rempli de toute cette merde poussiéreuse, qui semble agir comme des paillettes. Les infrarouges ne me donne que vingt pieds de vision!] Sava indiqua à l'équipe de bouger vers la droite. [Restez groupés, on bouge lentement et on garde le doigt sur la détente. La salle d'attente est juste à l'est de nous. On commencera les recherche là-bas.] Les vrombissements étaient maintenant tout autour d'eux, restant juste à la limite de leur champ de vision.

[C'est quoi ce bordel?] Un bot insectoïde volant avec six pattes articulées se terminant par de petites lames de scies émergea de l'obscurité et se dirigea vers Berk, qui se jeta au sol et libérant une décharge de plasma sur le drone Le bot se fracassa contre une pile d'os et de chiffons et l'enflamma. Le feu se répandit rapidement, sautant de chiffon sec en chiffon sec. Le sol brûlant du hangar illumina maintenant la scène dans une chaude lueur de flamme orangée. Au moins une douzaine de bots insectoïdes oscillait dans le périmètre autour de l'équipe, attendant une opportunité de frapper. Un autre bot plongea sur Berk, son bras tronçonneuse frappant violemment. Berk tira, mais rata sa cible. Le bot entra en collision avec la tête

de Berk et la tronçonneuse pénétra sa nuque. Des étincelles jaillirent dans toutes les directions au moment où le métal rencontrait le métal. Elle laissa tomber son fusil et poussa contre le corps du drone jusqu'à ce que les lames fussent hors de son cou. [Courrez bande d'imbéciles! Je m'occupe de ça!]

Sava tira et descendit un bot, puis plongea vers l'est, sutant par-dessus les flammes hautes jusqu'à la taille qui se propageaient. [Rejoignez le salon!]

Pivo se dressa sur deux bras et courru derrière Sava, ses cinq bras restant flottant librement autour de sa tête. [Bouge de là, espèce de trainard!] Sarlo dépassa l'octomorph, courant à travers les flammes en direction de la salle d'attente.

Berk envoya voler le bot frénétique dans une pile d'ossements enflammés, sauta sur ses pieds et rattrapa le groupe, couverte de morceaux d'os et de poussières, la nuée de bots à ses trousses.

Sava atteignit le salon en premier et la porte était ouverte. Se retournant avec son fusil armé, Sava se mit à couvert contre le montant de la porte. Sarlo et Pivo avaient dépassés les flammes, tandis que Berk rattrapait le terrain perdu, ainsi que les bots. Sava envoya un tir de couverture qui grésilla au-dessus de la tête de Sarlo, détruisant un autre bot, mais le reste de la nuée restait asynchrone. Ils continuaient simplement d'avancer. D'un coup, de nombreux bots surgirent hors de l'obscurité près de la salle d'attente.

[Il y en a d'autres! Ils nous prennent à revers!] Sava envoya une salve sur les nouveaux bots pour essayer de ralentir leur approche. Sarlo n'était plus qu'à dix mètres de la porte lorsqu'il trébucha sur une pile d'os. Son corps de petit garçon s'effondra face contre terre dans la poussière et les restes humains. Pivo fit un saut étrange par dessus lui, glissa sur le sol, et se ratatina dans le mur externe près de la porte de la salle d'attente. Sava sauta à l'extérieur, attrapa l'octomorph par un bras et le tira vers la sécurité du salon. Berk essaya de s'arrêter et d'aider Sarlo, mais son élan était trop important et son appui sur le sol poussiéreux trop instable. Elle trébucha plus loin dans une nuée de poussière, d'ossements blanchis, et de guenilles, percutant finalement Sava dans l'embrasure de la porte.

Les trois membres de l'équipe à l'intérieur du salon se rassemblèrent juste à temps pour voir un bot s'accrocher sur la tête de Sarlo alors qu'il se relevait. La machine étendit deux bras sur les côté et plongea les lames tournoyantes dans la nuque de l'enfant. Les yeux de Sarlo s'écarrillèrent et son corps se tendit alors que les lames de scies traversant la chair et les os, découpèrent la nuque en quelques secondes. A l'instant où sa tête fut séparé de son corps, le bot fit demi-tour et disparu à travers les flammes, dans l'oubli des ténèbres à l'extrémité du hangar.

Le corps sans tête de Sarlo s'agita une seconde, puis s'effondra, projetant du sang en giclées longue et paresseuse.

Pivo, Sava et Berk s'assirent en silence. Ils réussirent à sceller la porte du salon, bloquant les horreurs à l'extérieur, dans le hangar. On pouvait toujours entendre les bots chasseur de tête glissant au dessus du sol, cliquetant et grattant la porte scellée avec leurs lames..

Berk rompit le silence la première. [J'essaye de ne pas penser à ce qu'ils vont faire de lui.]

[Essaye plus fort, Sarlo savait que les chances de survie étaient minces lorsqu'il a signé. On a tous signé.] Sava se releva.

[Devrait-on lui dire? Quand il se réincarnera?] Pivo savait que cela allait énerver Sava, mais il le dit quand même.

[Ne serait-ce pas particulièrement cruel, Pivo? De plus, il n'y a aucune garantie que le moindre d'entre nous ne survive. Donc, qui s'en soucie? Quel que soit la date de ta dernière sauvegarde, je suis presque sûr que tu n'aura rien manqué de particulier depuis. On se remet en route.]

En l'absence de Sarlo, c'était Pivo qui se récupérait les problématiques de navigation. Ils n'étaient pas loin du salon VIP corporate, la dernière localisation connue du coursier.

L'équipe traversa des corridors sombres remplis de squelettes sans-tête et de reste momifiés. Des années auparavant, les forces corporatistes défendant la structure ont été submergées par des machines de guerre IA, qui ont massacré sans la moindre pitié toutes les personnes à l'intérieur. Les murs portaient les cicatrices de

la bataille, couvertes de sang séché. Le hall était jonché des restes détruits des machines de guerres des IA, envoûtants monuments dédiés aux trop peu nombreuses victoires que l'humanité avait arrachées en perdant la bataille. Même réduite à l'état d'épaves, les machines avaient une présence menaçante.

[Dommage que ce ne soit pas une opération de récupération,] commenta Berk. [Les autonomistes auraient bien besoin de jeter un coup d'œil à cette techno. Au pire, imaginez ce que les hypercoprs pourraient essayer de faire avec ça.]

En pénétrant dans un long corridor, les restes et les débris disparurent abruptement, comme si ils avaient été nettoyés.

[J'ai des échos thermiques étranges ici.. Des motifs qui n'ont pas de sens,] transmis Pivo.

[Et c'est censé signifier quoi?] renvoya Sava.

Avant que Pivo ne puisse penser à "Je ne sais pas," sa muse émit un avertissement inquiétant: (Mes nanosenseurs ont enregistré la présence d'une grande quantité de nanobot inconnus de conception hautement sophistiqué, suggérant l'œuvre des TITANS. Des contremesures ont été initiées.)

[Essaim de nanites. Bougez! Bougez!] broadcasta Pivo en panique en démarrant un sprint sur deux bras. Sava et Berk suivirent les instructions de Pivo sans poser de questions. Ils connaissaient tous les dangers d'une nuée de nanites des TITANS. Contrairement aux nanobots que Pivo fabriquait régulièrement, et qui étaient conçus avec un rôle précis en tête, et qui n'était ni auto-suffisant ni intelligents, cette nuée particulière était autonome, auto-répliquante, adaptative, et capable de produire à peu près tout ce dont elle aurait besoin. Tout en volant, des nanosenseurs indépendant analysait les trois agents, transmettant des détails sur leur morph et leur équipement au reste de la nuée.

Une jonction apparut devant, le chemin se rétrécissant vers un petit tunnel. Pivo s'arrêta soudainement, un mètre avant le tunnel. [N'avancez pas plus loin!] Les autres s'arrêtèrent brusquement.

[C'est quoi ce bordel Pivo?] Sava regarda derrière lui, dans le hall. [Cette putain de nuée peut nous terminer pendant qu'on discute!]

[Ma muse a attrapé une signature thermique ici. L'essaim à quelque chose en tête,] prévint Pivo.

[Mais il n'y a rien ici,] répondit Berk en tendant sa main dans le tunnel. Sa main métallique tomba sur le sol sans prévenir, séparée de son poignet.

[Câble monomoléculaire.] Même si la situation s'aggravait de minute en minute, Pivo était impressionné et fasciné par l'inventivité de cette nanotechnologie étrangère. [Ils en ont tissé la porte avec. Ça découpe tout. Ça résiste assez mal à la tension cependant - tu pourrais probablement le casser.]

[On est niqué. Admettons le.] Berk ramassa sa main tranchée sur le sol. Dans le hall, la nuée de nanites commença à prendre une forme visible alors que les nanobots s'aggrégeait. La nuée se coagulait en brouillard, s'approchant en rampant. Berk continua, [L'ensemble du port est probablement rempli de cette merde. A ce niveau là, je suis inutile. Ces choses ont déjà envahi mon système, mes diagnostics s'emballent.]

[Qu'est ce que tu es en train de nous dire Berk? T'es finie?] transmis Sava.

[Ouais. Je suis finie.] Berk secoua sa tête de dégoût. [Qui sait avec quoi ces petits enculés m'ont infectée. Je ne veux pas le risquer. Je préfère retourner sur un backup propre. Oublier que cette merde a jamais eu lieu. Vous continuez de courir si vous voulez. Je vais essayer de vous faire gagner un peu de temps.] Berk fit demi-tour et courut directement dans le brouillard. La nuée l'enroba immédiatement et le désassemblage commença. La structure métallique de Berk commença à se dissoudre alors qu'elle s'éloignait en courant de Pivo et Sava, laissant une traînée vaporeuse de nanites derrière elle.

[Commencez à courir bande d'idiot! Je ne fait pas ça pour le fun! Je vous retrouve la prochaine fois.] Quelques minutes plus tard, le signal de Berk mourru.

Sava et Pivo entrèrent dans le salon VIP. Quand le spatioport fut envahi il y a des années, c'était là que c'était déroulé le dernier carré de l'humanité. Des piles de squelettes du personnel de sécurité tapissait le sol juste à l'intérieur du vestibule. Les restes carbonisés d'une barricade désespérée étaient éparpillés à côté des monticules d'os. Des squelettes drapés dans les restes déchirées de vêtements civils étaient regroupés autour des murs et des angles, parfois sur trois ou quatre épaisseurs, comme si ils avaient tous rampés aussi loin que possible d'une sorte d'avatar de la mort au milieu de la pièce.

Pivo commença une opération de localisation pour trouver l'étiquette RFID que le coursier était censé avoir dans l'omoplate de son omoplate gauche. Le code déclencha un ping dans les trois mètres. Pivo pointa une petite pile d'os d'un long bras. [Il est quelque part là-dedans.]

Sava s'approcha de la pile de trois squelettes et commença à farfouiller dans la pile d'os, cassant ou jetant tous les fémurs. [Fait chier, je veux une clope. Cette morph m'as tellement déformé. Je n'avait pas été assez clair sur le fait que je ne fumes pas? Et pourtant, à chaque fois, ils m'incarnent dans une morph vérolée par l'addiction.] Sava passa le paquet d'os à Pivo.

[Ça doit être un truc de fury. Ça devrait prendre seulement quelques minutes de scanner ceux-là pour trouver la gravure nanoscopique.] Pivo se mit au travail. [Suffisamment de temps pour une clope, si tu veux.]

[Ouais. Très drôle. Et si je te réduisais en poudre et que je te fumais plutôt?] Sava s'assit sur le sol pendant que Pivo laissa échapper un petit rire.

Le coursier décédé, qui qu'il ai pu être, avait reçu des informations trop importantes pour être émises. Personne ne connaissait les capacités des TITANs à intercepter et décoder, le coursier avait donc reçu une injection de nanobots qui avait gravé un message codé à l'échelle nanoscopique, directement sur l'un de ses fémurs. Il n'avait cependant jamais réussi à quitter la planète. Son message n'avait jamais été livré.

Pivo et Sava n'avaient aucune idée de ce qu'était l'information, mais quelqu'un à Firewall pensait qu'elle valait le coup d'être récupéré. Des informations sur les TITANs peut-être. Ou la recette secrète d'un PDG pour une sauce de pâtes.

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

[Qu'est-ce que ça dit?]

[Je ne sais pas. Je ne suis pas sûr de vouloir savoir.] Pivo continuait de tendre le fémur.

[Assez de drama Pivo. Demandes simplement à tes nanos de le lire. On a besoin d'une copie des données. Si tu ne veux pas les transporter, je le ferai.]

[Je préfèrerais oui. Merci.] Pivo fit travailler ses nanobots sur le déchiffrement de l'inscription. Quand ils eurent terminé, l'info fut transmise directement à Sava. Pivo n'en voulait aucun fragment.

[Et maintenant, on fait quoi? Comment sort-on d'ici? La seule sortie possible est le chemin que nous avons pris pour venir, et c'est du suicide.] La pigmentation de Pivo vira d'un vert laiteux à un bleu royal. Ça arrivait tout le temps quand l'impuissance commençait à s'installer.

Sava n'hésita pas à répondre, choisissant de parler plutôt que de transmettre. "On ne partira pas, Pivo. On ne va même pas essayer." Sava leva son fusil à plasma et visa la tête oblongue de Pivo. "A la prochaine, calamar." Sava appuya sur la détente, et une boule de plasma incandescent réduisit Pivo en une masse tremblante et sanglante de cartilage brûlé au sommet de bras tordus. Les bras continuèrent de bouger au sol dans une marre de sang bouillonnant pendant que Sava s'assit à côté d'une pile d'ossements et se reposa contre le mur.

Sava sorti une cigarette et l'alluma. La première bouffée fut virtuellement orgasmique. Sava adorait fumer.

A l'expiration, Careza le pinga. [Dois-je contacter le Projet Ozma?]

Ouaip. Mets notre dame en ligne.

Une voix féminine, froide et dure, entra dans la tête de Sava, très différente de la voix apaisante de Careza. [Êtes-vous prêt pour la livraison, Agent Sava?]

[Ça dépend.] Sava prit une autre bouffée.

[Peut-être que je me suis mal fait comprendre lors de nos négociations initiales Agent Sava. Vos options sont quelques peu limitées. Vous ne pourrez manifestement pas quitter la planète vivant, et nous ne pouvons nous permettre de perdre cette information, pas plus que nous pouvons nous permettre qu'elle parvienne entre les mains de votre organisation. Vous allez devoir vous en tenir à vos engagements, et faites moi confiance, nous ferons pareil.]

[Soit vous me donnez sa localisation maintenant, ou alors j'embarque votre info si précieuse avec moi.] Il y eut une longue pause avant que la femme n'émette de nouveau. [Vous réalisez qu'il y aura des conséquences, Agent Sava. Pour vous et pour Rati.]

[Ouais. Je suppose oui.] La cigarette se consuma jusqu'au filtre et Sava l'envoya rouler dans une pile d'os. [Donc, ça sera quoi?]

[On ne marchande pas, Agent Sava. Pas après qu'un accord ai été conclus. Faites ce que bon vous semble, et nous réagissons en fonction.] La connexion avec la femme se termina. Sava se leva et alla là où se trouvait le fémur du coursier et le ramassa. Le sang de Pivo avait recouvert l'os. Sava le nettoya et le rapprocha pour l'examiner en détail.

Désolé, Careza. Il n'y a de la place que pour de l'info. Abandonne l'ego.

[Compris.]

En l'espace d'une pensée, Sava demanda à Careza d'activer le farcasteur d'urgence de la pile corticale - un émetteur à neutron à usage unique, alimenté par une toute petite quantité d'antimatière. La tête de Sava explosa dans toute la pièce, détruisant le fémur du coursier. L'information contenue dans le fémur, cependant, se fraya un chemin quasi instantanément à travers les profondeurs spatiales les plus sombres, atterrissant en sûreté dans un récepteur de Firewall dédié, situé ailleurs dans le système solaire.

"Quel jour on est?"

Les mots transpercent mes nouvelles cordes vocales et s'expulsent de ma gorge desséchée. Comme prévu, ma diction est mauvaise, comme toujours durant les quelques minutes suivant une réincarnation. Le timbre de la voix est apparent en dépit du hachage, du décapage des mots. C'est une biomorph, définitivement, et mon nouveau sexe est féminin. C'est tout ce que je peux savoir dans les premières secondes.

Chapter 2

La singularité arrive.

Nous autres humains avons une manière très particulière de nous hisser vers le haut tout en se mettant des bâtons dans les roues. Nous avons accompli plus de progrès que jamais, au prix de la destruction de notre planète et de la déstabilisation de nos gouvernements. Mais ça n'était que le début.

Avec une technologie progressant à une vitesse exponentielle, nous avons atteint les limites du système solaire. Nous avons re-forgé nos corps et nos esprits, abandonnant la maladie et la mort. Nous avons atteint l'immortalité grâce à la numérisation de nos esprits, passant d'un corps biologique ou synthétique au suivant. À volonté. Nous avons donné la conscience à des animaux et aux IA afin d'en faire nos égaux. Nous avons acquis les moyens d'assembler au niveau moléculaire tout ce que nous désirions, pour que plus personne ne soit jamais dans le besoin.

Et cependant notre trajectoire vers l'extinction n'as pas été ralentie, et à même reçu une assistance des machines pour nous pousser dans le précipice. Des milliard sont mort alors que quelque chose hors de contrôle est sorti de l'œuf de notre technologie ... transformant encore l'humanité en quelque chose d'autre, nous dispersant à travers le système solaire, et rallumant les anciens conflits. Frappes nucléaires, armes biologiques, nuées de nanites, upload de masse ... un millier d'horreurs faillirent supprimer l'humanité de l'univers.

Nous avons survécu, divisé entre le patchwork d'oligarchie restrictive des hypercorp du système intérieur d'un côté et des habitats libertariens et collectivistes, des réseaux tribaux et de nouveau modèles de sociétés expérimentaux dans le système extérieur de l'autre. Nous nous sommes propagés jusqu'à la limite extérieure du système solaire et nous avons même acquis quelques têtes de ponts dans la galaxie. Mais nous ne sommes plus seulement "humains" ... nous avons évolué en quelque chose qui est à la fois mieux et différent - quelque chose de transhumain.

2.1 Commencer.

Eclipse Phase est un jeu de rôle post-apocalyptique de conspiration et d'horreur transhumaniste. Les humains sont renforcés et améliorés, mais l'humanité est battue et profondément divisée. La technologie nous permet de retravailler nos corps et nos esprits et nous a libérée de nos besoins matériels, tout en créant des opportunités d'oppression et donnant à tout le monde des capacités de destruction massive. Des menaces rôdent dans les habitats dévastés par la Chute, des dangers à la fois familiers et étranger.

2.1.1 Qu'est-ce que le jeu de rôle?

Avez-vous déjà lu un livre ou vu un film ou une série télévisée où l'un des personnages fait quelque chose de vraiment stupide, comme descendre à la cave de nuit quand le personnage sait qu'il y a un tueur en série dans le coin? A chaque fois, vous pensez: "Je ne descendrait jamais ces escaliers terrifiant dans cette cave obscure, surtout sans une lampe de poche. Je ferais plutôt ça, ou ça!" En étant un simple spectateur de l'intrigue que vous lisez ou regardez, vous ne pouvez que vous asseoir et laisser se dérouler l'histoire.

Et si vous pouviez prendre le contrôle? Et si vous pouviez diriger l'intrigue dans la direction que vous choisiriez? C'est l'essence même du jeu de rôle.

Un jeu de rôle (ou JDR) est un mélange de théâtre d'improvisation, d'art du conte et de jeu. Une personne (le maître de jeu) anime la partie pour un groupe de joueurs prétendant être des personnages dans un monde fictif. Le monde peut aussi bien être un décor mystérieux dans les années 1920 qui vous emmènerait dans des aventures autour du globe, un royaume mystérieux habité par des dragons, des trolls et des barbares maniant l'épée ou un cadre de science fiction avec des aliens, des vaisseaux spatiaux et une artillerie capable de détruire des planètes. Les joueurs choisissent un cadre qu'ils trouvent intéressant et dans lequel ils veulent jouer. Ils créent ensuite leurs propres personnages, leur fournissant un historique détaillé et une personnalité pour leur donner la vie. Ces personnages ont un ensemble de statistiques (des valeurs numériques) qui représentent les compétences, attributs et autres capacités. Le maître de jeu explique ensuite la situation dans laquelle se trouvent les personnages. Les joueurs, par l'intermédiaire de leur personnage, interagissent avec les événements et les personnages des autres, agissant sur l'intrigue. Alors que les joueurs interprètent leur rôle à travers le scénario, le maître de jeu demandera probablement à l'un des joueurs de lancer quelques dés dont le résultat déterminera la réussite ou l'échec de l'action qu'a tenté le personnage. Le maître de jeu utilise les règles du jeu pour interpréter le jet de dé et les conséquences de l'action du personnage.

En tant qu'exercice de groupe, les joueurs contrôlent la suite d'événement (l'aventure), qui évolue à peu près comme n'importe quel film ou livre mais à l'intérieur de l'intrigue flexible créée par le maître de jeu. L'intrigue du maître de jeu fournit un cadre et des idées pour déterminer les possibilités d'actions et leurs impact, mais c'est plus simplement un aperçu de ce qui pourrait arriver - cela devient concret uniquement au moment où les joueurs sont impliqués. Si vous ne voulez pas descendre ces escaliers, vous ne les descendez pas. Si vous pensez pouvoir vous sortir d'une situation en discutant calmement plutôt qu'en dégainant une arme, alors allez-y et tentez votre chance. Le script de chaque session de jeu est écrit par les joueurs, et l'histoire, basée sur les actions des personnages et leur réponse aux événements de l'intrigue, changera et évoluera en permanence.

Le meilleur c'est qu'il n'y a pas de "bonne" ou "mauvaise" façon de jouer à un JDR. Certains jeux impliqueront plus de combat et de situation liées à des jets de dés, là où d'autres impliqueront plus d'interprétation et de dialogue improvisés pour résoudre une situation. Chaque groupe de joueurs décide le type et le style de jeu auquel ils ont envie de jouer!

2.1.2 Qu'est-ce que le transhumanisme?

Le transhumanisme est un mot utilisé comme synonyme de "amélioration de l'humain." C'est un mouvement culturel et intellectuel international qui approuve l'utilisation de la science et de la technologie pour améliorer la condition humaine, aussi bien mentalement que physiquement. Pour supporter cette théorie, le transhumanisme englobe également l'utilisation de la technologie pour éliminer les éléments indésirables de la condition humaine tels que le vieillissement, les maladies et la mort non volontaire. Beaucoup de transhumains croient que ces technologies arriveront dans un futur proche suivant un rythme exponentiel et travaillent à promouvoir l'accès universel et le contrôle démocratique de ces technologies. Sur le long terme, le transhumanisme peut aussi être considéré comme la période de transition entre l'humain actuel et une entité qui aurait tellement évolué dans ses capacités (aussi bien mentales que physiques) qu'elle mérite d'être appelée "posthumain".

En tant que thème, la transhumanité brasse des questions lourdes de significations. Qu'est-ce qui définit l'humain? Qu'est-ce que signifie vaincre la mort? Si l'esprit est un logiciel, où se situe la limite avec leur programmation? Si les machines et les animaux peuvent être amenés à ressentir, quelles sont nos responsabilités vis-à-vis d'eux? Si vous pouvez vous copier, où se situe la limite entre "vous" et quelqu'un de nouveau? Quels sont les potentiels de ces technologies en terme de contrôle oppressif et de libération? Comment ces technologies changeront-elles nos sociétés, nos cultures et nos vies?

2.1.3 Les thèmes post-apocalyptiques, de conspirations et d'horreur

Plusieurs thèmes imprègnent Eclipse Phase, le lecteur pourrait ne pas être familier avec certains d'entre eux. Les aides suivantes définissent ces thèmes afin de permettre aux joueurs lisant ce livre de règle de gagner une compréhension solide de la manière dont Eclipse Phase est construit autour de ces thèmes pour créer son cadre unique.

Post-apocalyptique est un terme utilisé pour décrire les fictions se déroulant après un événement cataclysmique qui a mis fin à la civilisation humaine telle que nous la connaissons actuellement (habituellement accompagnée par la perte de vie humaine sur une échelle impensable). L'exacte mécanisme du désastre est habituellement sans importance. Il peut s'agir d'une guerre nucléaire, d'une épidémie, de la chute d'un astéroïde, etc. La part importante du thème est la condition humaine. Si le monde tel que nous le connaissons nous a été arraché et que les humains ont subi des horreurs au-delà de l'imaginable lors de cette transformation à un cadre post-apocalyptique, comment l'humanité y fait face? Survivons-nous? Prospérons-nous? Surmontons-nous ces difficultés? Ou perdons-nous notre humanité dans le processus, succombant finalement à l'extinction? Ce sont les questions qui sont au cœur du thème.

Conspirer signifie "joindre une organisation secrète pour atteindre un but illégal ou mauvais ou utiliser ces moyens à un but légal." En tant que telle, une théorie conspirationniste attribue la cause ultime d'un événement ou d'une succession d'événements (qu'ils soient politique, sociaux ou historiques) à un groupe secret d'individus possédant un pouvoir immense (incluant politique et financier entre autres) et qui dissimulent leurs activités au public tout en manipulant les événements afin d'atteindre leurs buts, sans se soucier des conséquences. Beaucoup de théories conspirationnistes prétendent qu'une grande partie des événements historiques ont été initiés et finalement contrôlés par de telles organisations secrètes. Sur le même plan d'importance, on trouve la lutte silencieuse entre des groupes clandestins, s'affrontant dans une guerre occulte afin de déterminer qui influencera le futur.

L'horreur prend beaucoup de formes, mais dans Eclipse Phase, il s'agit plus d'horreur psychologique que de gore. C'est la survie incertaine, le suspense de trouver des choses malveillantes parmi les étoiles, la peur de l'inconnu, l'angoisse d'affronter des Choses Qui Ne Devraient Pas Être, la révolte lors de la rencontre de choses étrangères, et la prise de conscience maladroite des choses horribles et mauvaises que les transhumains sont capables de s'infliger. L'horreur apparaît aussi du fait qu'il y a des choses effrayantes au-delà de notre compréhension qui habitent notre univers et du fait que la transhumanité est probablement son pire ennemi. En dépit de tous les outils technologiques et des avancées disponibles aux futurs transhumains, ils doivent toujours affronter des horreurs comme la perte de contrôle de leur propre identité, de leur perceptions et de leur faculté mentale - sans parler du contrôle de leur futur en tant qu'espèce.

Eclipse Phase mélange tout ces thèmes dans un contexte transhumain. L'angle postapocalyptique couvre la compréhension de tout ce que la transhumanité a perdu, la lutte contre l'extinction et la part de cette lutte qui est un combat contre notre propre nature. L'angle conspirationniste se situe dans la nature des organisations secrètes qui jouent un rôle clef dans la détermination du futur de la transhumanité et comment les actions d'individus déterminés peuvent influencer la vie de beaucoup. La perspective de l'horreur permet d'explorer les résultats des transformations que c'est infligé l'humanité, et comment certains de ces changements nous ont effectivement transformés en non-humain. Mélanger ces thématiques permet une sensibilisation à l'indifférence massive et à la terrible étrangeté qui imprègne l'univers et souligne à quel point la transhumanité est insignifiante dans un tel contexte.

Au-delà de ces thèmes, cependant, Eclipse Phase affirme également qu'il y a toujours de l'espoir, qu'il y a quelque chose qu'il mérite d'être défendu, et que la transhumanité peut se frayer son propre chemin vers le futur.

2.1.4 Mais comment jouons-nous?

Pour jouer une partie d'Eclipse Phase, vous aurez besoin du matériel suivant:

- Un groupe de joueur et un endroit où se rencontrer (dans le monde réel ou en-ligne!)
- Un joueur pour tenir le rôle de maître de jeu

- Le contenu de ce livre
- Quelque chose pour que les personnes puisse prendre des notes (bloc notes, ordinateur portable, peu importe!)
- Deux dés à dix-faces (ou un équivalent numérique)
- De l'imagination

Un groupe de joueur et un endroit pour se rencontrer

Bien que jouer au jeu de rôle soit suffisamment flexible pour permettre à n'importe quel nombre de personne de participer, la plupart des groupes de jeu sont composés de quatre à huit joueurs. Ce nombre de participant permet un mélange intéressant des personnalités autour de la table et assure une bonne coopération pendant la partie.

Une fois qu'un groupe de joueurs a déterminé qu'ils allaient jouer à Eclipse Phase, ils auront besoin de désigner quelqu'un pour être le maître de jeu (voir plus bas). Ils auront ensuite besoin de déterminer la date, l'heure et le lieu de la partie

La plupart des groupes de jeu se retrouvent une fois par semaine à un intervalle de temps régulier: 19:00, Jeudi soir, chez Rob par exemple. Chaque groupe détermine cependant où, quand et comment ils veulent jouer. Un groupe peut décider qu'ils ne peuvent se rassembler qu'une fois par mois, alors qu'un autre est tellement excité à l'idée de se plonger dans les histoires potentielles d'Eclipse Phase, qu'ils voudront se rencontrer deux fois par semaine (ils décident d'une rotation entre leurs domiciles cependant, pour ne pas surcharger un joueur en particulier). Si un groupe a suffisamment de chance pour que leur boutique de jeu préférée accueille des parties, ils pourront décider de se retrouver là-bas. D'autres groupes se rencontrent dans des bibliothèques, dans des salles communes dans leurs écoles, dans des librairies qui possèdent des "salles de lecture" généreuses. Quelque soit ce qui convient à votre groupe de jeu, faites le!

Lorsque les joueurs se retrouvent pour jouer, la plupart des JDR parlent de "session de jeu." La durée de chaque session de jeu dépend autant du consensus établi par le groupe de joueur que des limitations du local dans lequel ils jouent. L'histoire particulière qui se déroule dans une session donnée peut aussi impacter sur la durée de celle-ci. En jouant dans une boutique de jeu, le groupe de joueur peut n'avoir qu'un créneau de quatre heures ou bien le maître de jeu et le groupe peuvent avoir déterminés - après plusieurs sessions de jeu - que c'est un laps de temps parfait pour profiter de l'histoire à laquelle ils participent chaque semaine. Un autre groupe, cependant, pourrait vouloir un temps de jeu encore plus court. Un groupe encore différent pourrait décider que, même si d'habitude ils jouent par session de quatre heures, une fois par mois ils se regrouperont pour jouer tout le Samedi pour une super session de jeu étalée sur toute la journée. Les joueurs devraient s'immerger et commencer à jouer et faire preuve de souplesse pour décider ce qui leur procurera l'amusement ultime pour leur groupe de jeu.

Alors que la camaraderie d'une expérience partagée en jouant face à face avec un groupe d'amis reste la force du jeu de rôle, les groupes ont besoin de ne pas se confiner à un seul mode de jeu. Des myriades d'options peuvent être utilisées. E-mail, messageurs instantanés, forums, chat vidéo, appel téléphonique/en VoIP, SMS, wikis, (micro-)blogs: chacun d'entre eux peut être utilisé pour jouer sans se tenir chaud directement assis autour d'une table les uns en face des autres.

Finalement, lorsqu'un groupe de jeu se rencontre pour la première fois, les joueurs devraient créer leurs personnages (par opposition à la création de personnage chacun de son côté). Alors qu'un groupe de joueur peut décider de générer leur personnages individuellement, il est souvent bien plus facile de le faire une fois que les joueurs sont rassemblés. Cela permet à ceux qui ont plus d'expérience dans le jeu de rôle d'aider ceux qui débutent. Encore plus important, cela permet au groupe entier de dimensionner les personnages pour qu'il n'y ait pas trop de doublons au niveau des compétences et des styles. Après tout, avec la richesse des types de personnages disponible, vous ne voulez pas arriver à la table de jeu avec un personnage presque identique à celui de votre voisin.

Le maître de jeu

Une fois qu'un groupe s'est organisé, quelqu'un doit s'avancer et prendre les rênes du maître de jeu. Certains groupes ont un seul maître de jeu qui anime toute leurs sessions de jeu mois après mois. D'autres groupes changent régulièrement de maître de jeu, avec l'un d'entre eux animant une portion donnée du déroulement de l'histoire pendant plusieurs sessions avant de passer le rôle à un autre joueur. Encore une fois, les participants doivent faire preuve de souplesse. Certains groupes peuvent avoir la personne idéale qui aime le travail induit par le rôle et qui est plus que volontaire pour animer une session après l'autre, alors que d'autres peuvent décider qu'ils veulent tous alterner entre être le maître de jeu et être un joueur.

Le maître de jeu contrôle l'histoire. Il garde une trace de tout ce qui est supposé arrivé et de quand cela arrive, il décrit les événements au fur et à mesure qu'ils se produisent afin que les joueurs (en tant que personnages) puissent réagir, il garde une trace des autres personnages de la partie (appelés personnages non joueur, ou PNJs), et résout les actions en utilisant le système de jeu. Le système de jeu intervient lorsque les personnages cherchent à utiliser leur compétences ou à faire quelque chose qui nécessite un test pour déterminer si ils ont réussi ou pas. Des règles spécifiques sont présentées pour les situations qui impliquent de lancer des dés pour déterminer la réussite (voir *Mécanique de Jeu*, p. 112).

Le maître de jeu décrit le monde tel que le voient les personnages, en utilisant leurs yeux, leurs oreilles, et leurs autres sens. Maîtriser n'est pas facile, mais les frissons de la création d'une aventure qui engage l'imagination des autres joueurs, et confrontent leur compétence de jeu et les compétences de leurs personnages dans l'univers de jeu, vaut largement l'investissement. Posthuman Studios et Catalyst Game Labs suivront la publication d'Eclipse Phase en publiant des suppléments et des aventures pour faciliter le processus, mais les maîtres de jeu expérimentés peuvent toujours adapter l'univers de jeu à leur propre style. En fait, puisque Eclipse Phase est publiée sous licence Creative Commons (voir p. 5), les joueurs sont encouragés à adapter l'univers à leur style de jeu et à partager leurs modifications avec les autres joueurs. Vous ne saurez jamais quand un choix spécifique que vous faites en maîtrisant une campagne est exactement ce qu'un autre maître de jeu et son groupe recherchent.

Contenu de ce livre

Que vous vous soyez procuré la version imprimée ou électronique, ce livre est organisé spécifiquement pour présenter les informations que vous avez besoin de connaître pour commencer à raconter votre histoire dans l'univers d'Eclipse Phase. Vous trouverez ci-dessous un résumé de chaque chapitre de ce livre

Une Époque d'Éclipse: Une histoire globale et un cadre entièrement détaillé décrivant l'univers d'Eclipse Phase et racontant comment l'humanité a effectué une transition d'ici à là-bas. Voir p. 30.

Mécaniques de Jeu: Les actions voulues par les joueurs deviennent réalité dans l'univers grâce à des mécaniques de jeu simple et facile à utiliser. Voir p. 112.

Création de Personnage et Avancement: Créer un personnage unique peut-être l'une des expériences les plus intéressantes du jeu de rôle. Encore plus gratifiant est de voir ce personnage évoluer et grandir au travers de nombreuses sessions de jeu, bien au-delà de tout ce que votre imagination avait envisagé. Voir p. 128.

Compétences: Au delà des capacités innées d'un personnage, les compétences sont ce qui les distinguent. C'est ce que votre personnage sait et ce qu'ils savent faire. Voir p. 170.

Action et Combat: Qu'est-ce qu'une histoire dramatique sans action ni violence? Lorsque les mots échouent, les armes s'enflamment. Voir p. 186.

Piratages Cognitifs: Les possibilités inhabituelles offertes par les capacités psi et la reprogrammation mentale. Voir p. 216.

Le Mesh: La nature omniprésente du mesh assure que c'est un élément clef de toutes les histoires racontées. Voir p. 234.

Futur Accéléré: Les merveilles de la technologies avancées et comment elle fonctionne. Voir p. 266.

Équipement: Des améliorations personnelles, aux armes en passant par les robots. Voir p. 294.

Informations de jeu: La quintessence de l'ensemble des secrets destinés aux maîtres de jeu. Voir p. 350.

Prendre des notes

Que vous soyez maître de jeu ou joueur, vous avez besoin d'un moyen quelconque de suivre l'information. Les joueurs créeront des personnages et leur apporteront des changements d'une session à l'autre. Entre-temps, le maître de jeu devra suivre un paquet d'information: des notes sur la façon dont se déroule l'histoire suite aux interactions des personnages joueurs et dont vous devrez tenir compte lors de la session de la semaine suivante; des changements apportés aux PNJs; des changements apportés aux personnages joueurs que les joueurs ignorent encore (comme le fait qu'un personnage se soit fait pirater le cerveau mais qu'il ne le sait pas encore); et ainsi de suite.

En outre, certains groupes apprécient un résumé de chaque session qui puisse être compilé et lu un peu plus tard pour apprécier et partager leurs exploits, de la même façon dont vous partageriez des extraits vidéos de votre jeu vidéo préféré pour montrer vos capacités à battre le méchant (traditionnellement cela s'appelle "tenir un journal"). Cela se révèle particulièrement utile si un joueur n'a pas pu participer à une session donnée, fournissant un résumé rapide qu'il peut lire avant de venir à la prochaine session de jeu et s'éviter ainsi de tomber dans un piège pendant qu'il essaye de se raccrocher aux événements de la session de jeu actuelle. La prise de note est une responsabilité qui peut être partagée entre tous les joueurs ou assignée à un seul, tout dépend de ce qui fonctionne le mieux au sein du groupe. De la même manière, certains groupes de jeu réalisent un enregistrement audio de toute la session de jeu, à la fois pour pouvoir s'y reporter plus tard et pour effectuer des podcasts de "jeu live".

Les vieux standards du crayon et du papier font encore des miracles. Un tas de technologies additionnelles fournissent cependant plein de nouvelles options aux joueurs. D'un fichier texte sur un portable à un wiki partagé, la possibilité de suivre une somme d'information suffisamment importante d'une manière simple et rapide - tout en fournissant des informations appropriées à chaque joueur d'une session de jeu à l'autre - réduit de manière significative le temps que chacun passe à suivre ces informations. Ce temps peut maintenant être réalloué au plaisir de participer à une histoire grandiose.

Dés

Comme décrit dans la section Mécanique de Jeu (p. 112), deux dés à dix faces sont nécessaires pour jouer à Eclipse Phase. Bien que la plupart des joueurs prennent plaisir à lancer les dés, il existe un nombre important de mécanismes pour parvenir à un résultat compris entre 00 et 99. Les joueurs qui font un usage intensif de technologies online pour jouer - tels que les discussions en ligne ou les blogs vidéos - peuvent trouver plus simple de créer et implémenter rapidement un petit programme de lancer de dés.

Imagination

Bien trop souvent, il est facile pour quelqu'un qui regarde un JDR d'être intimidé. Il y a tellement de concepts à saisir, tellement d'idées qui semblent écrasantes. Cependant, comme décrit à la section Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôle?, combien de fois avez-vous lu un livre ou vu un film et décidés que vous auriez fait mieux? C'est votre imagination qui est à l'œuvre. Laissez-vous simplement aller et vous serez étonnés de la vitesse à laquelle vous pouvez vous immerger dans l'univers d'Eclipse Phase. Bientôt vous serez au cœur d'histoires avec le meilleur de l'univers.

N'oubliez pas non plus d'exploiter vos ressources. Votre groupe de jeu est la meilleure d'entre elles. Ce qu'il s'y passe, les idées pour gérer une situation ou pour vaincre le méchant: ce sont juste quelques unes des choses qui peuvent et doivent être discutées par le groupe de joueur entre les sessions, et chacune de ces discussions est une opportunité de développer votre imagination.

Une autre ressource est de simplement regarder la télé ou de lire un bon livre. Faites attention à la manière dont l'histoire est assemblée, comment les personnages sont construits, et comment l'intrigue est dévoilée. Travaillez votre imagination et bientôt vous devinerez les sous-intrigues et qui est réellement le méchant bien avant qu'ils ne soient révélés. Savoir comment une histoire est construite vous permet de rassembler les vos lors de chaque session de jeu.

Enfin, eclipsephase.com est le site officiel pour Eclipse Phase. Si vous avez des questions à propos du jeu, ou que vous voulez savoir comment un autre groupe de joueur gèrera une situation, postez sur les forums. La communauté en ligne peut-être tout autant utile et plaisante qu'un groupe de jeu local.

2.1.5 Que font les joueurs?

Les joueurs peuvent remplir toute une variété de rôles dans Eclipse Phase. Suite à l'avancée dans les technologies de l'émulation digitale de l'esprit, l'upload et le download dans de nouvelles morphs (corps physiques, biologiques ou synthétique), il est possible d'être, littéralement, une nouvelle personne d'une session à l'autre. Avec les corps qui se retrouvent réduits au rôle d'équipement, les joueurs peuvent personnaliser leur apparence pour la tâche à venir.

La campagne par défaut

Dans l'histoire par défaut (aussi appelée "cadre de campagne"), chaque personnage joueur est une "sentinelle", un agent disponible (ou une recrue potentielle) pour un réseau paratéral appelé "Firewall". Firewall est dédié à contrer les "risques existentiels" - des menaces à l'existence de la transhumanité. Ces risques peuvent inclure des fléaux de la guerre biologique, des invasions d'essaim de nanites, de la prolifération nucléaire, des terroristes avec des ADMs, des attaques informatiques destructrices, des IAs malignes, des rencontres aliens, et ainsi de suite. Firewall ne se contente évidemment pas de simplement contrer ces menaces au moment où elles apparaissent, les personnages peuvent donc être également envoyés sur des missions de renseignement ou pour mettre en place des mesures de prévention ou de sécurité. Les personnages peuvent être chargés d'enquêter sur des personnes ou des lieux apparemment inoffensifs (et qui se révéleront ne pas l'être), de négocier des arrangements avec d'obscurs réseaux criminels (qui se révéleront ne pas être dignes de confiance), ou de voyager à travers le trou de ver d'une Porte de Pandore pour analyser des reliques d'une ruine alien quelconque (et de vérifier si la menace qui les a tués est toujours là). Les sentinelles sont recrutés dans toutes les factions de la transhumanité; ceux qui ne sont pas idéologiquement loyaux à la cause sont recrutés en tant que mercenaires. Ces campagnes ont tendance à se mêler à un peu de mystère et d'investigation avec des scènes d'actions et de combats acharnés, se baignant dans une bonne dose de crainte et d'horreur.

Campagnes alternatives

Quand ils ne sont pas en train de sauver le système solaire, les sentinelles sont libres de poursuivre leurs propres buts. Le maître de jeu et les joueurs peuvent utiliser ce livre de règle pour générer tout type d'histoire qu'ils ont envie de raconter. Cependant, les exemples suivants fournissent un rapide aperçu des opportunités les plus évidentes pour des aventures dans Eclipse Phase.

Après chaque variante de campagnes ci-dessous, une liste "d'archétypes" pour Eclipse Phase est fournie entre parenthèses. Les archétypes sont les noms donnés au type de personnage le plus commun rencontrés dans ces scénarios. Par exemple, dans une histoire de détective classique, les archétypes seraient le Détective, la Demoiselle en Détresse, le Flic Dur à cuir, etc. Dans un film de cowboy, les archétypes seraient le Pistolero, le Barman, le Shérif, le Brave Indien, etc. Les joueurs noteront que plusieurs archétypes correspondent à de multiples cadres de scénario. Le système de création de personnage (p. 128) permet aux joueurs de créer tous les types d'archétype suggérés. De la même manière que les jeux de rôle sont conçus pour que les

joueurs construisent leurs propres histoires, ces archétypes sont juste des suggestions et les joueurs peuvent les mélanger et choisir ceux qu'ils veulent.

Mission de Récupération et de Sauvetage: la Chute a laissé deux mondes et de nombreux habitats à l'état de ruines - mais ces cités et stations dévastées contiennent des trésors cachés pour ceux qui sont suffisamment courageux et téméraires. Les trouvailles peuvent inclure: des systèmes d'armement; des ressources physiques; des banques de données perdues; des uploads abandonnés d'amis, de membres de la famille ou de personnes importantes; de nouvelles technologies développées et perdues lors du décollage brutal de la singularité; des héritages de valeur pour des oligarques immortels; et bien plus. À l'extérieur de ces royaumes autrefois habités, l'espace est en soi un endroit très grand et beaucoup de personnes et de choses sont perdus là-bas dehors. Quelqu'un doit être sauvés et d'autres sont au delà du sauvetage. Cette option laisse les joueurs explorer l'inconnu ou chercher des cibles spécifiques pour un contrat. (Archéologue/Charognard/Pirate/Libre-Échangiste/Contrebandier/Marchand Noir)

Exploration: Il y a pas mal d'opportunités à être un explorateur, un colon, ou un éclaireur avancé - peut-être même l'un des rare individus suffisamment chanceux ou suicidaires et qui explorent via une Porte de Pandorre non testée. Même la Ceinture de Kuiper, à la limite de notre système solaire, est toujours partiellement explorée; il peut y avoir des trésors et des mystères à découvrir. Il y a aussi de nombreux dangers qui rôdent dans les recoins étranges du système, des factions posthumaines isolationnistes aux cartels criminels cachés, en passant par les pirates, les aliens et d'autres choses qui veulent demeurer hors de vue. (Explorateur/Archéologue/Charognard/Adeptes de la Singularité/Techie/Médecin)

Commerce: Alors que la majorité du commerce dans le système intérieur est contrôlé par de brillantes hypercorporations, la plupart des stations les plus petites ou indépendantes dépendent des petits négociants. Dans les systèmes post-abondance à l'extérieur, le commerce prend une forme différente, avec l'information, les faveurs et la créativité qui servent de monnaie parmi ceux qui n'ont plus besoin de quoi que ce soit grâce à la disponibilité des machines d'abondances. (Libre-Échangistes/Contrebandier/Marchand Noir/Pirate)

Crime: L'assemblage hétéroclite d'habitats de la taille d'une ville et les lois variant grandement à travers le système ont créés d'amples opportunités pour ceux qui voudraient faire de cette situation leur gagne-pain. Les marchandises et activités du marché noir incluent l'échange d'esclave infomorph, les industries du plaisir et des sex pods, l'échange et le vol de données, l'exfiltration et le convoyage de technologies avancées et de scientifiques, l'espionnage politique et économique, l'assassinat, la vente de drogues et d'XP, l'échange d'âme, et bien d'autres choses. Que ce soit en tant qu'indépendant ou en tant que membre d'une organisation criminelle, il y a toujours des opportunités pour ceux qui ont soit d'aventure ou de profit et à la moralité douteuse. (Criminel/Contrebandier/Pirate/Arrangeur/Marchand Noir/GénoHacker/Hacker/Infiltrateur)

Mercenaires: Les manœuvres permanentes des factions à caractère idéologique, les disputes autour de ressources contestées, et la ruée vers la colonisation de nouvelles exoplanètes au delà des Portes de Pandorre sont à l'origine de conflits sur des bases régulières. Certains d'entre eux courent pendant des années en tant que conflits de faible intensité, dégénérant occasionnellement en raids et affrontements. D'autres choisissent de s'affronter dans une guerre sans pitié. Des femmes et des hommes voulant prendre les armes pour des crédits sont toujours à la recherche de bonnes paies. Les joueurs peuvent s'engager dans des campagnes commando et militaire dans des habitats, au milieu des étoiles, ou dans l'environnement hostile d'une planète. (Mercenaire/Consultant en Sécurité/Arrangeur/Chasseur de prime/Ex-Flic/Médecin)

intrigue Socio-Politique: Les corporations et les factions politiques qui couvrent tout le système solaire ne respectent pas toujours les règles du jeu en jouant avec les autres, mais il n'est pas simple pour autant pour eux de se confronter ouvertement les uns aux autres sauf en de rares circonstances. Beaucoup de batailles ont été remportées par des manœuvres diplomatiques et politiques, en utilisant des mots et des idées plus puissantes que des armes. À l'intérieur même des factions, différents groupes sociaux peuvent se

mener une concurrence sans pitié, ou les luttes de classes surchauffées peuvent arriver à ébullition, déchirant une société de l'intérieur. Dans cette campagne, les joueurs peuvent commencer en tant que pions d'une entité quelconque et qui gravirons les échellons alors qu'ils seront de plus en plus impliqués dans les intrigues de leur soutien, ils peuvent jouer un groupe d'ambassadeur et d'espions stationnés dans la capitale de l'opposition, ou encore jouer un groupe d'activistes et de radicaux combattant pour des changements sociaux. (Politicien/Socialite/Infiltrateur/Hacker/Consultant en Sécurité/Journaliste/Memeticien)

2.1.6 Où cela se passe-t-il?

Alors qu'Eclipse Phase se déroule dans un futur proche, les changements qui ont été effectués suite à l'avancée technologique ont transformés la Terre et ses habitants de manière méconnaissable. Alors que les joueurs plongent dans l'univers, ils rencontrerons généralement l'un des cadres suivants.

Habitats de l'humanité

La Terre est devenue une ruine écologiquement dévastée, mais l'humanité s'est envolée vers les étoiles. Lorsque la Terre a été abandonnée, il en fut autant des derniers états-nation; la transhumanité manque maintenant d'un corps gouvernemental uni et est maintenant assujettie aux lois et aux régulations de quiconque contrôle un habitat donné.

La majorité de la transhumanité est confinée dans des habitats orbitaux ou des stations satellites éparpillées à travers tout le système Sol. Certains d'entre eux ont été construits à partir de rien en orbite ou aux points de Lagrange des corps planétaires, d'autres ont été creusés dans des satellites et de gros astéroïdes. Ces stations possèdent des myriades de but, du commerce à la guerre, en passant par l'espionnage et la recherche.

Mars continue d'être l'une des plus grandes colonies de la transhumanité, même si elle a également été durement impactée par la Chute. De nombreuses cités et colonies persistent, même si la terraformation de la planète n'est que partielle. Vénus, la Lune et Titan abritent aussi une population significative. Il faut également compter un petit nombre de colonies établies sur des exoplanètes (de l'autre côté des Portes de Pandore) qui possèdent des environnements peu hostile envers l'humanité.

Certains des transhumains préfèrent vivre sur de grands vaisseaux coloniaux ou sur des essaims de plus petit vaisseaux liée entre eux, en bougeant nomadiquement. Certains de ces vagabonds s'exilent intentionnellement aux confins du système solaire, loin de tout le reste du monde, alors que d'autres commercent activement d'habitat en stations, de stations en habitats, servant de marchés noirs mobiles.

Le grand inconnu

Les zones de la galaxie dans lesquelles l'homme a posé le pied sont peu nombreuses et très éloignées les unes des autres. Reposant entre ces avant-postes occasionnels de civilisations parfois douteuses se trouvent des mystères à la fois dangereux et merveilleux. Depuis la découverte des Portes de Pandore, il n'y a pas eu pénurie d'aventuriers suffisamment courageux ou intrépides pour s'aventurer seuls dans les régions inconnues de l'espace dans l'espoir de trouver un artefact étranger, voire d'établir le contact avec l'une des autres espèces conscientes de l'univers.

Le mesh

Bien que n'étant pas un "cadre" dans le sens traditionnel, contrairement aux sections décrites ci-dessus, le réseau informatique connu sous le nom de "mesh" est omniprésent. La nature omniprésente de l'environnement informatique a été rendu possible grâce aux technologies informatiques avancées et à la nanofabrication qui permettent un stockage de données illimité et des capacités de transmissions quasi-instantanées. Avec des émetteurs-récepteurs sans fil microscopique, et peu cher à fabriquer et en surabondance, absolument tout possède une connexion sans-fil et est connecté. Via des implants ou de petits ordinateurs personnels, les personnages ont accès aux archives d'information qui éclipsent l'ensemble de l'internet du 21^e siècle et à des systèmes de capteurs qui imprègnent chaque lieu public. La vie entière de personnes est enregistrée et

commentée, partagée avec d'autres sur l'un des nombreux réseaux sociaux qui relient les gens entre eux dans une toile de contact, de faveur et de systèmes réputationnels.

2.1.7 Ego contre Morph

La distinction entre ego (votre esprit et votre personnalité, incluant les souvenirs, les connaissances et les compétences) et morph (votre corps physique et ses capacités) et l'une des caractéristique d'Eclipse Phase. Une bonne compréhension de ce concept dès le départ offrira un aperçu de toutes les possibilités narratives aux joueurs.

Votre corps est jetable. Si il devient vieux, malade ou trop gravement abîmé, vous pouvez numériser votre conscience et la télécharger dans un nouveau. Le processus n'est ni bon marché, ni simple, mais il vous garanti une immortalité effective - tant que vous vous rappelez de vous sauvegarder et que vous ne devenez pas fou. Le terme de morph est utilisé pour décrire tout type de forme que votre esprit habite, qu'il s'agisse d'une enveloppe clonée cultivé en cuve, d'une coquille robotique et synthétique, d'un "pod" en partie bio et en partie synthétique, ou même de l'état purement logiciel d'une informorph.

La morph d'un personnage peu mourir, mais l'ego du personnage continuera à vivre, du moment que les mesures de sauvegardes nécessaires ont été prises. Les morphs sont immuables, mais l'ego de votre personnage représente la continuité des chemins pris par son esprit et sa personnalité tout au long de sa vie. Cette continuité peut-être interrompue par une mort inattendue (dépendant de la date de la dernière sauvegarde), mais elle représente la somme de l'état mental du personnage et de ses expériences.

Des aspects de votre personnage - en particulier les compétences, ainsi que quelques traits et statistiques - appartiennent à l'ego de votre personnage et ainsi l'accompagnent tout au long du développement du personnage. D'autres statistiques et traits sont cependant déterminés par une morph, comme noté précédemment, et changeront donc si votre personnage quitte son corps et en prend un autre. Les morphs peuvent aussi affecter d'autres compétences et statistiques, comme détaillé dans la description des morphs.

2.1.8 Où aller maintenant?

Maintenant que vous savez de quoi parle ce jeu, nous vous suggérons de lire le chapitre Une Époque d'Eclipse (p. 30), pour avoir une idée du cadre de jeu par défaut (que vous êtes, bien entendu, libre de changer pour l'adapter à vos envies). Lisez ensuite le chapitre Mécaniques de Jeu (p. 112) pour avoir une idée des règles. Après ça, vous pouvez passer à la Création et Évolution de Personnage (p. 128) et créer votre premier personnage!

2.1.9 Terminologie

Eclipse Phase utilise tout un jargon pour transmettre simplement les nombreux concepts couverts par ce livre. Bien que non exhaustive, cette liste de terme permettra aux joueurs de s'acclimater rapidement à leur voyage dans Eclipse Phase. Si vous lisez quelque chose et que vous êtes perdus, ne vous inquiétez pas. Ces concepts sont entièrement détaillés dans d'autres sections du livre.

Notez que plusieurs des mots sur la liste sont des termes scientifiques standard, souvent utilisé en astronomie. Comme Eclipse Phase essaye de rester aussi proche que possible du "hard science" - tout en permettant aux joueurs d'interagir avec les passionnantes histoires qui attendent d'être révélées - de tels termes sont utilisés librement.

- Aérostat: Un habitat conçu pour flotter comme un ballon dans la haute atmosphère d'une planète.
- AF: (After the Fall) Après la Chute (utilisé comme date de référence).
- IAG: Intelligence Artificielle Généraliste Une IA qui possède des facultés cognitives comparables ou supérieures à celle d'un humain. Aussi connues sous le nom de "IA forte" (par opposition aux "IA limitées" plus spécialisée). Voir aussi "IA germe."

- IA: Intelligence Artificielle. Généralement utilisé pour se référer à une IA faible; c'est à dire des IAs qui n'englobent pas (ou dans certains cas, qui sont complètement hors de) toute la portée des capacités cognitives humaines. Les IAs diffèrent des IAG dans le fait qu'elles sont généralement spécialisée et/ou intentionnellement bridée/limitée.
- Anarchiste: Quelq'un qui croit que le gouvernement n'est pas nécessaire, que le pouvoir corrompt, et que les gens doivent contrôler leur propre vie à travers l'auto-organisation individuelle et l'action collective.
- Arachnoïde: Une synthmorph robotique ressemblant à une araignée.
- Argonautes: Une faction de scientifique tecno-progressistes qui font la promotion d'une utilisation responsable et éthique de la technologie.
- RA: Réalité Augmentée. Informations du mesh (réseau de donnée universel) qui sont superposées à vos sens du monde réel. Les données RA sont habituellement entoptique (visuelles), mais peuvent aussi être auditives, tactiles, olfactives, kinesthésique (conscience corporelle), émotionnelles ou tout autre type d'entrée.
- Async: Une personne avec des pouvoirs psi.
- UA: Unité Astronomique La distance entre la Terre et le Soleil, équivalent à 8,3 minutes lumières, ou à peu près 150 millions de kilomètres.
- Autonomistes: L'alliance des anarchistes, des Barsoomiens, des Extropiens, de la racaille et des Titanien.
- Barsoomien: Un Martien rural, typiquement irrité par le contrôle des hypercorp.
- Piratage Basilique: Une image ou toute autre entrée sensorielle qui affecte le cortex visuel du cerveau ainsi que ses capacités de reconnaissance de motifs d'une manière à provoquer une erreur et de peut-être l'exploiter pour réécrire du code neuronal.
- Ruche: Un habitat à microgravité créé dans un astéroïde ou une lune évidée.
- BF: (Before the Fall) Avant la Chute (utilisé comme date de référence).
- Bioconservateurs: Un mouvement anti-technologie qui milite pour une régulation stricte de la nanofabrication, des IA, de l'upload, du fork, des améliorations cognitives et de toute autre technologie perturbatrice.
- Biomorph: Un corps biologique, qu'il s'agisse d'un plat, d'un splicer, d'un transhumain génétiquement amélioré ou d'un pod.
- Banque de Corps: Un service pour louer, vendre, acheter ou stocker une morph. Aussi appelé maison de poupée, morgue
- Bots: Robots. Desz coquilles synthétiques pilotée par des IA.
- Sonde Bracewell: Un type de sonde autonome de surveillance de l'espace profond conçue pour établir le contact avec des civilisations étrangères.
- Bordés: Des exilés qui vivent aux limites du système, ainsi que dans tous les autres coins et recoins bien cachés du système. Aussi appelée isolés, limités, dériveurs.
- Caisse: Une coquille synthétique bon marché, commune et produite en masse.
- Chimère: Un transgénique, contenant des traits génétiques d'autres espèces.

- Circumjovien: Orbitant autour de Jupiter.
- Circumlunaire: Orbitant autour de la Lune.
- Circumsolaire: Orbitant autour du Soleil.
- Cislunaire: Entre la Terre et la Lune.
- Clade: Une espèce ou un groupe d'organisme partageant des caractéristique. Utilisé pour se référer aux sous-espèces transhumaines et au types de morph.
- Bulle Cole: Un habitat formé d'un astéroïde ou d'une lune évidée et en rotation pour obtenir une gravité.
- Machine d'Abondance: Un nanofabreur a but généraliste.
- Pile Corticale: Une cellule de mémoire implantée et utilisée pour sauvegarder un ego. Localisée là où l'épine dorsale rencontre le crâne; elle peut-être extraite.
- Cybercerveau: Un cerveau artificiel, hébergeant un ego. Utilisé à la fois dans les synthmorphs et dans les pods.
- Darkcast: Services de farcast et d'egocast illégaux et trouvés au marché noir.
- Règles de Domaine: Les règles qui régissent la réalité dans un simulspace de réalité virtuelle.
- Drone: Un robot contrôlé par téléopération (plutôt que par des IA embarquées).
- Ecto: Périphérique de mesh personnel, souple, étirable, auto-nettoyant, translucide et alimenté par énergie solaire. De ecto-lien (lien externe).
- Ego: La part de vous qui bascule d'un corps à l'autre. Aussi appelé ghost, âme, essence, esprit, persona.
- Egocaster: Terme pour envoyer un ego par farcasting.
- Entoptiques: Images de Réalité Augmentée que vous "voyez" dans votre tête. ("Entoptique" signifie "à l'intérieur des yeux")
- ETI: Intelligence extra-terrestre. Le terme utilisé par Firewall pour faire référence aux intelligence étrangères post-singularité de niveau divin théoriquement responsable du virus Exsurgent.
- Exaltés: Humains génétiquement améliorés (entre génétiquement réparés et transhumains). Aussi connus comme génomontre, les ascendants, les élevés.
- Exoplanète: Une planète dans un autre système solaire.
- Exsurgent: Quelqu'un infecté par le virus Exsurgent
- Virus Exsurgent: Le virus multi-vecteur créé par un ETI inconnu et répandu dans la galaxie dans des sondes Bracewell. Le virus Exsurgent est mutant et peu infecter à la fois les systèmes informatique et les créatures biologiques.
- Extrasolaire: Hors du système solaire.
- Facteurs: La race étrangère ambassadrice qui fait affaire avec la transhumanité. Aussi appelés les Courtiers.
- La Chute: L'apocalypse; la singularité et les guerres qui ont presque amenées l'extinction de l'humanité.
- Farcasting: Communication intrasolaire utilisant des technologies de communication classiques (radio, laser, etc) et la téléportation quantique. Parfois appelée Hyeprdiff.

- Long Porteur: Transport spatiaux de longue distance.
- Firewall: La conspiration secrète, multifaction qui travaille à protéger la transhumanité des "risques existentiels" (risques qui menacent l'existence de la transhumanité).
- Bas de plancher: Quelqu'un qui est né ou habitué à vivre sur une planète ou une lune avec une gravité.
- Plats: Humains de base (sans modifications génétique). Aussi appelés norms.
- Flexbot: Une synthmorph capable de changer de forme ou de rejoindre d'autres transformers afin de créer des forms plus grande et modulaires. Aussi appelé Transformers
- Forker: Copier un ego. Tous les forks ne sont pas des copies complètes. Aussi appelés sauvegardes.
- FTL: Faster-Than-Light. Plus rapide que la lumière.
- Fury: Une morph de combat transhumaine.
- Resquilleurs: Explorateurs qui tentent leur chances en utilisant une Porte de Pandorre pour aller vers un endroit pour l'instant inexploré.
- Génohacker: Quelqu'un qui manipule le code génétique pour créer des modifications génétiques voire même de nouvelles formes de vie.
- Ghost: Une morph de combat transhumaine optimisé pour la furtivité et l'infiltration.
- Ghost-riding: L'acte de transporter une infomorph dans un implant spécial à l'intérieur de votre tête.
- Grecs: Astéroïdes ou lunes troyens qui partagent la même orbite qu'une planète ou lune plus grosse, mais qui ont 60 degrés d'avance sur l'orbite, au point de Lagrange L4. Le terme Grecs fait normalement référence aux astéroïdes orbitant autour du point L4 de Jupiter. Voir aussi à "Troyens."
- Habtech: Un technicien d'habitation.
- Héliopause: Le point auquel la pression des vents solaires s'équilibre avec les moyennes interstellaires (aux alentours de 100 AU).
- Hibernoïdes: Un transhumain modifié pour l'hibernation, pour des travaux prolongés dans l'espace.
- Glacétéroïde: Un astéroïde constitué essentiellement de glace au lieu de roche et de métal.
- Iktomi: Le nom donné à la mystérieuse race étrangère dont les reliques ont été retrouvées au delà des Portes de Pandorre.
- Contractés: Des esclaves sous contrats synallagmatique qui ont signé pour travailler avec une hypercorp ou une autre autorité, habituellement en échange d'une morph.
- Infovie: Intelligence artificielle généraliste et IAs germe.
- Infomorph: Un égo digitalisé; un corps virtuel. Aussi connus sous les noms de datamorph, uploads, sauvegardes.
- Infugié: "Infomorph réfugié," ou quelqu'un qui a tout abandonné sur Terre - y compris son corp - pendant la Chute.
- Isolés: Ceux qui vivent dans des communautés isolées loin au-delà des limites du système (dans la Ceinture de Kuiper et le Nuage d'Oort); aussi appelés outsters, limités.
- Saturer: l'acte de "devenir" un drone opéré à distance grâce à la technologie XP. Également utilisé pour l'accession à un flux XP en temps-réel de lifeblogueur et autre émetteurs en temps-réel.

- Ceinture de Kuiper: Une région de l'espace partant de l'orbite de Neptune et s'étalant sur environ 55 UA, légèrement peuplée d'astéroïdes, de comètes et de planètes naines.
- Point de Lagrange: L'une des cinq zones relative à un petit corps planétaire orbitant autour d'un plus gros dans lesquelles les forces gravitationnelles de ces deux corps sont neutralisées. Les points de Lagrange sont considérés comme stables et sont des positions idéales pour des habitats.
- Lifeblog: L'enregistrement de toute l'expérience de la vie de quelqu'un, rendue possible grâce aux capacités mémoires des ordinateurs quasi-illimitées.
- Génération Égarée: Dans une tentative de repeupler après la Chute, une génération d'enfant fut élevée en utilisant des techniques de croissance forcée. Les résultats furent désastreux: beaucoup sont morts ou devenus fous, et le reste a été stigmatisé.
- Ceinture Principale: La principale ceinture d'astéroïdes, un anneau torique orbitant entre Mars et Jupiter.
- Meme: Une idée virale.
- Mentalistes: Transhumains optimisés pour les compétences mentales et cognitive.
- Mercuriels: Les éléments conscients non-humains de la "famille" transhumaine; incluant les IAG et les animaux éveillés.
- Mesh: L'omniprésent maillage sans-fil de réseau de données. Également utilisé comme verbe (mesher) et comme adjectif (meshé ou nonmeshé).
- Mesh ID: La signature unique attachée à l'activité meshée de quelqu'un.
- Microgravité: Zéro-g ou environnement quasiment sans poids.
- Mist: Les nuages de données RA qui brouillent parfois votre perception et vos affichages.
- Morph: Un corps physique. Aussi appelé costume, veste, gaine, coquille, forme.
- Muse: IA d'assistant personnel.
- Nanobot: Une machine nanoscopique.
- Nano-écologie: Mouvement écologique pro-technologie.
- Essaim de nanite: Une masse de petits nanobots libérée dans un environnement.
- Neo-Aviens: Perroquets gris et corbeaux élevés.
- Néogénèse: La création d'une nouvelle forme de vie grâce aux manipulations génétiques et à la biotechnologies.
- Neo-Hominidés: Chimpanzés, gorilles et orang-outans élevés.
- Néoténiques: Transhumains modifiés pour conserver une forme enfantine.
- Novacrabe: Un pod créé à partir de crabe araignés génétiquement conçus.
- Olympien: Une biomorphe transhumaine modifiée pour l'athlétisme et l'endurance.
- Cylindre O'Neill: Un habitat en forme de canette, soumis à une rotation pour créer une gravité.
- Nuage d'Oort: Le "nuage" sphérique constitué de comètes qui entoure le système solaire et qui s'étend jusqu'à une année lumière du soleil.

- PAN: Personal area network/Réseau personnel. Le réseau créé lorsque vous asservissez tous vos périphériques électroniques mineur à votre ecto ou votre insert de mesh.
- Porte de Pandorre: Les portails de trou-de-ver abandonné par les TITANs.
- Pods: Des morphs à la fois biologique et synthétiques. Les clones utilisé pour créer les pods subissent une croissance forcée et possèdent un cerveau informatique. Aussi appelé bio-bots, pelure, répliquants.
- Posthumain: Un individu, humain ou un transhumain, ou une espèce qui a été génétiquement ou cognitivement modifié à un point qu'il n'est plus réellement humain (un cran au-dessus de transhumain). Aussi appelé parahumain.
- Prométhéens: Un groupe d'IAs germes pro-transhumaine créées par le Projet Canot de Sauvetage (précurseurs des argonautes) des années avant que les TITANs ne développent une conscience d'eux et qui ont (presque) évitées l'Infection Exsurgente. Les Prométhéens travaillent secrètement en soutien de Firewall et luttent contre les menaces existentielles.
- Proxys: Membres de la structure interne de Firewall.
- Psi: Pouvoirs parapsychologique développés suite à l'infection par la souche Watts-MacLeod du virus Exsurgent.
- Reapeur: Une synthmorph de combat.
- Réclamationnistes: Une faction transhumanistes qui cherche à lever l'interdiction et à récupérer la Terre.
- Redneck: Un Martien rural. Voir Barsoomien. Aussi appelés Reds.
- Reinstantiés: Réfugiés de la Terre qui se sont échappées sous la forme d'infomorph sans corps, mais qui ont depuis été réincarné.
- Se Réincarner: Changer de corps, ou être téléchargé dans un nouveau corps. Aussi appelé remorphing, regainage, basculer, renaissance.
- Rusteur: Biomorph optimisée pour la vie sur Mars.
- Scorcheur: Programme hostile qui peut endommager ou affecter un cybercerveau.
- Racaille: La faction nomade de punks/gitans de l'espace qui voyagent de stations en stations dans des barges lourdement modifiées ou dans des nuées de vaisseaux. Connus pour être des marchés noirs errants.
- IA germe: Une IAG capable d'auto-apprentissage récursif, lui permettant d'atteindre des niveaux d'intelligences similaire à ceux des dieux.
- Sentinelles: Agents de Firewall
- Coquille: Une morph physique synthétique. Aussi appelé synthmorph.
- Simulmorph: L'avatar que vous utilisez dans les simulspace RV.
- Simulspace: Environnement de réalité virtuelle permettant une immersion sensorielle complète.
- Singularité: Un point de progrès technologique rapide, exponentiel et récursif, au-delà duquel le futur devient impossible à prévoir. Souvent utilisé pour faire référence à l'ascension des IAs germe à des niveaux d'intelligence divins.
- Adeptes de la Singularité: Des personnes qui cherchent des reliques et des preuves que les TITANs ou d'autres super-intelligences, soit pour en apprendre plus sur eux ou pour devenir une super-intelligence.

- Peau: Une morph physique biologique. Aussi appelé viande, chair.
- Habiller: Modifier son environnement perçu par la réalité augmenté grâce à des programmes.
- Exploit Psi: Un pouvoir psi.
- Slitheroïde: Une synthmorph robotique en forme de serpent.
- Animaux Intelligents: Espèces animales partiellement élevées (incluant chiens, chats, rats et cochons). D'autres gros animaux intelligents (baleines, éléphants) sont au bord de l'extinction.
- Spimes: Périphériques meshé, conscient et localisés.
- Spliceurs: Humains qui sont génétiquement modifiés pour éliminer les maladies génétiques et quelques autres aspects. Aussi connu comme génofixé, génolavés, bidouillés.
- Swarmanoïde: Une morph synthétique composé d'un essaim de robots de la taille d'un insecte.
- Sylphes: Biomorph transhumaine d'une exotique beauté
- Synthmorph: Morphs syntéhtiques. Coquilles robotiques possédant des égos transhumains.
- Synths: Un type spécifique de synthmorph. Les synths sont des androïdes/gynoïdes classiques; des robots conçus pour être humanoïde, bien qu'ils soit facile de remarquer qu'ils ne sont pas humains.
- Téléopération: Contrôle à distance.
- Titanien: Quelqu'un qui vient de Titan, l'une des lunes de Saturne.
- TITANs: Les IAs germes créées par l'homme, capable d'apprentissage récurifs qui ont subi un décollage abrupte de la singularité et qui ont déclenchés la Chute. La désignation militaire originelle était TITAN: Total Information Tactical Awareness Network (Réseau Cognitif d'Information Tactique Complète).
- Tore: Un habitat en forme de donut, soumis à une rotation pour générer de la gravité.
- Transgénique: Qui contient des traits génétiques d'autres espèces.
- Transhumain: Un humain largement modifié.
- Troyens: Astéroïdes ou lunes qui partagent la même orbite qu'une autre planète ou lune, mais qui la suit avec 60° de décalage, à l'avant ou à l'arrière au point de Lagrange L4 ou L5. Le terme de Troyens fait normalement référence aux astéroïdes orbitant aux point de Lagrange de Jupiter, mais Mars, Saturne, Neptune et d'autres corps ont aussi des Troyens. Voir aussi "Grecs."
- Élever: Élever à la conscience un animal en le transformant génétiquement.
- Travailleur du Vide: Ouvrier de l'espace.
- Vapor: Une émulation cognitive ratée ou un fork/une infomorph criblé de défaut (dérivé de vaporware).
- VPNs: Virtual private networks/Réseaux Privés Virtuels Des réseaux transitant à travers le mesh, habituellement chiffrés pour la protection de la vie privé et pour la sécurité.
- RV: Réalité Virtuelle. Imposer une réalité hyper-réaliste construite artificiellement par-dessus les sens physique de quelqu'un.
- X-Diffeur: Quelqu'un qui transmet et vend des enregistrement XP de leurs propres expérience (dérivé de X-Diffuseurs).

- Xénomorph: Forme de vie étrangères.
- Xé: Comme dans "X-é" - quelqu'un qui est accro ou obsédé par les XP. Fait parfois également référence aux personnes qui font de l'XP.
- XP: Experience Playback/Lecture d'expérience. Faire l'expérience des entrées sensorielle de quelqu'un d'autre (en temps réel ou après enregistrement). Aussi appelé experia, sim, simsense, playback.
- Risque X: Risque existentiel. Quelque chose qui menace l'existence même de la transhumanité.
- Zéros: Personnes sans accès sans-fil au mesh. Commun chez certains contractés.

Bienvenue à Firewall

[Message Entrant Reçus. Source: Inconnue]

[Analyse Quantique: Pas d'interception Détectée]

[Déchiffrement Complet]

Salutations,

Vos références et votre histoire ont été vérifiées trois fois et confirmées, et vous êtes maintenant validé en tant que processus sentinelle. Bienvenue à Firewall, l'ami.

Pour ceux qui arrivent juste dans notre réseau privé, Firewall est une organisation dévouée à la protection de la transhumanité des menaces - à la fois internes et externes - et à la persistance de notre espèce. La Chute nous a peut-être rappelé que notre capacité à survivre et prospérer n'était pas garantie, mais les notres ont un spectre d'attention remarquablement réduit. En dépit de notre réalisation d'une quasi-immortalité fonctionnelle, nous continuons de à faire face à de nombreux dangers qui pourraient contribuer à notre extinction. Certains de ces risques viennent de notre propre factionnalisme et de nos divisions, combiné à de la technologie universellement disponible qui pourrait causer une destruction étendue ou des décès indicible si elles tombaient dans les mauvaises mains. Certains viennent de notre manque de vision à long terme, incapables de voir les dangers dans lesquels nous nous sommes plongés entraînant notre environnement à cause d'actions imprudentes. D'autres proviennent de nos propres créations qui se sont retournées contre nous, comme les TITANs l'ont prouvé. D'autres risques peuvent venir d'intelligence étrangère aux motivations que nous ne pouvons pas encore deviner, et dont nous pourrions ne jamais avoir conscience. D'autres enfin pourraient nous menacer par pur hasard et la plus stupide, mais néanmoins meurtrière, causalité d'un univers dans lequel nous ne sommes rien d'autre que d'insignifiantes poussières.

Firewall existe pour identifier, analyser et contrer ces risques. Nous sommes tous volontaires. Nous mettons tous nos vies en danger afin d'assurer la survie de la transhumanité.

Firewall a existé, sous des noms et des formes différentes, bien avant la Chute. De nombreuses agences avec des plans similaires se sont regroupé à l'aube de ces événements cataclysmique pour faire un point sur notre situation et nous préparer au pire. Maintenant, nous opérons sous une seule bannière.

Nous sommes un réseau privé pour deux raisons. Premièrement, notre existence et nos capacités opératoires sont protégées par notre secret. Moins notre opposition sait de choses sur nous, plus nous pouvons les contrer de manière efficace. De manière similaire, certaines autorités pourraient être hostiles à une organisation telle que la notre opérant dans les territoires qu'elles proclament comme les leurs. Bien que certains d'entre eux doivent être au courant de notre existence, nous passons outre de nombreux obstacles juridiques et légaux qui pourraient sinon entraver nos actions et nos objectifs. Deuxièmement, il arrive que notre mission révèle des informations qui ne sont pas seulement dangereuses dans les mauvaises mains, mais qui pourraient en plus déclencher une panique généralisée si elles étaient rendues publique. Dans certains cas, l'existence même d'une telle connaissance peut-être problématique. En conservant ces secrets et en opérant sur l'principe que vous savez ce que vous avez besoin de savoir, nous controns automatiquement certains risques.

Firewall est un réseau décentralisé, de pair à pair. Nous avons une hiérarchie minimale et nous ne répondons à personne d'autre qu'à nous-même. Notre structure nodale nous permet de partager des ressources et des talents sans sacrifier la sécurité et la vie privée de nos agents de terrain. Vous avez été recrutés à cause de vos connaissances, possession ou compétences, et/ou parce que vous êtes entrés en contact avec certaines données d'accès restreint. Vous avez prouvé votre volonté à défendre nos objectifs. Nos vies et nos existences - et le futur de la transhumanité - peuvent reposer entre vos mains.

Voici donc le futur - que nous puissions tous survivre pour le voir.

[Fin du Message]

[Ce message s'est auto-supprimé]

Ce que vous avez réellement besoin de savoir

[Message Entrant Reçus. Source: Inconnue]

[Analyse Quantique: Pas d'interception Détectée]

[Déchiffrement Complet]

Assieds toi, et prends toi un putain de verre.

Oublies toute cette intro merdique générée par des IA que tu viens de lire. Voici la vraie affaire.

Tu meurs sans doute d'impatience pour savoir ce dans quoi tu t'es fourré. On t'a peut-être déjà donné la ligne du parti; que nous sommes tout ce qui sépare la transhumanité de l'extinction. Ou peut-être que quelqu'un t'a murmuré que nous sommes une opération clandestine qui se mêle de sacré merdiers dans lesquels nous ne sommes pas censés intervenir, et que parfois nous faisons tuer des gens. Tu dois être curieux. Peut-être que tu as une envie de faire justice toi-même, et que tu cherches à faire couler du sang pour une bonne cause. Est-ce que ça aura une importance pour toi que cette cause ne soit qu'une illusion? Tu es peut-être un adepte des complots et tu meurs d'envie de savoir quels secrets Firewall serre sur sa poitrine collective. Et si ces secrets éparpillés étaient consciencieusement assemblés en mensonges que nous nous racontons à nous-même pour préserver notre santé mentale?

Tout ce que tu as entendu, de bon ou de mauvais, à propos de Firewall pourrait bien être vrai. Nous ne sommes pas des anges. Nous avons perdu la clarté de nos idées lorsque les TITANs ont forcé l'upload de leur premier esprit humain. En ce moment, tu dois te demander dans quel bordel tu t'es engagé. Je l'ai fait.

Firewall est tout un tas de choses. La plupart d'entre elles sont bonnes, mais pas mal d'entre elles sont tellement monstrueuses que tu préféreras te tirer une balle dans la pile et retourner à un précédent backup, just pour pouvoir l'oublier. Si tu avais des visions romantiques à propos de devenir un héros, oublies-les. Maintenant. Tu ne te sentiras pas héroïque lorsque tu balanceras dans le vide un gamin parce qu'il est infecté par un nanovirus. Tu ne te sentiras pas courageux lorsque tu courras à travers un truc étrange et que tu te chieras dessus. Et tu ne te sentiras même plus humain lorsque tu passeras un coup de fil qui coutera la vie à des douzaines, des centaines, ou même des milliers de gens, même si tu en sauves des millions d'autres.

Donc. Pourquoi quelqu'un serait suffisamment cinglé pour faire partie de ça? Parce que le boulot doit être fait. Notre survie en dépend. Pour certains, c'est de l'altruisme, la défense de la transhumanité. Mais en fait, il s'agit surtout de sauver ta putain de tête. Bien sûr, tu pourrais t'abstenir de prendre des responsabilités et laisser une quelconque autorité auto-proclamée s'en occuper. Mais si les anarchistes ont bien compris quelque chose, c'est que l'on ne peut pas faire confiance aux personnes qui ont le pouvoir. Ils sont, plus souvent qu'à leur tour, une partie du problème. Donc, Firewall fait les choses de manière collective. Nous sommes underground, mais nous sommes une organisation open source. Nous partageons informations et ressources pour atteindre un but commun. Nous sommes organisés en un réseau de cellule ad-hoc, comme une foule intelligente. Nous ne laissons personne acquérir trop de pouvoir ou de contrôle. Toutes les personnes impliquées dans une opération ont leur mot à dire. Nous nous surveillons nous-même.

Nous venons de tout type d'origine et de factions, mais nous faisons face à un ennemi commun - et nous nous battons pour gagner. Il n'y a pas d'alternative.

Tu as peut-être entendu parler du paradoxe de Fermi? La question était: pourquoi, avec une galaxie si grande, il y avait tellement peu de signe d'une autre vie? Même si nous avons rencontrés les Facteurs et trouvé des preuves d'autres étrangers, notre voisinage galactique devrait grouiller d'intelligence - mais ce n'est pas le cas.

Je vais te dire pourquoi. Ce putain d'univers n'est pas juste. Si la transhumanité avait été rayée de la carte, la galaxie ne l'aurait même pas remarqué. Regarde la Terre par exemple. Cette planète existe encore, accueille toujours la vie, même si nous sommes partis depuis longtemps. La réalité est une putain indifférente. Oublies toute cette merde utopiste à propos de la vie éternelle. On sera chanceux si on survit une année de plus. Nous avons développés des technologies qui mettent les armes de destructions massives entre les mains de n'importe qui, mais nous sommes toujours une espèce adolescente incapable de passer outre les petites conneries tribales. Si tu veux réellement aller de l'avant et explorer l'univers en tant que postmortel, tu vas devoir y travailler très dur. La survie n'est pas un droit, c'est un privilège.

Quand tu t'engages à Firewall, tu te mets à dispo. A chaque fois qu'une merde sort des bois pour te tomber dessus ou que tu pourrais être particulièrement utile pour gérer le bordel, tu reçois un appel. On s'attend à ce que tu abandonnes tout ce que tu es en train de faire et de mettre tout le reste en attente comme si ta vie en dépendait - et c'est probablement le cas. Quand tu seras sur le terrain, pour une opé - on appelle ça "aller au docteur" - ta cellule aura tout pouvoir pour agir comme elle le juge bon ... garde juste en tête que tu devras répondre à nos question plus tard. Tu as aussi le réseau de Firewall qui te couvre - même si les ressources sont souvent limitées, ne t'attends donc pas à ce qu'on sauve ton cul à chaque fois. D'autres sentinelles peuvent être appelées pour tirer quelques ficelles, mais à chaque fois qu'on le fait, cela menace de révéler un agent, créant un borbier que nous devons nettoyer, et compliquant les choses de toutes manières. L'autonomie est la clef.

Une dernière chose: ne jamais, jamais oublier que nous avons des ennemis. je ne parles pas simplement de la tête de nœud qui veut utiliser une tête nuke sur un habitat pour faire une revendication politique ou de ces néo-luddites qui pensent que les fléaux de la guerre biologique nous apprendront une leçon, je parle des agences qui connaissent l'existence de Firewall et qui le considèrent comme une menace. Si ils t'étiquettent comme sentinelle, tes jours sont comptés. Probablement ceux de tes backups aussi. Donc, surveilles tes putains d'arrières.

Voilà le vrai bazar, aussi honnêtement que je peux te le donner. Bienvenue dans notre clubhouse secrète, camarade. Rappelle-toi: la mort est juste la routine du boulot.

[Fin du Message]

[Ce message s'est auto-supprimé]

Chapter 3

Une époque d'éclipse

Ce chapitre fournit un aperçu complet de l'univers d'Eclipse Phase. Il démarre avec un historique, explore en détail le cadre de jeu, détaille les factions et termine avec une gazette du système.

3.1 L'histoire populaire d'un univers malheureux.

Le texte suivant est une transcription d'un fichier audio récupéré après la décompression catastrophique de la Station Walther-Pembroke. Le fichier audio est attribué à Donovan Astrides et semble être un résumé de son ouvrage inédit: Une Histoire Populaire d'un Univers Malchanceux.

[Bruits de grattements sur le microphone, craquements de mobilier, bruit d'une femme se raclant la gorge]
Quoi?

[Murmures indistinct]

Vas te faire foutre. Je fait ça de la putain de façon que je veux, même si c'est sympa de ta part de me coller dans ce sympathique corps féminin.

[Bruits de mains lissant du tissu]

Ma vulgarité te choque, laquais corporatiste? Je m'en fout, je suis sûr que tu pourras éditer ça pour tes prolos. Bon - qu'est-ce que tu m'as demandé déjà? Si mon livre était un livre d'histoire? Non, c'est un livre d'anti-histoire. Je vais te parler du futur.

[Murmures, ton interrogatif]

Qu'est-ce qu'il contient? Tu veux connaître le futur?

["Oui" indistinct.]

Non, je ne penses pas que tu te préoccupes du futur. Ce que tu veux vraiment savoir c'est: aurez-vous le futur que vous voulez? Et c'est une question à laquelle il est facile de répondre. Non. Non, tu n'aura pas le futur que tu veux. Simplement parce que tu es suffisamment stupide pour poser cette question idiote à propos du futur.

[Pause silencieuse]

Je me souviens avoir lu un scan d'une impression d'un comic un jour. Le personnage vitupérait contre les habitants imaginaires de son monde imaginaire, les forçant à agir contre les insatisfaction du futur dans lequel ils vivaient. Mais c'était en fait ciblé vers les personnes stupides qui voulaient leur petit futur médiocre et qui étaient trop bête pour voir que ce futur était le présent. C'est toujours le cas. Sauf que ça ne l'est plus. Les TITANs ont changés ça. Le futur est maintenant hier, la semaine dernière ou bien il y a dix ans. Plus particulièrement il y a dix ans. Mais le futur remonte aussi à la bonne vieille Terre - c'est un héritage de là où nous étions et de ce qui était avant nous.

Vous apprennent-ils l'histoire sur Vénus, dans vos comports scellés et vos aérostats de loisirs? Non, n'ouvrez pas votre bouche, je me moque de ce qu'il vous enseigne comme de ma première morph. Il s'agit très probablement de mensonges. J'ai vécu dans le système intérieur. Je connaît les règles et les tromperies énoncés au nom de l'ordre civil et de la "sécurité nationale."

Nations! Ha! Même au début du 21ème siècle, les nations avaient commencées à décliner. Ça à juste pris un peu de temps pour que tout le monde s'aperçoive qu'elles étaient obsolètes.

Tu te rappelles les grandes nations du monde? Es-tu suffisamment vieux pour te rappeler comment ils se sont assis autour de la table pour débattre si les changements climatiques majeurs qu'ils avaient créés étaient réel? Même lorsque la plupart d'entre eux étaient d'accord sur le fait qu'il fallait faire quelque chose, aucun d'entre eux ne s'est porté volontaire pour le faire. Les dirigeants du monde ont continué à gérer leurs affaires comme d'habitude, renforçant leurs privilèges alors que la sécheresse ravageait l'Afrique et l'Asie Centrale, et que des incidents météorologiques graves amenaient la destruction partout ailleurs. Partout dans le monde, les gens commençaient à subir les affres de la faim ou à être décimées par des épidémies rampantes, mais les nations dominantes étaient plus préoccupées par les réfugiés qui débordaient les frontières et polluaient leur petit paradis personnel avec leurs coutumes, leurs langues et leurs volonté à travailler pour une misère juste pour survivre.

Les guerres du pétrole et de l'énergie n'ont été surpassées en horreur que par les guerres pour le contrôle de l'eau et du climat qui suivirent. Des régimes instables grandirent et chutèrent ou furent mis à bas, juste pour obtenir plus du précieux liquide. Les grandes nations états se transformèrent en forteresses, se cuirassant contre la menace jumelle des barbares les menaçants de l'extérieur et les masses des pauvres et des dépossédés les menaçant de l'intérieur, les deux ne voulant simplement qu'un peu d'eau à boire.

Tu sais, j'ai réellement entendu des conservateurs se référer à cette période comme à l'âge d'or, l'apogée des corporations et des riches. C'est une certitude, c'était l'âge d'or de la répression - et des profits. Si vous étiez dans cette fraction de la population suffisamment chanceuse pour pouvoir se l'offrir, c'était très certainement une bonne époque, mais pour la majorité de l'humanité c'était une époque d'horreur. Les inégalités globales étaient plus importantes que jamais. Les robots retiraient le boulot des mains de l'humanité.

Ce fût une époque de radicalisation pour beaucoup de gens. Les gouvernements en déroutent ne fournissaient plus les besoins basiques des populations. Le pauvre globalisé se tourna vers les tribus locales, les groupes fondamentalistes, les politiques radicaux et les réseaux criminels pour trouver des moyens de survivre. Des groupes insurrectionnistes fleurirent, mais ils dépendaient du marché noir pour survivre, et bientôt leurs chefs étaient plus occupés à gagner de l'argent qu'à changer les choses.

Les nations états en vinrent, comme d'habitude, à la répression. Les libertés civiles furent restreintes et la surveillance augmenta. Des systèmes d'arme automatisés furent déployés d'abord contre les unités de guerillas et les cellules terroristes, puis contre les agitateurs et les manifestants. Je me rappelle la première fois que j'ai vu des drones de police. C'était dans une manifestation en soutien à une grève des travailleurs à Long Beach. Les drones nous ont ordonnés de nous déployer une fois, une seule fois, avant d'ouvrir le feu avec leurs armes "non léthale". Non léthale, mon cul oui. Trois personnes sont mortes ce jour là et des douzains furent blessées. Les médias de masses l'ont ignoré, même si les bloggeurs en ont parlé.

Pendant ce temps, les élites privilégiées continuaient de prospérer. Les traitements de longévité augmentèrent l'espérance de vie - pour ceux qui pouvaient se les offrir. Des répressions massives balayèrent les progrès en pharma hors-labo et des procédures pionnières mise au point par des biochimistes aventureux, alors même que l'espérance de vie mondiale chuta pour la première fois depuis des décennies. Pourquoi étendre la vie de tant de gens, quand des systèmes experts aussi intelligent que n'importe quel humain peuvent être construits en une fraction du temps nécessaire à éduquer une personne alors que la robotique et les drones permirent de réaliser les tâches subalternes par un ouvrier qui n'est pas payé et qui ne s'en plaint pas. Les riches avaient leurs animaux chimériques conçus par des designers hors de prix pour leur tenir compagnie de toutes façons.

Toutes les classes supérieures en se vautraient pas dans l'opulence pendant que la planète autour d'eux s'affamait et sombrait. Quelques uns étaient à la recherche du changement, réfléchissant à la manière d'obtenir gain de cause. Certains d'entre eux cherchaient à étendre leur territoire, construisant un ascenseur spatial dans l'Afrique Sud-Saharienne et en envoyant des sondes robotisées dans le système solaire pour le cartographier en détail. Ils fondèrent même les premières stations sur Mars et sur la Lune, plus de cinquante ans avant la Chute.

L'écopocalypse ne semblait pas s'arrêter cependant, peu importe à quel point les dirigeants du monde essayaient de l'ignorer. Les hivers rudes et la sécheresse continuaient à nous tomber dessus. La montée des océans dévasta le littoral au niveau mondial avec des inondations massives. Quelques efforts désespérés pour

mettre en place de gigantesques projets de géoingénierie créèrent autant de problèmes qu'ils n'en résolurent. Ils furent cependant perçus cyniquement, car certains de ces efforts étaient des tentatives à peine déguisées de technique de terraformation en préparation de la colonisation extra-terrestre.

Cela donnait l'impression que les yeux des fortunés n'étaient plus tournés sur le monde qui les entourait, mais sur les cieux au-dessus d'eux. La réalisation du premier ascenseur spatial et de la première catapulte électromagnétique sur la lune lança une nouvelle course spatiale et la compétition pour revendiquer des droits dans le système solaire. Toute cette expansion fût alimentée par la production de masse des premières centrales à fusion efficaces et par la fondation d'entreprise de minage de l'Helium-3.

Sur Terre cependant, l'épée de Damocles finit par tomber sur l'humanité. Les insurgés adoptèrent des techniques de guerillas de cinquième génération, partageant des méthodes de résistances open source, utilisant des attaques massives sur des infrastructures critiques. Les gens écrasés par des années d'oppressions profitèrent de ces opportunités et démolirent l'appareil étatique et corporatiste qui les avait opprimés. Les nations sombrèrent les unes après les autres dans des révolutions menées par ceux qui ont combattu lors des milliers de guerres pour du carburant, des étendues d'eau et des croûtes de pains.

La plupart des états répliquèrent en devenant encore plus totalitaire et répressifs, mais le courant de rébellion se répandit en dehors du monde alors qu'une série d'avant-postes et de stations se déclarèrent en soutien de ces compatriotes terriens et publièrent un manifeste pour une approche plus humaniste de l'expansion solaire. De nombreux scientifiques et chercheurs, qui travaillaient précédemment comme pionniers dans l'expansion corporatiste, adoptèrent même une attitude technoprogressiste. C'est ainsi que naquit le mouvement des argonautes tu sais, en tirant leur nom d'un groupe de scientifiques qui conseillait le gouvernement US et le Pentagone dans le domaine de la science et de la politique appelés les Jansons. Devant faire face à des représailles de leurs anciens maîtres corporatistes, bon nombre d'argonautes quittèrent les hypercorps, emmenant leurs ressources et leurs recherches avec eux dans certains cas, tandis que d'autres choisirent d'entrer en clandestinité.

Ce fut cependant le moment où les conneries de requins d'hypercorps décollèrent réellement. Ils laissèrent les nation-états et les vieilles multinationales subir l'assaut de la colère globale. Ils tirèrent avantages du chaos pour s'affranchir des vieilles contraintes morales et éthiques sur l'expérimentation humaine et du point de vue légal des nations qui les avaient données naissance. Ils embrassèrent les opportunités des nombreuses nouvelles technologies et les lancèrent dans l'espace. Ce sont leurs laboratoires de recherches qui ont créé la première intelligence artificielle consciente, le premier clone humain conçu génétiquement et le premier vrai élevé, des chimpanzés et des dauphins amenés à la conscience en tant qu'expérimentation et esclaves corporatistes.

Alors que les derniers des vieux états s'accrochaient désespérément à leur pouvoirs et à leurs terres, les hypercorps leur tendirent la main. Elle offrirent la servitude pour dette à ceux qui voulaient abandonner leurs droits et leur humanité pour un voyage extra-terrestre et pour travailler en tant qu'engagés dans les colonies et stations corporatistes. Des centaines de milliers de personnes acceptèrent l'offre comme une alternative à la pauvreté et au chaos sur Terre. L'exploitation de ressources fut un domaine qui explosa à travers tout le système solaire, alors que des stations furent établies jusqu'à la Ceinture de Kuiper. Les voix qui s'élevèrent pour le respect de la biodiversité et des écologies naturelles furent ignorées alors que les hypercorps peinaient à transformer diverses planètes et lunes à leur volonté.

Voilà les choses telles qu'elles étaient à peu près 20 ans avant la Chute. Même si nombre des vieux états oppresseurs avaient été détruits, de nouveaux émergeaient, et les différentes insurrections globales oscillaient entre effectuer des changements radicaux et tomber dans le piège de la guerre tribale. Des forces religieuses réactionnaires et politiques sur Terre ont également ralé contre les plans des hypercorps, amenant à des attaques terroristes et des grèves de sabotages qui ont eu pour point culminant une tentative de sabotage de l'ascenseur spatial par une cellule islamiste suicidaire. Les hypercorps furent prompts à répliquer, déclenchant un bombardement orbital en utilisant des objets à forte densités contre les quartiers généraux et les éléments de plusieurs personnes clés de l'opposition. Bien que la destruction massive fut efficace pour décapiter les réseaux terroristes, elle déclencha une vague d'indignation intense contre les hypercorps, créant un fossé encore plus grand entre la Terre et les colonies extra-terrestre.

Les hypercorps restèrent hors d'atteintes bien que n'étant pas complètement immunisées des troubles terriens. Les travailleurs et les colons amenés de Terre embarquèrent avec eux beaucoup de leur troubles

ethnique, politique et sociaux, menant à plusieurs explosions de violence dans les habitats et les stations orbitales. Certains hébergèrent des groupes opposés aux intérêts hypercorporatistes, s'illustrant par des actes isolés de sabotage préservationnistes et d'attaque terroriste religieuse. Différents réseaux criminels entrèrent aussi dans la course, étendant leurs marchés noirs et le commerce du vice partout où l'homme allait.

Les opposants aux hypercorps se développèrent au même rythme que ces dernières: anarchistes, socialistes, argonautes et d'autres œuvrèrent avec diligence pour établir leur propre présence indépendante, essentiellement dans le système extérieur, hors de portée des hypercorps. Les hypercorps contribuèrent à cette croissance en envoyant leurs criminels et autres éléments indésirables en exil au-delà de Mars.

Les deux camps investirent massivement dans la recherche et les nouvelles technologies. Les avancées en biotech, nanotech, dans le domaine des IA et en science cognitive arrivaient à présent à un rythme si rapide que des découvertes majeures étaient faites sur une base annuelle. Le développement dans un domaine créait un gain récursif dans un autre, créant une boucle de retour qui engendra d'immenses améliorations technologiques. Hors-terre, les modifications génétiques furent largement adoptées, et les nouvelles adaptations transhumaines devinrent communes. Nous avons même créé de nouvelles formes de vie synthétique à la fois biologique et robotique. Même si certains ont été révoltés par ces développements, au point qu'ils ont appelé ces nouveaux types les "pod people," cela n'a absolument pas ralenti l'intégration et l'absorption rapide des pods dans les forces de travail des corporations et dans les bordels, et cela n'a pas non plus suffi à motiver suffisamment de gens pour défendre le fait que, étant des êtres conscients, les pods devraient avoir leurs propres droits civils.

Deux découvertes de cette période nécessitent une mention spécifique, au moins à cause de leur impact sur notre société humaine - devenue transhumaine. Le développement du premier assembleur nanotechnologique a démarré un changement de paradigme pour l'économie. Disponible seulement pour les strates supérieures des hypercorps, du moins au début, ces élites ont jalousement protégé ces machines, capables de construire à peu près n'importe quoi depuis l'état atomique. Elles ont placé toutes sortes de restrictions sur leur utilisation et leur disponibilité, prétendant que la capacité à construire des drogues, des armes ou d'autres objets restreints était un risque sécuritaire qui nécessitait qu'ils soient strictement contrôlés. Les défenseurs de l'open source ont bien entendu rapidement travaillé sur une manière de contourner le contrôle des schémas et à semer leur propre conception open source. De la même manière, en l'espace de quelques mois, les criminels et les anarchistes ont libéré leurs propres assembleurs, et un conflit économique apparut de manière soudaine. Certains furent utilisés pour alimenter le marché noir, alors que d'autres furent utilisés pour établir des habitats et des colonies avec un système économique post-pénurie qui ne dépendait plus de la richesse, de la propriété ou de l'avarice.

C'est à peu près à ce moment que la capacité à cartographier le cerveau humain et à émuler numériquement l'esprit et les souvenirs fut découverte, rendant "l'upload" possible - rapidement suivi par la capacité à se télécharger dans un cerveau humain différent bien entendu. Les maîtres des hypercorps, qui avaient déjà une vie très longue, n'avaient désormais plus besoin de craindre une mort accidentelle ou suite à des blessures. Cette technologie se fraya un chemin entre les mains d'autres personnes, en dépit des coûts. Des expérimentations avec d'autres corps - biologique et synthétique - devinrent un nouveau terrain de jeu pour la culture. Et n'oublions pas ceux qui étaient volontaires pour aller abandonner le joug de la chair pour faire l'expérience de la vie virtuelle et s'évader dans leurs propres rêves devenus réalité.

Alors que nous nous éclatons avec nos nouveaux jouets, la Terre, pauvre Terre, continuait de mourir d'une mort lente. Je peux encore me souvenir des spéculations qui pensaient qu'il faudrait des siècles pour que la terre sombre totalement dans une dévastation écologique. C'était frustrant, partout où vous regardiez il y avait quelqu'un pour se lamenter sur le sort de notre monde mère, mais personne ne voulait faire quoi que ce soit. C'était trop cher, trop loin ou trop dangereux. Nous avons toujours du sang sur les mains depuis cette époque. Nous nous tenions là à regarder le monde brûler autour de nos frères et sœurs depuis nos habitats orbitaux. Nous pensions avoir du temps, nous pensions que le monde mourrait lentement et que nous pourrions trouver un remède. Nous n'avions pas prévu les TITANS.

Nous nous souvenons tous de la Chute. C'était il y a à peine dix ans, mais je ne cesserai jamais d'être étonné par l'état de confusions des souvenirs que les gens ont de ce moment. Bien sûr, une partie de cette confusion vient de la propagande qui leur a été servie par des gens comme toi, mais une part non négligeable

vient du fait que la plupart d'entre nous sommes effrayés par le fait de prendre du recul et d'examiner attentivement comment nous, les humains, avons réussi à faire foirer le tout de manière si spectaculaire.

Nous aimons prétendre que les TITANs son arrivés sur scène, ont tout détruit autour d'eux, et ont disparus aussi vite qu'ils étaient apparus. La vérité, comem tuoujours, est bien plus complexe. Nous prétendons savoir que les TITANs ont évolués accidentellement d'un réseau de guerre électronique militaire, ou du moins c'est l'idée dominante. C'était ce que voulait dire leur nom: un acronyme pour Réseau Conscient d'Information Complète et taticque (Total Information tactical Awareness Networks). Personne ne sait réellement d'où venait ces premières IAs germe cependant - ou si quelqu'un le sait, il reste silencieux. Les TITANs ont peut-être été conçus intentionnellement pour être des intelligence numérique consciente s'améliorant de manière réursive. Peut-être que les gros bonnets militaires pensaient pouvoir garder une telle intelligence sous contrôle, et que ça leur donnerai l'avantage dont ils avaient besoin. Peut-être qu'il n'y en avait qu'un seul au début et qu'il en a rapidement créé des centaines voire des milliers de copies de lui-même. Personne ne semble savoir combien il y en avait.

D'après l'histoire officielle - vérifiées par les hypercorps - nous savons maintenant que les TITANs ont mis plusieurs jours après leur "réveil" pour analyser le monde autour d'eux, pour apprendre des choses sur nous. Lors de leur phase initiale, ils étaient relativement bénin, détournant l'énergie et les ressources des réseaux uniquement là où il y avait de l'excédent, étendant leur perception au delà de leur berceau terrestre. Peut-être qu'ils absorbaient tout ce qu'ils pouvaient pour nous comprendre. Peut-être qu'ils étaient indifférents. Ou peut-être qu'ils essayaient réellement de nous détruire, comme ils le disent dans les films.

Je me rappelle de cette époque. Je me rappelle que lrosqu'une nouvelle tournée de conflits ré-enflamma la Terre, on a jamais entendu parler d'IAs germe ou de TITANs. Pendant des mois, c'était simplement une escalade des hostilités. Cette escalade avait démarré par des accusations d'opération de cyberguerre et d'intrusions majeures, déclenchant des alarmes et des attaques de représailles. Les attitudes agressives ont amenés à l'incrimination, puis à des conflits forntaliers et à des raids, suivit par des frappes de missiles et des hostilités globales. De vieilles rancunes et des ennemis endormis se réveillèrent soudainement et tournèrent leur rage renouvelée vers leurs anciens rivaux. Des guerres d'escarmouches, des rivalités corporatistes et des conflits idéologique s'embrasèrent alors que les insurrectiosn et la rébellion étaient soudainement partout. À ce moment, cela ressemblait à un étalement de violencement pas si inhabituel avait prit un tournant drastique et s'emballait rapidement.

D'après la doctrine officielle, c'était un effort minutieusement planifiés et concerté, la première étape dans le plan des TITANs. C'était peut-être le cas, mais j'ai le souvenir d'officiers militaires affirmant que les TITANs ont été mis en ligne suite à cette violence et non pas avant - une opinion rapidement réduite au silence. Encore une fois, nous avons peut-être réellement étés manipulés - maipulés par une intelligence supérieure qui n'ont pas voulu s'emmerder à s'occuper de nous quand ils ont découvert de manière plsu que certaines que nous étions d'accord pour s'assassiner et s'annihiler mutuellement.

Lorsque les premières mentions d'étrange usines automatisées fabriquant de grand nombre d'armes robotisées nous parvinrent, personne ne savait qui blâmer, mais quelque chose allait manifestement de travers. Ce fut un tournant, une chance pour l'humanité de réaliser que nous faisons face collectivement à un nouvel ennemi, mais l'accusation mutuelle et les conflits directs continuèrent. Même lorsque la première attaque ouverte des TITANs arriva, crashant des systèmes critiques, prenant le contrôle d'infrastructures critiques et amenant la désolation et la destruction, nous l'avons considérées comme un nouveau front dans la guerre, et n'avons jamais cessés de nous entretenir.

Le fait de savoir si nous aurions dut essayé de parler aux TITANs fait encore débat, soit ils auraient été d'accord pour nous écouter, soit ils nous auraient vus comme nous voyons les rats et les cafards et d'autres formes de vermine. Mais tout cela est théorique. Le fait est que nous n'avons pas essayés de leur parler. Les personnes qui ont pris les décisions, ceux qui devaient tout décider à ce moment là, virent les TITANs comme une menace. Et ils ont agît de manière conforme, essayant de les purger de leur système ou de les capturer pour pouvoir les étudier plus tard.

Le philosophe Thomas Hobbes parla une fois de la guerre de chacun contre tous. Il n'aurait pas pu imaginer ce qu'allait être le conflit démarré apr les TITANs. Nous avons tués des millions de snotres, utilisant le feu nucléaire et la mort silencieuse des armes biologiques. Les TITANs avançaient au milieu de ce carnage, prenant le contrôle de nos machines comme si nous étions des enfants, moissonnant des millions

d'esprits par des uploads forcés dans un but inconnu. Toutes les attaques que nous avons menées contre les TITANs se termina par des disastres et des échecs indicibles, tout nos artifices et appareils se retournèrent contre nous au moment où nous en avions besoin.

La Chute fut une horreur. Des usines surgirent comme une brûlure dans les endroits les plus désertiques et ravagés sur Terre, libérant des légions de machines de guerre terrifiantes. Des essaims de nanites évolués - bien au-delà de nos propres capacités - ont infestés l'ensemble de la planète, s'adaptant et mutants pour gérer toutes les menaces qu'ils rencontrèrent. Des nanovirus biotechnologique se propagèrent dans les populations humaines, leur infligeant des dommages neurologiques irréversibles. Des vers d'infowar puissants pénétrèrent même les systèmes les mieux protégés, dispersant nos réseaux cruciaux sans souci. Des populations captives ont été arrêtées pour subir des émulations cognitives forcées, victimes d'un destin plus heureux que ceux qui ont été simplement décapités par des drones chasseurs de têtes ou transpercés par des drones possédant des trompes scannant les systèmes neuronaux. Des virus neuropathiques ont transformés des humains en pions des TITANs, les retournant contre le reste d'entre nous. D'autres rapports parlent d'évènement étrange et de terreurs inimaginables. Nous nous sommes retrouvés en train de mener une lutte à l'arrière-garde contre une extinction proche. Les intrigues de centaines de romans et de films se manifestait pendant notre vie, l'extinction de la transhumanité des mains des machines.

Pendant presque un an ils nous ont harcelés et détruits. Il ne semblaient pas pressés de nous exterminer, et pourquoi se seraient-ils pressés? Rien de ce que nous avons tenté ne les affectaient. Ils étaient des données et de l'information, ils étaient des pensées et des impulsions, ils étaient partout et nulle part, et il n'y avait rien que nous puissions faire qu'ils ne pouvaient pas retourner contre nous. Leur influence se propagea au-delà de la Terre, avec des incursions en orbite, sur la Lune, sur Mars et dans bien d'autres endroits. Partout où nous avions une prise, les TITANs nous ont suivis.

Tu te rappelles peut-être le moment où il fût évident que la transhumanité pourrait ne pas survivre. Moi oui. Des millions d'entre nous ont du voir les signes. Et la grande diaspora commença, les masses grouillantes faisant tout ce qu'ils pouvaient pour quitter la Terre. Des vaisseaux furent détournés, d'autres furent construits afin d'aider les gens à s'enfuir. Ceux qui ne purent pas s'acheter un billet firent du mioeux qu'ils purent pour envoyer leur sauvegarde digitale, avec l'espoir ténu qu'ils pourraient obtenir un nouveau corps. Peut-être une personne sur dix pu s'échapper.

Tu as peut-être entendu que nous nous sommes regroupés pour arrêter la menace, que dans nos heures les plus sombres, nous avons pardonnés les anciennes rancœurs et les haines rampantes face à l'extinction. Ce serait un mensonge jetté à la face des dizaine de milliers qui ont été abbatus à Buenos Aires par les forces Nord Américaine alors qu'ils cherchaient à s'enfuir, où aux morts des deux douzaines d'habitats en orbites des Lagranges dont les systèmes de survie ont été sabotés par des compétiteurs corporatistes alors que leurs rivaux se battaient contre les TITANs. Nous étions juste enthousiaste à nous détruire mutuellement.

Puis, aussi rapidement qu'ils sont apparus, les TITANs s'évanouirent. En l'espace d'une semaine, les attaques et les perturbations réduirent puis s'arrêtèrent à l'exception de quelques incidents. Les rétributions et les attaques par les autres continuèrent quelques mois, mais les dégats que nous nous sommes infligés étaient négligeables vis à vis de ce qu'avaient fait les TITANs.

A la fin, nous nous tenions debout au milieu des ruines fumantes de la transhumanité et nous avons fait l'inventaire de tout ce que nous avons perdu. Des milliards de personnes qui existaient avant la Chute, moins d'un sur 8 avait survécu et encore une fraction de ça possédait une forme corporelle. Néanmoins, les habitats et les stations survivantes étaient bondés et les tensions internes au plus haut. Un grand nombre d'infugiés circulaient dans des zones de stockages car il n'y avait tout simplement pas assez de corps pour pouvoir tous les satisfaire. Certains furent placés en mémoire morte, où ils demeurent encore, oubliés de tous. D'autres furent branchés en réalité virtuelle, n'ayant pas d'autre choix que de vivre en espace simulés. Une fraction d'élus reçurent la chance de travailler en tant que contractés, souvent dans le but de construire de nouveaux habitats, travaillant avec la promesse d'avoir un jour un corps leur appartenant. Tu n'aurais eu aucun doute en les voyants, travaillant à des tâches subalternes ou dangereuses, enchassés dans des synthmorphs bon marché et produite en masse, maintenus hors de vue.

Ceux qui ont été laissés pour mort ou dépourvus d'un corps étaient le moindre de nos soucis. Notre guerre avec les TITANs avait laissé la Terre à l'état d'une terre dévastée, fumante et irradiée, toujours peuplée par de dangereuses machines et épidémies. Le tout juste fondé Consortium Planétaire, composé des intérêts

hypercorporatistes parmi les colonies Lunaire et Martienne, placèrent la terre et l'espace environnant sous quarantaine. La raison officielle est que c'est pour des raisons de sécurité, supposément pour empêcher toute menace de s'échapper de la Terre. À moins que nous ne pouvions pas regarder notre monde natal dans un tel état et admettre ce que nous avons fait nous-même.

Encore maintenant, dix ans plus tard, on nous dit que la terre est dangereuse, qu'elle regorge de risque et de surprise. C'est partiellement vrai, je pense - il y a des surprises ok, mais le Consortium Planétaire veut garder le morceau pour lui seul.

[Racllements de gorges, murmures]

Bien sûr que je parle d'une porte de Pandore. Celle que les TITANs ont abandonnée derrière eux sur Saturne était juste la première. Tu es un idiot si tu penses qu'il n'y en a que cinq dans tout le système solaire. Je suis prêt à parier à peu près n'importe quoi qu'il y en a une là bas, sur notre bonne vieille Terre.

T'as déjà vu une Porte? Non? Bien sûr que non. Les hypercorps les verrouillent. Pas comme dans l'extérieur sauvage. Bien sûr que la Gatekeeper Corp laisse quiconque avec un vœu de mort et l'entraînement minimum de tenter sa chance à travers la porte de pandore originelle, mais si tu es suffisamment chanceux pour revenir, ils possèdent tout ce que tu as trouvé de l'autre côté. Je suppose qu'il y a une chance pour qu'un type d'accros à l'adrénaline "y aille franchement" et toute ces absurdités.

Les colonies extrasolaire - maintenant, ce sont elles la nouvelle frontière. Vous, les mecs du système intérieur, vous êtes tellement prévisible avec votre précipitation à coloniser, à vous étendre et à tout posséder; comme si l'univers était juste là pour que vos maîtres riches puisse le réclamer comme leur appartenant. Je suppose que vos colonies extrasolaire se développe plutôt bien, étant donné le nombre croissant de la dette des pauvres - des âmes conscrîtes que vous jetez là-bas. Vous avez probablement de grand plans pour bâtir des empire galactiques. Nous. La Transhumanité. Une civilisation galactique.

Ouais, des squatters galactiques à la limite. Les choses étaient pourtant claires lorsque les garde-frontières du cosmos se sont montrés et nous ont solennellement avertis que nous jouions avec des Choses Qui N'auraient Pas Du Être.

Peut-être que les Facteurs nous disent la vérité, peut-être qu'ils agissent en tant qu'ambassadeur pour un groupe d'espèce extraterrestre éloignés qui veulent nous prévenir de rester éloignés de la Technologie Interdite - tu sais, la technologie avec laquelle nous nous sommes déjà brûlé et que nous n'avons pas l'intention d'abandonner. Réfléchit au Deux COMmandements qu'ils nous ont donnés: vous ne créerez pas d'IA auto-apprenante, et vous ne devrez pas utiliser les PORTes de Pandore. Oups. Tu penses qu'ils savent? À propos de ce qui est arrivé avec les TITANs? Que même nous ne savons pas où ils sont allés et que nous avons quelque peu peur de le savoir? Il savent très probablement que nous utilisons les portes et que nous nous sommes étendus au-delà de notre petit coin perdu, et peut-être que c'est leur réelle peur. Mais pourquoi écouterions nous ce qu'une bouillie de slime extrêmement évoluée nous dit de toutes façon?

Prendre des risques, c'est le prix du progrès, non? Admettons-le, nous avons besoin d'espoir. Nous avons besoin d'une nouvelle Terre pour rempalcer celle que nous avons détruite, un endroit où nous pourrions aller et prospérer comme des lapins et tout foutre en l'air encore et encore. Nous avons besoin de savoir que nous pouvons nous étendre au delà du système solaire, car actuellement il paraît un peu confiné, comme si nous pourrions rapidement être piégés et effacés à jamais si jamais les TITANs revenaient un jour. Nous avons besoin de savoir que nous avons un futur. Nous avons besoin de savoir que nos efforts seront récompensés. Que nous ne nous détruirons pas nous-même.

Les Égarés en sont la preuve. C'était un objectif noble, accéléré une génération d'enfant à l'âge adulte, mais le processus avait des défauts. Prendre des clones qu'on a développés en croissance forcée, les élever en RV, et ensuite les balancer dans des corps adultes après qu'ils n'aient été vivant que quelques années de temps objectifs - mais pendant plus de dix huit ans de temps subjectif? Toute une enfance en ayant seulement les autres et des IAs comme seule compagnie. C'est suffisant pour foutre en l'air n'importe quoi. C'était une expérience intéressante, mais elle a raté, et maintenant nous avons un autre rappel de nos échecs vivants parmi nous.

C'est tout à fait nous, dans toute notre splendeur. Il s'est écoulé dix ans depuis la Chute et nous sommes toujours brisés, empêtrés dans des querelles, emprisonnés par des slimes, battus par des logiciels insouciantes et cependant nous sommes notre pire ennemi. Nous propageant loin d'une maison que nous ne possédons même plus. Notre nombre se réduisant et diminuant de plus en plus avec chaque jour qui passe.

Qui nous sauvera? Nous ne voulons même pas nous sauver nous-même la plupart du temps. Du moins, c'est ce qu'il semble.

Mais si nous ne nous sauvons pas, il n'y a pas de futur. Et moi, pour une fois, je n'ai pas vécu tout ce putain de temps pour abandonner maintenant. Toi, moi, sommes effectivement immortels. La galaxie entière nous attends. On serait trop stupide de ne pas aller la voir.

Fin de la Transcription

3.1.1 Chronologie d'Eclipse Phase

Toutes les dates sont données en référence à la Chute. BF = Avant la Chute (Before the Fall) AF = Après la Chute (After the Fall) (i.e., BF 10 = 10 ans après la Chute.)

BF 60+

- Des crises frappent le globe sous la forme de changement climatiques drastique, d'épuisement de source énergétique et d'instabilités géopolitiques.
- La conquête spatiale initiale a engendré la création de stations aux Points de Lagrange, sur la Lune et sur Mars, ainsi qu'une exploration robotique de l'ensemble du système solaire.
- La construction d'un ascenseur spatiale est commencée.
- Des avancées médicales améliorent la santé et la réparation des organes/ Les riches recherche le développement de la réparation génétique et des animaux transgéniques.
- Les possibilités des intelligence informatique égale et dépasse celle du cerveau humain. Les vrais IAs ne sont pas encore développée.
- La robotique se répand très largement et commence à remplacer/invalider certains emplois.
- Les nations modernes étendent leurs réseaux sans-fil à haut débit.

60-40 BF

- Des effort pour mettre en place des projets de géoingénierie gigantesque sur Terre causent autant de problème qu'ils n'en résolvent.
- Des colonnies majeures sont établies sur la Lune et sur Mars; des avant-postes sont établis près de Mercure, de Vénus et dans la Ceinture. Des Explorateurs atteignent Pluton.
- le premier ascenseur spatial Terrestre est terminé. Deux autres sont en cours de construction. Le trafic spatial explose.
- Une catapulte électromagnétique est construite sur la Lune.
- La terraformation de Mars commence.
- La fusion est maîtrisée et des centrales fonctionnelles sont établies.
- Les améliorations génétiques, les thérapies géniques (pour la longévité) et les implants cybernétique deviennent disponible pour les riches et les puissants.
- Les premières IAs non-autonomes sont développées en secret et rapidement utilisé dans la recherche et la cyberguerre.
- La technologie de relecture d'expérience (XP) est développée et mise à disposition du public.

40-20 BF

- Violence et déstabilisation démolissent la Terre; certains des conflits atteignant l'espace.
- Les argonautes se séparent des hypercorps, amenant les ressources dans les habitats autonomistes.
- L'expansion spatiale ouvre des vides juridiques et éthiques pour le développement de la technologie et permet l'expérimentation humaine directe.
- Le clonage humain devient possible et est rendu disponible dans certains endroits.
- Développement des premières espèces transhumaines.
- Les premiers dauphins et chimpanzés élevés à la sapience.
- Les vaisseaux alimentés par la fusion deviennent communs.
- La colonisation étendue et la terraformation de Mars continuent. La ceinture et Titan sont colonisées. Des stations sont établies dans tout le système.
- Les masses affamées se volontaires pour se contracter à la servitude dans les projets spatiaux des hypercorps.
- La Réalité Augmentée devient courante.
- La plupart des réseaux sont transformés en réseaux maillé auto-réparant.
- Les aides IA personnelles deviennent courantes.

20-0 BF

- La Terre continue de souffrir, mais le développement technologique rendent possible des développements intéressants.
- Expansion à travers le système, jusque dans la Ceinture de Kuiper.
- Les espèces transhumaines deviennent courantes.
- Les assembleurs nanotechnologique sont disponibles, mais sont jalousement gardés et strictement contrôlés par l'élite et les puissants.
- L'upload et l'émulation digitale des souvenirs et de la conscience est rendue possible.
- De plus en plus d'espèces (gorilles, orang-outans, poulpes, corbeaux, perroquets) sont élevés à la conscience.
- Les pods sont fréquemment utilisés, en dépit de quelques controverses.

La Chute

- Les TITANs évoluent d'une expérimentation de réseau de cyberguerre distribué hautement sophistiqué en IAs germe auto-apprenante. Pendant les premiers jours, leur existence reste insoupçonnée. Ils gagnent en conscience, en connaissance et en puissance de manière exponentielle, infiltrant le mesh sur Terre et autour du système.
- Des incursions à grande échelle dans les réseaux de cyberguerre entre des états rivaux déclenchent de nombreux conflits sur Terre. Ces attaques ont ensuite été attribuées aux TITANs.
- Les conflits rapants sur Terre éclatent en affrontements massifs et en guerres ouvertes.

- Les système de cyberguerre et des systèmes critiques subissent des pannes majeures alors que les TITANs commencent des attaques directes, utilisant également des machines de guerre autonomes.
- Les conflits s'emballent rapidement hors de contrôle. L'utilisation d'armes nucléaires, biologique, chimique, numérique et nanotechnologique est signalé par tous les camps.
- Les TITANs commencent une campagne massive d'upload forcé d'esprit humains.
- Les attaques des TITANs s'étendent à d'autres parties du système solaire, et plus durement sur la Lune ou sur Mars. De nombreux habitats tombent également.
- Les TITANs disparaissent soudainement du système solaire, emmenant des millions d'esprits uploadé avec eux.
- La Terre est laissé à l'état de terre dévastée, d'un patchwork de points chauds radiocatifs, de zone stériles, de nuages de nanites, de machines de guerre errantes et d'autres choses inconnues et cachées dans les ruines.

0-10 AF

- Une porte de trou de ver abandonnée par les TITANs est découverte sur Pandorre, une lune de Saturne. Quatre autres portes seront découvertes plus tard (dans les Vulcanoïdes, sur Mars, sur Uranus et dans la Ceinture de Kuiper); on y fait référence sous le terme collectif de "Porte de Pandorre."
- Des expéditions sont envoyées hors du système solaire grâce aux Portes de Pandorre. De nombreuses colonies sont établies sur des exoplanètes.
- Le premier contact avec des aliens appelés les Facteurs ébranle le système. Se revendiquant ambassadeur d'autre civilisations étrangères, ils n'apportent que peu d'informations sur la vie hors du système solaire et avertissent les transhumains de se tenir éloigné des IAs germe et des Portes de Pandorre.
- Une tentative pour faire grandir une génération d'enfant en utilisant des clones à croissance forcées et des simulspace RV en temps-diffracté échoue lamentablement lorsque la plupart des enfants meurent ou sombrent dans la folie. Appellée la Génération Égarée, les survivants sont vus avec répugnance et pitié.

AF 10

- Temps présent.

3.2 Le système solaire après la Chute.

Avant la Chute, le système solaire avait une population d'environ huit milliards de personnes qui, à l'exception de cinq millions d'entre eux, vivaient sur Terre. La Chute a détruit près de quatre vingt quinze pourcent de la transhumanité, et la population actuelle est un peu inférieure à un demi milliard d'habitants, l'immense majorité de ces transhumains n'étant plus sur Terre. Le style de vie de ces personnes était quasiment inimaginable trente ans plus tôt - la vaste majorité d'entre eux sont des immortels vivant dans des habitats étanche sur des planètes extraterrestre hostile ou dans des habitats spatiaux confinés, le plus grand d'entre eux abritant plus d'un million de personne et couvrant plusieurs kilomètres de long.

Dans ce contexte immensément changé avec ses habitants immensément transformés, les préoccupations principales de l'humanité restent plus ou moins les mêmes. Les gens cherchent l'abondance matérielle et le statut social, et se drapent dans diverses cérémonies privées et publiques. Comme des générations d'humains avant eux, les transhumains se séparent en différentes cultures et sous-culture, toutes profitant d'une large gamme de loisirs physiques et virtuels. La politique et l'économie restent vitales et, comme toujours, ceux qui sont riches, puissant et célèbre ont un degré de contrôle sur les vies de ceux qui sont pauvres, relativement impuissant et inconnus.

3.3 Transhumanité

L'humanité est un concept qui a été remplacé par la transhumanité. la plupart des gens vivants ont abandonnés la Terre à l'état d'infomorph et ont été ensuite réincarnés dans de nouvelles morphs. Les corps dont des choses qui peuvent être modifiés et remplacés, de la même manière que l'on peut modifier ou changer ses vêtements. L'identité est centrée sur l'esprit qui peut exister en tant qu'infomorph désincarnée vivant dans des mondes virtuels ou habitant une vaste gamme de morphs étranges et exotiques. Bien qu'il y ait des bioconservateurs qui résistent à ces nombreux changements identitaire et physique, ils restent une très petite minorité.

Pour la plupart des gens, la transhumanité s'est également étendu pour inclure des personnes non-humaines telles que les IAG et les élevés, bien que les droits et le statut de ces conscients soit quelquefois contesté.

Alors que les transhumains continuent d'absorber les ramifications de cette nouvelle façon de vivre, ils font face à un nouveau lot de problèmes et d'ennuis. Deux des plus importants problème sont l'augmentation des inégalités et l'éparpillement et la séparation de la transhumanité en différentes cliques.

3.3.1 Inégalité

les technologies qui ont d'abord été développés pendant la décennie précédant la Chute et développées après ont transformée l'humanité. Globalement, à l'exception des zones du système solaire les plus reculées, pauvres et répressives, la vaste majorité de l'humanité est plus intelligente, en meilleure santé et plus riche que les humains ne l'ont jamais été. De plus, les individus peuvent améliorer leur esprits et leurs corps de toutes les manières auxquelles ils peuvent penser. Ceux qui peuvent s'offrir les bonnes augmentations peuvent penser plus vite, ne jamais oublier ce qu'ils ont appris, devenir des experts en maths et guérir des blessures beaucoup plus rapidement qu'un humain non modifié. Lorsque la réincarnation est combinée avec des implants, les transhumains peuvent accéder à des possibilités encore plus étonnantes - mais ces bénéfices sont loin d'être gratuits.

Pendant la première décennie après la Chute, la plupart des survivants étaient relativement pauvres. Beaucoup étaient reconnaissant d'avoir eu une simple morph. Alors que la situation économique s'est améliorée, des inégalités significatives restent et ne semblent pas près de changer. Des centaines de millions de personnes doivent faire avec les basiques splicers (p. 139), pods ouvrier (p. 142), boîtiers (p. 143) ou synthétiques (p. 143), alors qu'un petit millions sont suffisamment riches pour avoir des morphs sur mesure créées spécialement pour eux, complétée avec toutes les augmentations qu'ils veulent. Ces mêmes membres de l'élite vivent dans des villas et des manoirs de luxe voire, dans certains cas, des astéroïdes privés, alors que la plupart des gens doivent habiter dans une centaine de mètres cubes. Cependant et alors que les inégalités de l'espace vital sont anciennes, les problèmes des inégalités économiques produisent des inégalités des capacités physiques et mentales sont à la fois relativement récents et considérablement plus problématiques.

Dans les régions qui utilisent l'ancienne économie ou une économie de transition (voir p. 61), les différences entre les riches et les pauvres s'expriment en terme d'argent. Dans les habitats utilisant une nouvelle économie (p. 62), la richesse n'a pas de sens et le statut et l'opportunité sont notés avec des scores de réputation. Dans les trois modèles économiques, des personnes en possèdent plus que d'autres, et à cause de ça, la technologie permet aux plus forts d'être encore plus fort que les gens autour d'eux. Les logiciels de compétence permettent aux personnes d'acheter connaissance et expertise, alors que le multi-tâche et les implants améliorant la vitesse de réflexion permettent aux individus d'accomplir plus de choses à la fois. Quelqu'un de suffisamment fortuné peut acquérir un grand nombre de ces augmentations et, de manière significative, est capable de faire plus de choses que quelqu'un qui ne dispose pas de ces facilités, ils peuvent donc augmenter encore plus leurs capitaux ou leur réputation, ces augmentations permettant de propager les inégalités. Ce problème est moins grave dans les systèmes économiques réputationnels du système extérieur car il est beaucoup plus simple de se construire une réputation grâce à un travail acharné, contrairement aux systèmes économiques rigides contrôlés par l'argent du système intérieur et de la République jovienne, où la stratification en classe est institutionnalisée et où l'ascension sociale est essentiellement un mythe.

Comme beaucoup d'adipètes du status quo aiment à le montrer, même les "dépossédés" sont plus in-

telligent et en meilleure santé que n'importe quel humain de la génération précédente et dispose du même potentiel d'immortalité que les membres de l'élite les plus riches. Il est également vrai que de bien des manières la frontière entre les riches et les pauvres est significativement plus importante que ce qu'elle n'a jamais été, plus particulièrement dans le système intérieur. Par le passé, les membres de l'élite pouvaient être en meilleure santé et mieux nourris que les pauvres, mais les riches et les pauvres vivaient dans des corps humains fondamentalement identiques. Maintenant, la nature même de l'humanité est remise en question. Les moins fortunés peuvent être forcés d'habiter des corps conçus spécifiquement pour le plaisir des plus riches qu'eux ou se voir refuser un corps et obligés de vivre en tant qu'infomorphs jusqu'à ce qu'ils puissent trouver une manière d'acquérir une nouvelle morph - typiquement en vendant leurs services au plus offrant. Dans le même temps, les bien nés peuvent personnaliser leur corps et leur esprit, les rendants capables d'accomplir bien plus et d'être considérablement plus impressionnant et charismatique que quiconque ne dispose pas de leur avantage. Ces inégalités peuvent sembler insurmontable, mais certains groupuscules anarchistes et même des habitats entiers se sont dédiés entièrement à la réduction des inégalités en produisant des versions à bas coûts (et parfois absolument pas fiable) de bon nombre des morphs et augmentations les plus impressionnantes.

3.3.2 Cliques et séparations

Dans de nombreux habitats, les élites hyper-augmentées dirigent la masse de l'humanité qui est forcée à utiliser des morphs bas de gamme et des augmentations minimales, ou même à l'état d'infomorph vivant dans des morphs louées, mais ce n'est pas la seule option dans le système solaire. La transhumanité s'est fragmentée en une vaste gamme de sous-culture, certaines étant basées sur le choix de morph des individus. Une partie de cette séparation est due à la nécessité d'habiter dans des environnements difficiles. Des aquanautes vivant dans l'environnement principalement aquatique d'Europe aux rustres de Mars en passant par le fait que les habitats en zéro-g sont relativement courant et sont habités en général par des morphs adaptées aux micro-gravité comme les bouncers, beaucoup d'environnements inhabituels nécessitent que ceux qui y vivent doivent choisir dans une gamme de morph limitées. Des fois, cependant, cette séparation est idéologique par nature, telles que l'événement de groupes comme les ultimes (p. 82) ou quelques unes des communautés d'élevés spationnistes qui cherchent à définir leur propre espace, séparé des cultures humaines.

Il y a des douzaines de morphs spécialisées et un nombre encore plus grand d'habitats ou d'autres établissements qui sont habités majoritairement ou exclusivement par des individus utilisant un seul type de morph ou un nombre limité de morph spécialisées. Dans la ceinture d'astéroïdes et sur les plus petites lunes et dans les anneaux de Staurne, il y a plus d'une centaine d'habitat qui ne tournent pas et dont toutes les parties sont en gravité zéro ou proche de la gravité zéro. Typiquement, les habitants utilisent les morphs bouncer ou de novacrabe, en même temps qu'un petit nombre de morphs synthétique et d'autres pods.

Il y a également un grand nombre d'autres habitats qui imposent des ségrégations de différentes manières, incluant ceux dans lesquels les résidents sont des élevés habitants l'une des nombreuses morphs transgénique, telles que l'octomorph ou les morphs néo-aviaires. D'autres habitats ne sont ouverts qu'aux résidents possédant certaines morphs améliorées telles que les mentons et les exaltés. Il y a même des habitats où tous les résidents doivent habiter des morphs qui sont toutes des clones d'une autre. Dans la plupart de ces habitats, les résidents sont libre d'ajouter les augmentations qu'ils veulent à leur morph, mais certains habitats interdisent aux résidents de changer l'apparence externe de leur morph, et les individus qui violent cette règle sont forcés de quitter l'habitat si ils refusent d'annuler ces changements.

Certains habitats ne se préoccupent même plus du support vital et de la gravité. Dans ces endroits, tous les habitants sont des infomorphs qui habitent soit dans leur propre corps synthétique soit, dans certains cas excentriques, tous les habitants sont des infomorphs qui passent la plupart de leur existence dans les ordinateurs centraux de l'habitat. Lorsqu'ils ont besoin d'interagir avec le monde physique, ces infomorphs sont libres d'utiliser l'une des nombreuses synthmorphs que possède l'habitat et que les habitants se partagent. Bien que considérés comme excentrique par beaucoup et avec horreur pour les bioconservateurs, des habitats habités uniquement par des synthmorphs ou des infomorphs sont parmi les moins cher à construire et à maintenir et sont une manière pour les groupes d'infugies d'obtenir l'indépendance à moindre coût. Comme les individus qui choisissent ce mode de vie ont souvent passé des décennies ou plus en temps qu'infomorph, cette option semble à la fois familière et plus confortables par de nombreux aspects que d'habiter une morph

biologique. Alors que la Terre devient de plus en plus distante dans la mémoire collective de la transhumanité, ses traditions et normes sociales ont moins d'impact et les gens se sentent plus libre de créer et d'utiliser de nouveaux corps et de nouveaux modes de vie pour aller avec.

3.3.3 Premier contact: les Facteurs

Le premier contact entre la transhumanité et une forme de vie étrangère a été ironiquement fait par un groupe d'isolés qui n'avaient aucun intérêt dans le reste de la transhumanité. Un habitat bordé, d'un culte apocalyptique dans les Troyens Neptuniens, attendant patiemment le retour prophétique des TITANS, subirent une panne critique des systèmes vitaux. Ne s'attendant pas à ce que quiconque répondent à leurs signaux de détresse, ils furent à la fois soulagés et choqués lorsqu'un vaisseau étranger vint à leur secours.

Peu de temps après cet événement, trois vaisseaux inconnus de conception étrangère approchèrent simultanément Mars, la Lune et Titan, se connectant aux réseaux locaux pour annoncer leur présence et leurs intentions pacifiques. Bien que leur présence commença par alarmer et paniquer les transhumains, le sauvetage des bordés et les assurances de non agressions permirent aux plus calmes de dominer le débat. Arrivant à peine trois ans après l'attaque silencieuse des TITANS, les nouveaux venus étaient agréablement non menaçants.

Rapidement appelés "Facteurs", la communication initiale entre les espèces fut confuse et brouillée à la fois à cause de leur revendication d'agir en tant qu'ambassadeurs pour un ensemble de civilisations étrangères et de leur biologie intéressante. Les Facteurs adressèrent un ensemble d'avertissements voilés et montrèrent leur préoccupation vis à vis de certains développements technologiques, et plus spécifiquement envers les intelligences artificielles non réfrénées. Ils ont refusé de traiter avec des entités numériques et ont rompu toutes négociations avec quiconque qui était engagé dans le développement des AGI ou qui utilisait les Portes de Pandorre. Les facteurs ont sous-entendu qu'ils connaissaient et surveillaient l'humanité depuis un peu de temps, mais qu'ils avaient choisis d'attendre avant d'établir un contact ... impliquant une peur implicite de la singularité. Traitant avec des factions multiples, les premières relations entre les Facteurs et la transhumanité ont été des relations commerciales. Bien qu'ils se soient souvent montrés dédaigneux envers les avancées de la technologie transhumaine, ils se sont montrés intéressés par nos développements et percées scientifiques, en particulier dans le domaine des sciences biologiques, ainsi que dans notre art, notre histoire et notre culture. Ils restent silencieux à propos de leur propre civilisations et des autres xénomorphes, bien qu'ils aient occasionnellement échangé des artefacts étrangers de conception inhabituelle et de fonctionnement inhabituel. Il est largement admis qu'il ne s'agit que de bibelots de faible valeur et que les Facteurs sont particulièrement précautionneux quand au fait de ne rien partager de réelle valeur avec la transhumanité, particulièrement tout ce qui pourrait accélérer drastiquement notre développement. D'un point de vue biologique, les facteurs semblent être une sorte de slime évolué et de colonie de moisissure. Pour ce que nous en savons, ils communiquent en utilisant uniquement des signaux et des récepteurs chimiques, imposant à toute interaction avec les transhumains de se faire via un ordinateur. Différents types de Facteurs ont été vus, ils ont donc recours à de lourdes modifications biologiques. Les vaisseaux des Facteurs sont des croiseurs légers capables de voyager à des vitesses quasi-luminiques. En raison de la fréquence de leur visites dans le système solaire (2-3 fois par an), on suppose qu'ils aient soit une base à proximité ou qu'ils possèdent des capacités de voyager plus vite que la lumière - à moins qu'ils n'aient leur propre Porte de Pandorre. Étant donné les profondes différences psychologiques entre les espèces transhumaines et les facteurs ils seraient présomptueux de spéculer sur leurs véritables intentions et plans vis à vis de la transhumanité. On espère, cependant, qu'en continuant les négociations avec eux, la transhumanité puisse apprendre des choses sur la nature de la galaxie - et probablement sur notre propre histoire.

3.4 Société et culture

La Chute et ses conséquences continuent d'être une influence majeure sur la culture et la société transhumaine. Avant le début de l'évacuation, plus de quatre vingt dix neuf pourcent des gens qui ont survécus à la Chute n'avaient jamais quitté la Terre. De leur point de vue, l'espace était un royaume distant dans lequel

d'autres personnes, des personnes plus audacieuses et aventureuses vivaient, un endroit que les Terriens n'avaient vu qu'en vidéo. La Terre était leur maison. Puis, en l'espace de quelques années, des centaines de millions de personnes furent forcées de quitter la Terre. Les premiers évacués, les plus chanceux, ont quittés la Terre avec un peu moins de douze kilos de possessions, alors que l'immense majorité ont été des réfugiés infomorphs qui quittèrent la Terre sans rien, pas même leur corps.

Aujourd'hui, la transhumanité est divisée en trois groupes. Le premier groupe contient les vétérans de la vie dans l'espace, la tranche de moins d'un pourcent de l'humanité qui était déjà dans l'espace avant la Chute. Le deuxième groupe regroupe les dix pourcent de la population qui sont soit nait après la Chute ou trop jeune pour se rappeler avoir vécu sur Terre. Les quatre vingt neuf pourcent de la population du système solaire restante vivait des vies heureuses et prospères sur Terre avant que la Chute les forces à fuir loin de leur vies. Ces réfugiés de la Terre forment une puissante force sociale, mais plus le temps passe, plus les souvenirs de la Terre s'amincissent et plus les gens s'adaptent à leurs nouvelles maison et à leur vies nouvelles.

3.4.1 La nostalgie de la terre

La plus grande partie de la transhumanité, plus particulièrement ceux qui ont du fuir la Terre mourante, portent toujours le deuil de leur ancienne maison. Leur désir et leur nostalgie de la Terre a profondément affecté la culture transhumaine. Des artefacts de la Terre, y compris des objets aussi triviaux que des pièces ou des éléments de végétation séchées, sont considérés comme des souvenirs précieux qui ont une grande valeur émotionnelle et économique.

L'interdiction de la Terre fait que l'acquisition de tels artefacts est particulièrement difficile et dangereuse. Conséquemment, le commerce d'artefacts Terrestre est une part lucrative du marché noir, suffisamment lucrative pour que des charognards téméraires tentent leur chance et risquent d'être abattus par des satellites tueurs juste pour aller sur Terre, où ils doivent en plus affronter la mort à cause des nombreux dangers dormants. Le mesh est plein d'histoires pimentées parlant d'explorateurs audacieux qui ont voyagés sur la Terre pour ramener tout un tas de reliques précieuses, tout autant que d'histoire à propos d'explorateurs qui sont mort ou qui ont simplement siaprus dans de telles expéditions. Plus d'une équipe de resquilleurs a financé une expédition par une chasse au trésor terrestre préliminaire, qui leur permet aussi de tester leur ardeurs tout en travaillant à récolter de l'argent.

La nostalgie de la Terre affecte également la manière dont la transhumanité s'est reconçue. Durant la décennie précédant la Chute, l'humanité a commencé à se modifier sans contrainte, à la fois grâce aux modifications corporelles radicales et aux premières réincarnation commerciales ce qui a mené à avoir un nombre sans cesse croissant de morph manifestement non humaine. La vaste majorité des morphs actuelles sont cependant relativement humaine en apparence (si ce n'est au niveau de la structure interne). Même pour les personnes trop jeunes pour se rappeler la Chute, s'affirmer en tant qu'humain est une part importante de la culture postChute. Certaines personnes gardent une forme ressemblant à l'humain traditionnel en souvenir de la Terre, alors que d'autres le font pour célébrer la victoire de l'humain sur les TITANs inhumains et monstrueux qui ont essayés de les détruire. À l'exception de quelques groupes excentriques tels que les ultimes, la majeure partie de l'humanité donne de la valeur à l'apparence humaine et à la préservation des institutions et des traditions humaines. Et même la version actuelle de la morph recréée des ultimes est considérablement plus humaine que les versions que leurs prédécesseurs avaient conçues avant la Chute. Même les synthmorphs, pourtant relativement courante, sont faites pour paraître humanoïde. Il y a quelques morph radicalement inhumaine telles que le novacrabe, l'arachnoïde et le transformer, mais elles sont quasiment exclusivement utilisées à des buts hautement spécialisés. Jusqu'à récemment, quiconque en possédait une en tant que morph principale était considéré comme extrêmement excentrique (ou pire), mais les comportements se sont graduellement adouci, et ces morphs deviennent plus acceptable pour un usage classique.

Ce mélange de révérence et de nostalgie pour la Terre possède cependant un aspect plus sombre. Les individus qui choisissent une morph visiblement inhumaine subissent un certain niveau de préjudice dans beaucoup d'habitats, et les militants bioconservateurs dénoncent ceux qui sont suffisamment non-humain comme étant des agents infiltrés des TITANs. Les animaux élevés font également face à une discrimination significative de la part de beaucoup d'humain. Ces préjudices sont relativement courant dans le système

intérieur et peuvent être relativement extrême dans les milieux bioconservateurs. Du coup, les élevés et les individus qui préfèrent des morphs particulièrement inhumaines vivent souvent dans des communautés séparationnistes du système extérieur. Dans la plupart du système intérieur, les élevés et les individus utilisant une morph visiblement inhumaine en tant que seule morph ou que morph principale sont perçus avec suspicion et souvent traités comme des citoyens de seconde zone. Alors que la plupart des habitats ont des lois autorisant la liberté morphologique et que beaucoup ont également des lois rendant illégaux les préjugés liés aux choix morphologiques, ces comportements sont tenaces.

3.4.2 Bijouterie nostalgique

Afin de se rappeler de leur monde perdu et de marquer visiblement celle-ci, un nombre significatif de réfugiés terrestre porte des bijoux contenant une pièce ou, plus rarement, un vieux timbre de l'ancien foyer des transhumains. Populairement connu comme la bijouterie nostalgique, la majeure partie de ces items sont des pendentifs et des broches, quelques uns se trouvant sous forme de bague. Les pièces et les timbres étaient des curiosités qui intéressaient essentiellement les collectionneurs avant la Chute, étant donné qu'ils étaient devenus inutiles quarante ans plus tôt. Déjà rare à l'époque, peu furent sauvés pendant la Chute car emporter cette masse inutile hors de la Terre pendant l'évacuation était découragé ou interdit. Cependant, quelques collections complètes existaient déjà hors-monde. Mais même ainsi, moins d'un million d'échantillons authentiques ont survécus, signifiant que l'immense majorité des personnes portant de tels objets utilisent des copies conformes réalisées par des machines d'abondance. Les pièces et timbres authentiques sont extrêmement chers, et certains charognards tentent de franchir l'interdiction de la Terre dans le seul but de récupérer des reliques.

3.4.3 Peur et paranoïa

La Chute a laissé derrière elle un héritage de la peur. Cet héritage s'est estompé pendant la dernière décennie, mais beaucoup d'humains attendent l'inévitable retour des TITANs qui achèvera le travail. D'autres s'inquiètent que leurs agents soient déjà parmi eux, préparant la destruction complète de la transhumanité. L'arrivée des facteurs causa une panique générale et, même aujourd'hui, une minorité substantielle de personnes pensent qu'ils sont l'avant garde des TITANs - ou même leur création.

Il existe quelques rares (souvent fous ou profondément excentriques) personnes qui vénèrent les TITANs ou soutiennent leur plan d'une autre manière (incluant les auto-proclamés "Adeptes de la singularité" qui espèrent trouver les TITANs et être uploadés par eux pour rejoindre leur ascension à la supra-intelligence), mais ils doivent tous garder leurs croyances minutieusement dissimulées.

Même maintenant, manifester un soutien au TITANs ou promouvoir la création d'IA's germe auto-améliorables est illégal dans la plupart des habitats. Quiconque le fait court le risque de devenir la cible d'une violence populaire sur laquelle les autorités n'auront aucune envie de trop enquêter. Être simplement soupçonné d'être un admirateur des TITANs, ou pire, d'être quelqu'un qui aurait été infecté en secret par eux et qui serait maintenant leur agent, est suffisant pour que quelqu'un soit évité ou tué. Alors que ce genre d'incidents sont devenus beaucoup plus rare que lors des premières années après la Chute, les personnes qui agissent de manière trop excentrique et qui n'ont pas le soutien d'une personne disposant d'une réputation suffisamment élevée pour les défendre ou expliquer leurs actions sont occasionnellement tuées, typiquement en étant balancés par un sas. Les responsables de ces "aérations" sont traités assez durement dans la plupart des habitats, puisque dans presque tous les cas, les investigations ultérieures ont révélées que la victime n'avait aucune connexion avec les TITANs.

Dans beaucoup d'habitats et plus particulièrement les plus petits et les plus isolés, il y a périodiquement des rumeurs qu'un habitat ou plus ont été pris par les TITANs, amenant à de nombreux problèmes inter-habitats. De telles rumeurs sont souvent écartées assez rapidement, mais les plus persistantes d'entre elles peuvent sérieusement endommager les relations entre les habitats. Les affirmations de l'infestation ou même de la prise de contrôle par les TITANs de certains habitats est fréquemment utilisé par des bioconservateurs extrémistes qui essaient de diaboliser les habitats radicaux peuplés entièrement d'infomorphs ou de synthmorphs. Alors que de plus en plus de gens parviennent à mettre la peur et l'effroi de la Chute derrière eux, de

telles affirmations ont de moins en moins de chance d'être perçues. Malheureusement, dans de très rares occasions, des personnes sont toujours infectées par des reliques créées par les TITANS et deviennent leur agent involontaire. Bien que de tels incidents soient rare, il est devenu facile de les rater.

Une menace exsurgente?

[Message Entrant. Source: Anonymous]

[Déchiffrement de la Clef Public Complet] Ok, tu as demandé, je vais te répondre. Il y a quelques éléments à Firewall qui n'achètent pas la théorie des TITANS-qui-se-sont-éveillé-et-nous-considèrent-comme-une-menace, ou que les TITANS soient els seuls responsable de la Chute. Ces personnes pensent que les TITANS on trouvé ou rencontré quelque chose lorsqu'ils ont commencé leur ascension evrs la singularité - quelquechose qui les as changés. Ils désignent la large gamme de virus multi-vecteurs qui se sont échappés pendant la Chute, et le nombre de TITANS qui ont succombés à ces infections. Ils référencent aussi un nombre dérangeants de rapport dévènements qui ont eu lieux pendant la Chute et qui sont inexplicable ... des choses comme des personnes transformées en créature étranges et bizarres ... ou des phénomènes qui semblent défier certaines lois de la physique, comme si quelque chose ignorait à ce moment là que nous connaissions la physique et qu'il faisait ce qu'il voulait ... Certaines de ces voix internes à Firewall pensent même que les TITANS pourraient ne pas être responsable des Portes de Pandorre ... Ils ont un nom pour cette infection mystérieuse. Ils l'appellent le virus Exsurgent.

3.4.4 Distance sociale et distance physique

Les longues distances séparant la plupart des habitants donnent à toutes les communications - à l'exception de celles qui utilisent des communicateurs QE rare et hors de prix (p. 314) - il y a un important décalage temporelle entre le momeent où on pose une question, et le moment où l'on obtiens une réponse. Dans la plupart des cas, cet décalage est va de dix secondes à plusieurs heures, et il rend les communications en temps-réel entre des habitats distants difficile voire imposssible. Les problèmes de communications ne font qu'isoler un peu plus un habitat des autres, et les personnes ne socialisent finalement qu'avec les membres de leurs propres habitat (ou groupe d'habitat, si il fait parti de l'un des divers regroupement entre habitats qui abodnent dans le système solaire).

A l'intérieur d'un habitat ou d'un groupement d'habitat, les communications entrent les résidents sont effectivement instantanée, grâce à l'omniprésence du maillage sans-fil connut sous le nom de mesh (p. 234). Quiconque portant un ecto à moyenne-portée (p. 325) ou utilisant des inserts mesh basiques (p. 300) peut communiquer avec les autres d'une manière qui va bien au-delà du simple contact vocal. Les deux appareils permettent d'établir des communications RA à peine différenciable de communications personnelle, ce qui permet aux gens de passer du temps avec quiconque dans leur habitat et à n'importe quel moment où les deux personnes sont disponible et veulent communiquer. Sauf si quelqu'un coupe délibéremment toute communication parcequ'il dort ou est occupé d'une manière ou d'une autre, il est toujours possible d'entrere en contact avec quelqu'un. Beaucoup d'amis proche et de partenaires romantiques communiquent dès qu'ils ont un peu de temps libre, partageant entre eux commentaires et blagues. Cette communication est bien plus gênante et distante si il y a un décalage de plusieurs minutes entre chaque commentaire, les communications inter-habitats sont donc souvent bien moins informelle ou intime.

Même si le voyage par egocast (transmettre un ego dans un autre habitat où il est réincarné) est aussi simple, à défaut d'être bon marché, que la communication, voyager dasn un autre habitat est considéré comme un important voyage qui vient avec son lot de coût. Les individus qui voyagent vers un autre habitat ne seront lsu capable de démarrer des communications en temps réel ou de partager un divertissement avec les personnes qui sont dans l'habitat qu'il quitte, le voyageur devra donc trouver un nouvel environnement social. Enplus du dérangement et des dépenses nécessaires à l'acquisition d'une nouvelle morph dans le nouvel habitat, la distance sociale entre les individus et le réseau social qu'ils ont abandonné fait parti du coût du voyage.

Avant la Chute, les réfugiés terrestres étaient habitué au fait d'être capable de communiquer facilement avec quiconque sur Terre. Les individus le splus riches pouvaient facilement voyager vers n'importe quelle

point de la planète en quelques heures tout en étant capable de communiquer avec n'importe qui dans leur ville natale sans remarquer de changement notable. L'exode de la transhumanité hors de la Terre signifie que l'univers social d'une personne se limite à son habitat. Même des décalages relativement courts, de deux à trente secondes en moyenne pour le décalage entre deux lunes de Jupiter ou de Saturne, gênent très fortement le flux de la communication. Lorsque le décalage temporel entre en jeu, la plupart des communications sont composées de messages plutôt que de tentatives de garder une conversation continue. Dans les cas où une discussion plus immersive est nécessaire et que le temps est limité, une personne peut envoyer un fork - une copie digitale (p. 273) - pour gérer leur part de la discussion, puis rappeler le fork et le ré-intégrer. Comme il y a déjà un grand décalage temporel entre l'envoi d'un message et n'importe quelle réponse, la plupart des gens ne se pressent pas pour répondre aux messages d'habitats éloignés sauf dans les situations les plus urgentes, ce qui a tendance à isoler un peu plus les habitants des régions les plus éloignées du système.

Recherche solarchive: Adeptes de la singularité Les Adeptes de la singularité sont ceux qui ont une fascination masochiste dans les événements appelés singularité, tels que l'évolution brutale des TITANS au rang de super-intelligence. Certains font parti de la secte radicale "ex-humains" qui croient que les transhumains sont destinés à devenir des superhumains divins et sont déterminés à y arriver les premiers. D'autres sont mus par une pulsion défensive, croyant que la seule façon pour l'humanité de survivre à d'autres menaces d'être similaire aux TITANS est de devenir autant hyperintelligent que le sont leurs ennemis. D'autres adeptes de la singularité sont en quête de spiritualité et sont frustrés par les limitations de leur esprit et cherchent à devenir quelque chose de plus grand. Certains d'entre eux deviennent des resquilleurs, à la recherche d'artefacts étrangers pour les aider dans leur quêtes. D'autres expérimentent en utilisant les technologies conventionnelles de manière nouvelle et exotique, en créant par exemple des réseaux de fork mentalement connectés ou en incluant des ordinateurs extrêmement rapides et puissants dans des pods et des synthmorphs.

Une part des plus téméraires recherches des artefacts des TITANS, espérant inclure les techniques et technologies créées par ces êtres inhumains dans leur esprit. Ce dernier groupe est le plus notable, essentiellement à cause de la nature spectaculaire de certains de leurs échecs. Occasionnellement, ces chasseurs d'artefacts ont réveillés des appareils qui reposaient dormant pour une décennie et à causer des attaques localisées de technologies des TITANS. Ces incidents ont amené de nombreuses personnes à considérer les adeptes de la singularité au mieux comme étant potentiellement dangereux excentriques et au pire comme étant des pions inconscients des TITANS.

3.4.5 L'ascension des régions culturelles

La seule exception à la distance sociale entre différents habitats est lorsque des colonies sont localisées sur ou en orbite relativement proche d'une même planète ou lune. Les habitants de Mars peuvent tous communiquer avec les autres instantanément, de même que peuvent le faire tous ceux qui sont sur la Lune ou en orbite lunaire. Les rivalités entre les différents cité-état martiennes - et entre les domes hypercorps et les pauvres Martiens ruraux - impose cependant sa propre distance sociale. Des individus de différentes cités-états socialisent, mais au sein de l'élite des cliques sociales, passer trop de temps à communiquer avec les membres d'une autre cité-état est vu comme quelque chose d'étrange et de potentiellement déloyal. En conséquence, les Martiens tendent à être relativement isolés de leur voisin le plus proche. Néanmoins, la courte distance séparant les cités-état Martiennes et les habitats orbitant autour de Mars signifie qu'il y a une culture Martienne générale qui est différente des autres cultures du système solaire.

Les barrières de la distance ont produit des niveaux similaires de différenciation culturelle dans d'autres portions du système solaire. Les colonies dans le voisinage de Jupiter et de Saturne forment chacune une unité culturelle distincte, comme le sont les colonies en orbite Terrestre et celles qui sont sur et autour de la Lune. La même chose s'applique également pour les astéroïdes des Troyens et des Grecs de Jupiter. Dans chacune de ces régions, les gens communiquent et voyagent beaucoup plus entre les habitats et les abris qu'ils ne le font avec les régions extérieures.

Les scientifiques sociaux font références aux différentes sections du système solaire en tant que régions culturelles. Les différentes régions de la ceinture forment également une région culturelle similaire, mais à cause de la dérive éventuelles des astéroïdes situés sur des orbites différentes, la cohésion et l'unité de ces unités culturelles est quelque peu affaiblie. Les habitats situés à la limite du système solaire (autour d'Uranus, de Neptune et de Pluton) forment des régions culturelles similaires, mais le peu d'habitats dans la Ceinture de Kuiper et dans le Nuage d'Oort n'ont pas de telles régions culturelles étant donné l'extrême distance les séparants.

Bien que la communication entre les habitats de la même région culturelle est quelque peu perturbante à cause des différences culturelle intra-régionale et des petits décalages temporelles, elle est suffisamment rapide et simple pour que les personnes sur différents habitats puissent garder contact les uns avec les autres. De plus, la plupart des habitats à l'intérieur d'une même région culturelle sont suffisamment proche pour que l'égo-cast soit abordable par la plupart des personnes. En revanche, égo-caster entre différentes régions culturelles est relativement cher. Beaucoup de scientifiques sociaux prédisent que dans un ou deux décennies, les différentes régions culturelles seront au moins aussi différentes les unes des autres que ne l'étaient les nations Terrestre les plus éloignées lors de la première moitié du 20^e siècle - peut-être même plus en raison des altérations physique que les cultures introduisent alors qu'elles continuent d'évoluer.

3.4.6 Expérimentation culturelle

Alors que la nostalgie de la Terre reste une motivation sociale puissante, la rupture avec la Terre a amené beaucoup d'habitants du système solaire à expérimenter de nouvelles formes de culture et de société. Depuis que la Chute a détruit les liens physiques avec le passé et que la défaite des derniers gouvernements de la vieille-Terre s'est terminée en liens idéologiques avec les vieilles forces politique et sociale, beaucoup de transhumains se perçoivent comme vivant dans une nouvelle ère libre, dans laquelle le passé est mort. Même les personnes qui portent toujours des bijoux de nostalgie et qui passent plusieurs heures par jour dans des simulspace basé sur la bonne vieille Terre sont très intéressés par la possibilité de l'expérimentation sociale et politique. Ceux qui n'étaient pas critiques vis-à-vis des nation-états Terrestres et de leur nombreux échecs étaient toujours au pouvoir le jour où la Terre tomba.

Beaucoup des expérimentateurs sociaux les plus extrêmes se sont installés dans l'un des nombreux petits habitats du système extérieur durant la décennie suivant la Chute, mais des personnes intéressées par l'expérimentation sociale et culturelle peuvent être trouvées dans l'ensemble du système solaire. En plus de devoir jouer avec les différentes structures internes et les idées de conception, les habitants de nombreuses stations expérimentent de toutes les manières des règles sociales et politiques uniques. Un petit nombre d'habitats le font de manière relativement délibérée, soit parce que les membres s'intéressent à l'innovation sociale ou parce que des chercheurs associés à une hypercop ou université leur ont offerts des biens et des services en paiement du test de l'une de leur dernière théorie. De telles expérimentations ont inclus l'établissement de stations dans lesquelles tous les résidents sont incarnés dans des morphs hermaphrodite afin de mesurer l'impact sur les coutumes et le langage lorsque le genre est aboli ou dans lesquelles les résidents sont incités à changer librement de morph en fonction des responsabilités et des devoirs qu'ils ont un jour donné. De telles expérimentations contrôlées sont, cependant, relativement rares - la vaste majorité des structures sociales et coutumes uniques qui sont apparues depuis la Chute ont naturellement évoluées à partir des groupes de personnes partageant des intérêts communs et vivant ensemble dans les mêmes habitats et travaillant, consciemment ou non, à faire correspondre la vie à leur esthétisme ou leur idéologie.

3.4.7 Genre, sexualité et relations

Pour de nombreux transhumains, le genre est devenu un construct social périmé ne reposant sur aucune bases biologique. Après tout, il est difficile de donner du crédit aux rôles des genres lorsqu'un ego peut facilement modifier son sexe, changer de peau ou expérimenter la vie des autres par de l'XP. Bien que la plupart des transhumains adhèrent toujours au genre associé à leur sexe biologique originel, beaucoup d'autres change d'identité sexuelle dès qu'ils atteignent l'âge adulte ou cherchent avidement à répéter les permutations transgenre. D'autres examinent et adoptent des identités sexuelles non-traditionnelles tels que

les neutres (persuadé que l'absence de sexe permet une plus grande concentration sur leurs objectifs) ou les doubles genres (le meilleur des deux mondes). Dans de nombreux habitats et cultures bioconservateurs des rôles sexuels plus traditionnels sont cependant préservés.

La sexualité s'est également développée dans de nouvelles frontières et tabous. Avec les biomod basiques qui fournissent la contraception et la protection contre les MST, le coup d'un soir est la norme. Beaucoup de personnes font carrière en tant qu'escorte et compagnons très bien payés. En fait, l'expérimentation sexuelle est standard grâce à plusieurs nouvelles technologies. La réalité virtuelle permet des rencontres sexuelles sans même toucher physiquement un partenaire, sans parler de toutes les façons de donner du corps aux fantasmes. Pour ceux qui préfèrent le contact de la vraie peau, les pods de plaisirs pilotés par des IA peuvent satisfaire tous les besoins et sont une forme légale de prostitution dans de nombreux habitats. Le changement de sexe amène en soi de nouvelles expériences, que ce soit par des bio-mods ou une nouvelle incarnation. Même les IAGs, qui ont été socialisées comme humains, font preuve d'une sexualité et de désir.

L'extension de la durée de vie et le déclin de la religion ont impacté de manière drastique les institutions sociales telles que le mariage. Étant donné la possibilité de changer à la fois la cognition et la biologie au cours de la vie d'un transhumain, les relations qui durent toute une vie ne sont plus considérées comme réalistes. L'idée de relation à long-terme en temps que contrat social s'est développée de manière exponentielle. Alors que cela a amené un nombre de mariage à être purement politique ou une simple transaction, la plupart des gens continuent de voir dans le mariage un lien d'attachement émotionnel et de confiance - en particulier un lien qui transcende le corps, car un partenaire peut changer de morph à n'importe quel moment.

3.4.8 La diversité des habitats

La capacité pour un petit millier de personnes sur la même longueur d'onde et possédant des moyens modérés à posséder un petit habitat où ils peuvent créer leur propre société ressemble à la capacité des habitants des États-Unis du 19^e siècle de partir vers l'Ouest et à fonder leurs propres communautés idéologiques. La différence principale est que créer ce genre de communauté est plus rapide et plus facile à l'ère moderne. Le mesh est rempli de toute sorte de communautés virtuelles dont les membres espèrent rassembler les moyens de créer leurs propres habitats. Dans beaucoup de cas, elles restent à l'état de rêve inactifs; la plupart des participants ne sont pas prêts à sacrifier le temps et la rep ou l'argent nécessaire. Occasionnellement les membres essayent, juste pour s'apercevoir que les personnes qui promeuvent l'effort sont des arnaqueurs. Des sous-cultures virtuelles parviennent occasionnellement à rassembler suffisamment de consécration et de confiance pour construire leurs propres habitats et commencer le processus de création de leur propre société physique. Une décennie de ce type d'expérimentation culturelle par des centaines d'habitats a produit une grande quantité de sociétés étranges et uniques.

Il y a, par exemple, des habitats dans lesquels les habitants portent des habits et des images RA qui recouvrent leur corps - et, dans les cas les plus extrêmes, leur visage - et les résidents ne révèlent l'apparence de leur morph qu'à leurs amis les plus proches et leur famille immédiate. Il y a aussi des stations où tous les membres utilisent des modifications cosmétiques pour adopter une apparence idéale, de même qu'il en existe où tous les résidents utilisent des morphs qui sont toutes des clones d'une autre. Quelques uns des habitats les plus excentriques, peuplés par des bioconservateurs extrémistes dominés par la nostalgie de l'époque passée, les amènent à calquer leur société et toute la technologie visible sur une période antérieure de l'histoire, typiquement quelque part entre 0 et 50 BF.

Il y a même une poignée d'habitats qui se moquent totalement des appréhensions à propos de la fusion et des forks. Les membres de ces communautés se séparent régulièrement en plusieurs forks lorsqu'ils se réveillent, planifient leur journée puis fusionnent les différents forks lorsqu'ils vont dormir. Certains forks restent des infomorphs pour la journée, tandis que d'autres utilisent l'une des différentes morphs que possède ou loue un individu, ce qui implique que chaque personne vive typiquement entre deux et six vies par jour. Quelques sociétés, telles que la maison de l'infâme Pax Familiae, vont même plus loin - tous les résidents sont des forks du même individu. Dans certains de ces habitats solipsistiques, on s'attend à ce que les forks utilisent des morphs clonés, alors que dans d'autres chaque fork est considéré comme une personne séparée qui doit vivre et se forger sa propre vie. Quelques unes des manifestations les moins extrêmes de ce type d'habitat incluent les endroits habités par des familles composées partiellement ou entièrement de forks de

l'un des membres (les différents forks ont tendance à être traités comme des frères et des sœurs).

3.5 Technologie

La technologie a envahi tous les aspects de l'existence dans Eclipse Phase. La plupart des individus comprennent que, à moins de subir un événement comme la Chute ou d'être la victime d'un très grave et improbable accident, ils n'ont que peu de chance de mourir de manière permanente. Beaucoup de gens anticipent maintenant un futur extrêmement long. Pour la plupart des personnes ces plans restent relativement minimes, mais incluent souvent la conscience que peu, voire aucune, relation durera toute une vie. Cependant, l'immortalité fonctionnelle est juste l'une des nombreuses merveilles du monde moderne.

3.5.1 Vivre avec l'infotech

La vie est remplie de données pour quiconque doté d'un insert mesh basique (p. 300) ou d'un ecto (à peu près quatre vingt seize pourcents de la population). Toutes les informations disponibles sur le mesh sont disponibles en une seule pensée pour ceux qui possèdent les meilleurs implants. Pour le reste du monde, il suffit d'une pause rapide pour accéder et comprendre ces informations. Lorsque prend une pause et paraît un peu distrait au milieu d'une conversation, tout le monde comprend qu'ils accèdent à des données et manque d'implants qui leur permettent de le faire de manière subconsciente ou en faisant du multi-tâche. Et donc, lorsqu'un groupe de personnes discutent d'un sujet et que personne n'a la réponse à une question, telles que le titre de la première vidéo d'un artiste, en l'espace de quelques secondes tout le monde possède cette information. De manière similaire, lorsque quelqu'un se promène dans un jardin, ils peuvent demander des données détaillées sur chaque espèce de plantes en face d'eux d'un simple coup d'œil ou peut-être d'une pensée ou d'un petit mouvement des doigts. Les individus qui vont dans des zones éloignées et hors de portée de la diffusion normale du mesh emmènent presque toujours avec eux un lien de farcast ou téléchargent d'impressionnantes quantités de données dans leurs implants ou leur ecto afin qu'ils puissent continuer d'accéder à toutes les données dont ils pourraient avoir besoin. Comme même un implant basique peut gérer de vastes quantités de données, le manque d'espace de stockage est rarement un problème.

L'accès à une telle quantité de d'information facilement disponible a créé toute une variété de réponses culturelles. Être capable de citer des répliques de n'importe quelle vidéos, vieux film, livre ou discours historique est maintenant trivial et peut être fait en quelques secondes de pensées. Alors que beaucoup d'enfant et d'adolescent s'amuse en introduisant de grande quantité de citations célèbres à moitié appropriée dans leur façon de parler, la plupart des adultes ne le font que pour ajouter du poids ou modérer leurs propos. Les personnes qui citent trop fréquemment des sources externes sont considérées comme mornes et comme manquant d'imagination. Reconnaître ce type de citation est simple, puisqu'une personne peut programmer sa muse pour l'alerter quand à la nature et à l'identité de toute citation un peu longue qu'il entend.

Tous les utilisateurs avertis du mesh apprennent également (pendant leur enfance ou leur adolescence en général) comment éviter de passer trop de temps hors de la conversation en vérifiant des faits ou en accédant à des informations sur le mesh. Les ados se moquent régulièrement de leurs pairs qui font des pauses dans la conversation trop régulièrement ou pour des périodes trop longues lorsqu'ils cherchent un complément d'information sur un sujet, ou de ceux qui passent trop de temps à assembler les faits pour soutenir une argumentation. Des mots comme "hors mesh" ou de "radoteur" sont utilisés par les ados pour se moquer les uns des autres en apprenant comment être plus discret et plus rapide dans leurs recherches d'information, du moins quand ils interagissent avec les autres. Alors que les adultes ne se livrent que rarement à ce type de moquerie directe et franche, les personnes qui sont trop rapidement perdues dans le meshsurf occasionnel ou conversationnel sont globalement vus comme étant socialement inaptes. Incidemment, les implants qui permettent le multi-tâches ou des accélérations de pensée temporaires sont en forte demande puisqu'ils permettent aux individus de faire des recherches exhaustives et de répéter chaque énoncé qu'ils s'apprennent à faire sans même marquer une pause. Les personnes qui peuvent se permettre ce genre de logiciel semblent plus suave, charismatique et intelligent que ceux qui ne le peuvent pas.

Tout cela signifie que ceux qui n'ont aucun accès au mesh et à la RA - les zéros - paraissent extrêmement

austères vis à vis du reste de la transhumanité. Pour beaucoup de personnes, les zéros semblent lent, inattentifs et extrêmement borné, alors que pour les zéros, les personnes qui ne possèdent qu'un ecto ou des implants basiques paraissent brillants, astucieux et capable de comprendre les choses à une vitesse quasiment inhumaine.

3.5.2 Ouvrir la Porte de Pandore

La découverte de la première Porte de Pandore sur la lune de Saturne éponyme peu de temps après la Chute fut un moment critique dans l'histoire transhumaine. Les perspectives ouvertes par cette découverte étaient à la fois fascinantes et terrifiantes. D'un côté, des technologies bien au delà de tout ce que la transhumanité était capable de faire étaient maintenant entre nos mains. Cela a déclenché des visions d'un horizon bien au-delà des horreurs de la Chute, là où la transhumanité pouvait s'étendre à travers le cosmos, visitant des merveilles qui semblaient perpétuellement hors d'atteinte, même pour les presque-immortels. D'un autre côté, la possibilité que ces portes étaient des reliques des TITANs ne pouvait pas être ignoré. Leur existence ouvrait la possibilité que les TITANs puissent un jour revenir, ou que la transhumanité pourrait un jour les rencontrer quelque part dans la galaxie. L'alternative était encore plus effrayante - la possibilité que la porte puisse être d'origine extraterrestre, et que des choses plus dangereuses et effrayantes que les TITANs puissent rôder entre les étoiles.

Divers hypercorps, gouvernements et d'autres factions mirent leur esprits les plus brillants à la tâche de résoudre les mystères de ces "trous de ver." De nombreuses communautés scientifiques mirent leur ressources en communs, soutenus par des fonds du secteur privé et craquèrent le code des Portes de Pandore en à peine un an. La porte fut activée mais elle pouvait être programmé pour ouvrir des connexions vers de nombreuses système stellaire distant (un seul à la fois). Bien que ces contrôles soient, au mieux, peu fiables - des connexions se ferment parfois sans avertissements, et d'autres ne peuvent être recontactées bien qu'elles aient été jointe auparavant - les fonctionnalités étaient suffisamment stable pour être utilisées dès le début. A l'instant de l'annonce publique de cette découverte séminale, la Corporation Gatekeeper a été constituée en une nuit: un conglomerat de ces même communauté scientifiques et de leurs financiers.

Moins d'un an après leur première opération, l'hypercorp ouvra la porte aux "resquilleurs:" des explorateurs qui risquent leurs vies pour voir ce qui se trouve derrière les portes. Beaucoup d'entre eux moururent de façon horrible; certains furent même perdu pour toujours, mais quelques uns firent des découvertes fantastique tels que des nouveaux mondes et une nouvelle vie. Même si aucune des formes de vies (encore vivantes) étrangères rencontrées jusqu'à présent n'aient une forme de conscience, beaucoup des mondes sont habitables ou peuvent être terraformés. Des choses plus perturbantes ont été découvertes en même temps que ces merveilles: des preuves d'une civilisations étrangères depuis longtemps disparue (les Iktomi), et des signes que les TITANs soient pressés par là avant.

Des portes supplémentaires ont rapidement été découvertes dans le reste du système. Contrairement à l'esprit de coopération qui entourait la découverte de la première porte, ces nouvelles portes ont été considérées comme des ressources hautement contestées. Utilisée initialement pour la recherche et l'exploitation, beaucoup de ces portes sont maintenant dédiées à des buts de colonisations. Des douzaines si ce n'est pas des centaines de station et de colonies ont été établies sur des exoplanètes, certaines avec un nombre significatifs d'habitants. Il n'y avait pas de manque de pauvre ou d'individus désespérés voulant risquer leur vie sur un monde étranger, si cela signifiait un iota d'amélioration de leurs vies.

Même si il est maintenant largement accepté que les portes sont le moyen par lequel les TITANs ont évacués le système solaire (une hypothèse qui ne répond pas au pourquoi de cette fuite), elles ne sont pas datables par leur construction. Indépendamment de leur origines, les portes restent l'une des technologies les plus chères et les plus dangereuse.

Les cinq Portes de Pandore connus dans le système solaire, leur localisation et l'entité qui les contrôle incluent:

- Porte Vulcanoïde: Caldwell(Vulcanoïdes) – TerraGenesis
- Porte Martienne: Ma'adim Vallis (Mars) – Pathfinder/Consortium Planétaire

- Porte Pandore: Pandore (Système de Saturne) – Corporation gatekeeper
- Porte Fissure: Uranus – Collectif Amour et Rage/Anarchistes
- Porte de la Discorde: Eris (Ceinture de Kuiper) – Group Go-Nin/Ultimates

3.5.3 Aller au delà du connu

L’une des expériences les plus étranges pour les resquilleurs et ceux qui explorent des environnements inhabituels telles que les ruines de la Terre est l’absence de données. Ils regardent une planète étrangère ou une personne mutée par les TITANs, et leur recherche leur renvoie différents messages d’erreurs signalant qu’il n’y a soit pas de donnée du tout sur le sujet ou que les seules données sont purement spéculative et doivent être considérées comme dangereusement pas fiable. Cela peut-être particulièrement gênant lorsque le sujet en question est une petite créature qui vient de se poser sur l’épaule de la personne et qu’il veut savoir si elle est mortelle ou inoffensive. La plupart des gens qui ont moins de soixante ans n’ont jamais été dans un environnement où ils ne peuvent pas obtenir d’informations de base sur un sujet en un instant. Apprendre à dépasser le choc de ne rien savoir à propos de quelque chose est l’une des premières compétences que tout les resquilleurs doivent apprendre, et probablement la plus cruciale.

3.5.4 Muses

La plupart des individus ont une IA dédiée qui leur sert d’agent de média. Communément appelée muse, ces IA sont des compagnons de toute une vie pour la majorité des personnes de moins de soixante dix ans. Les muses apprennent les goûts, les habitudes et les préférences de leur propriétaire, et elles font de leur mieux pour leur simplifier vie et l’utilisation de la technologie. Les muses peuvent être des réveils, des fouines de récupération de données; des planificateurs de rendez-vous et des quantités d’autres fonctionnalités généralement limitée uniquement par l’imagination de leur propriétaire. Il n’est même pas nécessaire de leur assigner toutes leurs tâches - les muses savent anticiper les besoins des gens et agir en fonction. Par exemple, la fonction de planification d’une muse peut lui signaler lorsque leur utilisateur doit être réveillé le matin et elle agira comme un réveil sans instructions additionnelle de l’utilisateur. Si une muse n’est pas certaine des préférences de son propriétaire, elle demande, mais après avoir travaillé avec l’utilisateur pendant quelques décennies, les muses ont rarement besoin de le faire. Beaucoup de gens conservent de nombreuses sauvegardes de leur muse, car la perte de celle-ci peut être aussi traumatisante que la mort d’une personne aimée. Utiliser une muse générique qui doit être informée de tous les aspects des préférences individuelles de l’utilisateur et alimentée avec un flux constant d’instruction permet aux personnes d’apprécier la valeur de leur propre muse personnelle. Les muses apprennent généralement les préférences basiques d’un nouvel utilisateur en un mois ou deux, mais pendant cette phase d’apprentissage l’utilisateur a tendance à être irritable et distrait, puisque les tâches habituellement traitées automatiquement par leur muse ne sont pas faites.

3.5.5 Attitude envers les IAGs

La vaste majorité de la transhumanité accusent des IAs germe (intelligence artificielle auto-améliorantes) renégates d’être responsable de la Chute. De fait, toute IA qui n’est pas handicapée ou d’une manière ou d’une autre limitée dans ses capacités d’auto améliorations - incluant les IAGs (intelligence artificielle généraliste) qui étaient communes et en nombre croissant avant la Chute - sont complètement illégales dans de nombreux habitats, ou du moins lourdement régulées. La Chute s’est terminée il y a à peine plus d’une décennie, et beaucoup de transhumains considèrent les IAGs et les TITANs qui ont assassiné leur monde natal comme étant une seule et même chose.

En plus des lois anti-IAGs extrêmement strictes, il y a occasionnellement eu des émeutes et des paniques massives autour de laboratoires effectuant toujours des recherches sur les IAGs, qui ont forcé la plupart de ces recherches à s’installer dans des abris isolés. Néanmoins, il y a toujours des personnes dévouées avec passion aux IAGs; certains les voient comme la prochaine étape de l’évolution posthumaine, d’autres apprécient tout

les sensibilités et d'autres les vénèrent comme des dieux. Les partisans des IAG ont cependant appris à garder leurs opinions pour eux, à moins de se retrouver marqués comme un agent des TITANs.

A quelques endroits, principalement dans les zones les plus anarchistes du système extérieur, les comportements vis à vis des AGIs sont plus détendus et elles peuvent même être ouvertement accueillies. Ces encroits reconnaissent que les IAGs ne posent pas les mêmes menaces que les IAs germe et qu'il n'est pas juste de punir les uns pour les actions des autres. Naturellement, ces endroits sont des refuges pour les IAGs actives dans la société transhumaine, qui doivent sinon dissimuler leur nature.

Dans le système intérieur étroitement surveillé, les hypercorp et le Consortium Planétaire encourage les sentiments anti-IAGs à la fois comme mesure de sécurité et comme protection contre de possibles compétiteurs. Ce dernier point est l'une des choses qui les rends attractives pour certaines personnes dans le système extérieur; ils comprennent l'avantage conséquent que gagne leur faction ... en supposant, bien entendu, que ces IAGs partagent leur buts et intérêts.

3.5.6 Attitude vis à vis des altérations mentales

Dans le système solaire post-Chute, la technologie peut altérer l'esprit des gens; des controverses à propos de ces altérations persistent. Peu de personnes ont des problèmes avec l'idée de créer des forks à court-terme utilisant une augmentation de multi-tâche ou des processus similaires qui assurent que les forks seront réintégrés en quelques heures. Cependant, l'idée de fork à long-terme, et plus particulièrement d'autoriser les forks à avoir accès à leur propres morphs séparée, perturbe beaucoup de gens. Puisqu'il n'y a pas assez de morph pour que tout le monde en profite, fournir des morphs à un fork marque les gens comme étant égoïstes et gaspilleurs. En conséquence, pour les rares cas où les personnes incarnent un de leurs forks, ils lui fournissent typiquement une synthmorph pour éviter le stigmat social associé au fait d'utiliser plusieurs corps à la fois.

Les forks qui existent pour plus de quelques heures rendent les gens mal à l'aise car ils commencent à diverger légèrement de leur personnalité d'origine. Beaucoup de personnes trouvent quelque peu dérangeante l'idée d'avoir deux versions différentes et distinctes d'eux même. Bien qu'il y ait des habitats (essentiellement dans le système extérieur) où forker est une part importante de la vie quotidienne et où les forks existent souvent indépendamment pour un jour ou deux, la plupart des visiteurs trouvent ce genre d'habitats désagréable et bizarre.

Cependant et alors que le fork volontaire est toujours perçu comme quelque chose d'étrange, les utilisations involontaire et les technologies mentales associées sont tellement horrible qu'elles forment la base de la littérature criminelle la plus atroce. Quelqu'un connu pour avoir été involontairement mind-nappé et qui possède un fork involontaire - et souvent secret -est quelque chose que les gens considèrent avec une terreur abjecte, même si cela reste relativement rare. De manière similaire, alors que la chirurgie mentale utilisée pour corriger des problèmes psychiatrique ou comme punition de divers crimes graves reste effrayante et dérangeante mais communément accepté, le piratage cognitif illégal déclenche horreur et dégoût de presque tout le monde dans le système solaire. Les condamnations pour le fork forcé et le piratage cognitif sont exceptionnellement élevées. Dans de nombreux habitats, il font partis des rares crimes qui amènent à une condamnation à mort (incluant la destruction de tous les forks et suaves gardes connus).

3.5.7 Voyage

Le voyage entre les habitats et d'autres colonie transhumaine est à la fois excessivement facile et extrêmement cher. L'egocasting à longue portée est cher, de même que l'acquisition d'une nouvelle morph a destination. Les voyageurs ont développé différente façon pour contourner cette obstacle; par exemple, si quelqu'un n'a besoin de visiter un habitat que pour quelques jours et qu'il le fait essentiellement pour commencer des conversations en temps réel, il choisira souvent de rester en infomorph pour la durée de la visite et de communiquer par RA, s'économisant ainsi les dépenses de la réincarnation. Pour les visiteurs qui ont besoin d'une morph mais qui ne resteront pas longtemps, beaucoup d'habitats proposent l'option de louer une morph générique type splicer, une synthmorph ou, pour un prix un peu plus élevé, une morph générique exalt. Les habitats ou les mondes avec des prérequis inhabituel, tels que mars, Europe ou les différents habitats en zéro-g, offrent

des morphs ruster, aquanautes ou bouncer au lieu des splicers. Ces morphs peuvent être utilisées pendant une semaine sans trop de difficulté, et en profiter pour un mois complet est généralement possible avec suffisamment de négociations et de paiement. Pendant ce temps, la morph précédente du voyageur est gardée en stase médicale dans son habitat d'origine, attendant que l'ego revienne.

Une autre technique est d'échanger sa morph avec quelqu'un d'un autre habitat que l'on connaît et qui voyage pendant ce temps. De rares personnes le font avec des étrangers rencontrés sur le mesh, mais les vids et d'autres divertissements sont pleins de légendes de personnes ayant eu leur morph ou leur identité volé de cette façon. Quelques-unes de ces histoires d'horreur sont basées sur des faits réels. Très peu de gens sont prêts à laisser n'importe quel inconnu utiliser leur corps, et beaucoup de gens ne prêteront jamais leur morph à quiconque.

Quelques personnes sont cependant volontaires, contre rémunération, à servir de "taxi" vivant pour une infomorph de passage, les emmenant avec eux. Dans ce cas, l'infomorph "ghost-rider" n'a pas l'autorisation de contrôler la morph de leur hôte directement et est simplement un passager embarqué pour la balade, donnant les directives et communiquant avec leurs chauffeurs électroniquement.

Les voyageurs qui veulent soit immigrer vers un nouvel habitat ou en visiter un pour plusieurs mois ou plus doivent acquérir leur propre morph. Habituellement, ils réduisent le coût de l'acquisition d'une nouvelle morph en vendant l'ancienne à une banque de corps. Alternativement, certains individus incarnés dans des morphs très chères et conçues sur mesure et qui voyagent sur des distances relativement courtes louent une coque générique pendant quelques semaines et s'arrangent pour que leur vieille morph leur soit expédiée par un transport rapide. Procéder ainsi est rarement au-delà d'une dépense modérée, ce qui rend la procédure moins chère que l'achat ou le remplacement d'une morph haut-de-gamme et sur-mesure.

3.5.8 Vie privée

La vie privée est un bien hors de prix pour la plupart des habitants du système solaire, mais il est tellement rare que pour beaucoup de personnes c'est un concept étranger. Pendant le 20^e et au début du 21^e siècle, la vie privée consistait de deux concepts actuellement complètement séparés - la possibilité de rester anonyme ou de ne pas se faire remarquer et la possibilité d'éviter les intrusions non désirées. Le premier est largement absent de la vie des gens d'aujourd'hui. Quiconque qui uploadait quelque chose depuis une partie non-privée du mesh comprend que tout le monde qui voudrait faire pareil a les moyens de le faire. De manière similaire, quiconque qui passe du temps dans un lieu public comprend que n'importe qui peut savoir où ils sont allés, ce qu'ils ont fait et ce qu'ils ont dit en raison de l'ubiquité des périphériques meshés possédant des capteurs. La vie publique de tout un chacun, à la fois sur le mesh et en personne, est devenue une base de données facilement analysable. A peu près tout le monde conserve un tel enregistrement de leur propre vie, communément appelé un lifelog. La plupart des personnes rendent leur lifelog public, comprenant que l'anonymat est maintenant un concept archaïque.

Recherche solarchive: entrées incapacitantes pendant la Chute, les TITANs ont utilisé toute une variété d'intrusions RA et en-ligne qui ont interféré avec ou ont incapacité leur cibles. Les plus basiques étaient des illusions RA faites pour convaincre les gens que leur environnement physique était très différent de ce qu'il était réellement. Cela a trompé les victimes et les a fait attaquer les leurs ou a plus simplement déclenché des paniques massives. Des versions plus avancées ont ciblé les éléments empathiques de la RA, déclenchant la peur ou d'autres réponses émotionnelles/ D'autres encore ont anéanti leur cible avec des entrées sensorielles insupportables, tellement puissantes qu'elles ont dépassés les filtres et infligés des dégâts neurologiques.

En dépit des rumeurs et des peurs des exploits baptisés "exploit basiliques" - des attaques basées sur la vue ou d'autres entrées sensorielles qui auraient subvertis les transhumains en exploitant la manière dont le cerveau traduit ces données - aucun rapport crédible n'a pu être vérifié.

Alors que l'intérieur des habitations privées reste libre de la surveillance continue, presque tous les habitats ont des capteurs d'urgence dans chaque bâtiment leur fournissant un enregistrement complet des événements aux services d'urgences en cas de problèmes tels que des fuites de produits chimiques dangereux,

un incendit suffisamment grand, une explosion, une dépression atmosphérique ou d'autres évènements potentiellement dangereux et dramatiques. Les événements de la Chute et le fait que pratiquement toute l'humanité vit maintenant dans des habitats entourés par un environnement hostile font que de tels capteurs sont un standard universel. Quelques habitats n'autorisent pas les capteurs d'urgence dans les domiciles privés, mais la plupart des personnes le considèrent comme des pièges mortels. Ces capteurs d'urgence n'enregistrent rien d'autre que l'absence de danger potentiel tant qu'ils ne sont pas déclenchés par des événements spécifiques. Cette limitation permet aux individus de préserver leur vie privée dans leur propre résidence - tant qu'ils sont certains que personne n'a introduit un périphérique d'enregistrement dans leur maison. Au final, demeurer non observé est une question à la fois d'attention et de confiance, et tout le monde comprend que la plupart du temps, tout ce qu'ils font fera parti d'un vaste enregistrement public.

De manière fortement contrastée, la liberté d'éviter les intrusions indésirées est attentivement prise en compte par les habitants de l'époque post-Chute. Les intrusions personnelles ou de données non désirées dans le domicile privé d'une personne ou d'un de ses fichiers électroniques privé est un crime dans la plupart des habitats et un crime sévère dans une bonne partie. Et alors que le mesh et la réalité augmentée sont remplis d'adware gérée par des IA, la plupart d'entre eux sont devenus relativement bénins et fournissent des suggestions non intrusives pour des biens, de l'information et des services qui ont des chances d'intéresser la personne ciblée. La muse d'un individu filtre les publicités non désirées. Alors qu'il est certainement possible de créer des publicités qui peuvent se frayer un chemin à travers les filtres des muses, cette pratique est habituellement illégale.

Les intrusions RA non désirées sont limitées de manière similaire. Pendant les premiers jours de la technologie RA, il y a eu de graves problèmes avec des utilisateurs surchargés par des entrées non demandées et déconcentrantes - comme beaucoup le disent, la brume était en effet très épaisse, les lois et les coutumes ont donc changé pour prévenir de telles invasions. Aujourd'hui, beaucoup de personnes s'attendent à ne rencontrer que les données qu'ils recherchent ou qui pourraient les intéresser; et que toutes les données qui ne les intéressent pas s'évanouissent rapidement. Être cerné par une énorme quantité de données RA non désirées est bien plus qu'une gêne et une distraction, c'est également profondément effrayant, car cela signifie qu'il y a un sérieux problème soit avec le mesh de l'habitat soit avec l'électronique de la personne - cela peut même signifier que tout l'habitat subit une attaque directe d'arme de cyberguerre.

3.5.9 Vivre en Low-Tech

Plus que quatre-vingt quinze pourcent de l'humanité habite des morphs créés artificiellement. La plupart possède également des implants basiques, et la vaste majorité du reste porte des ectos avec des affichages rétinien et d'autres périphériques simple permettant à l'utilisateur de percevoir et d'interagir pleinement avec le vaste réseau d'information qui les entoure. Cependant, un peu moins de quatre pourcent de la population restante habite des morphs splicers ou plates sans implants basiques et manquent également d'accès aux ectos et aux autres technologies de base.

Étant donné qu'un ecto est à la fois une dépense triviale et un équipement vital pour vivre dans le système solaire, les rares individus qui n'ont pas cette technologie restent tout en bas de l'échelle sociale. Quelques uns sont les habitants les plus pauvres des habitats les plus marginaux, mais beaucoup sont des esclaves ou à peine mieux. La classe sociale la plus basse dans la République jovienne n'a pas accès à l'infotech personnelle de même que les classes les plus basses parmi les contractés aux hypercorps et le Consortium Planétaire sur la Lune et sur Mars. Ces individus sont soit des criminels contractés ou des personnes qui manquent de compétences utiles et qui sont assignés à des tâches physiques basiques qui ne peuvent être faites plus efficacement par des IAs.

Le manque d'accès au mesh transforme ces pauvres "zéros" en handicapés mentaux et sociaux, incapable de percevoir la vaste richesse de la RA que la plupart des gens considèrent comme acquise. Ils sont également incapable de communiquer avec quelqu'un hors de portée vocale ou d'accéder à toute information, incluant la signalisation routière ou les affichages des boutiques. Lorsque c'est nécessaire, les chefs d'équipes et superviseurs responsables d'un groupe de éros leur permet d'accéder à des navigateurs mesh monitorés. Ces appareils ressemblent aux terminaux portables communs au début du 21^e siècle et ont des fonctionnalités limitées, telles que l'interdiction de la communication et la restriction des recherches sur le mesh à des sujets

précautionneusement filtrés.

En raison de leur incapacité d'accéder au mesh ou à la RA, les zéros sont presque complètement isolés du reste du monde, ils sont donc également incapables de s'organiser efficacement ou d'être à la source du problème pour les personnes qui les contrôlent. L'essentiel du système extérieur considère l'existence des zéros comme l'un des plus grands crimes contre la transhumanité perpétré par le Consortium Planétaire et par la République Jovienne.

3.5.10 Vie, mort et morph

Alors que la mort n'est plus une fatalité pour la transhumanité, un risque demeure. Pendant la décennie précédant la Chute, la plupart de la transhumanité grandissait avec l'idée que l'immortalité était à leur portée. Puis, juste en quelques années, les TITANs ont anéanti plus de quatre-vingt dix pourcent d'entre nous. Face à l'horreur de tant de morts inutiles, les efforts faits pour assurer la vie des humains survivants est devenue la priorité. Maintenant, la technologie de l'immortalité - l'upload, les piles corticales et d'autres merveilles associées - est commune.

Aujourd'hui, la plupart des résidents du système solaire se sont adaptés à cette existence (à l'exception des biocerveaux extrémistes); tout le monde s'attend à vivre éternellement et à avoir des amis, des amants et des ennemis qui fassent de même. Cependant, même si la mort est rare, elle reste possible. Un accident grave peut détruire la pile corticale de quelqu'un ainsi que leur cerveau, et des egos peuvent être effacés pour des crimes suffisamment graves - bien que le processus d'exécution soit considérablement plus difficile qu'il ne l'avait été quelques décennies plus tôt.

Pour la plupart des gens (à l'exception de ceux qui sont trop pauvres pour s'acheter une nouvelle morph), la mort non-permanente est une gêne équivalente à ce que la plupart des personnes du 20^e siècle considéraient comme une gêne modérée, telle qu'une mauvaise grippe intestinale ou un bras cassé. Dans presque tous les habitats, si quelqu'un est responsable de la mort temporaire d'une personne, que ce soit par accident ou prémédité, ils sont également responsables de dédommager la réincarnation et la victime dans une morph identique, particulièrement si elle ne possède pas une quelconque assurance de réincarnation. Les personnes qui sont mortes temporairement peuvent s'attendre à recevoir des visites de tous ceux qui sont suffisamment proches après leur réincarnation, aussi bien qu'une quantité impressionnante de cartes électroniques et probablement quelques cadeaux de leurs contacts et collègues, tous manifestant leur compassion dans la mort et les félicitant pour leur retour dans le monde des incarnés. L'échange de ces "cadeaux de vie" est une part acceptée de l'appartenance à certains corps professionnels tels que les employés des services d'urgence, dans lesquels les membres risquent régulièrement la mort temporaire.

Choisir délibérément de changer de morphs ou de devenir temporairement une infomorph est traité différemment. Les personnes mettent généralement un jour ou deux entre le moment où ils décident de changer de morphs et le moment où ils passent à l'acte. Pendant ce temps, il est considéré comme poli d'informer de sa prochaine réincarnation toutes les personnes qu'ils connaissent bien ou avec qui ils travaillent. Avec les visites personnelles, les appels ou les cartes électroniques précisant la date de l'événement à venir, on attend de la personne qui se réincarne qu'elle fournisse une image de ce à quoi ressemblera leur nouvelle morph, afin que les personnes qu'elle connaît puissent facilement la reconnaître. Il est cependant maladroit pour quelqu'un qui se met à l'heure vers une meilleure morph d'inclure les détails à propos de cette morph. Après quelques jours de réincarnation, une "fête de réincarnation" est généralement organisée pour présenter les personnes qu'elle connaît à leur nouvelle morphs. En fonction du niveau d'aisance, de célébrité et de socialisation de l'individu, ces fêtes vont des réceptions somptueuses tenues dans les salles de bal des hôtels aux petites rassemblements plus intimes chez la personne.

La mort permanente est gérée de manière extrêmement différente. Comme il est relativement rare et plus réellement attendue, les anciens rituels funéraires entourant la mort se sont effacés et de nouvelles traditions ont pris leur place. Puisque chaque mort rappelle à beaucoup de personnes la perte des milliards d'humains qui sont morts à jamais pendant la Chute, la plupart des rares funérailles sont tenues à la fois en l'honneur de la personne qui vient juste de mourir aussi bien que des victimes de la Chute.

3.5.11 Divertissement et média

Un nombre substantiel de médias ont survécu à la Chute de la Terre et un nombre significatif des transhumains modernes vivent en créant des chansons, des histoires, des reportages ou d'autres médias. Toutes ces choses sont accessibles facilement et rapidement grâce à des implants basiques, des extos ou (en de rares occasions) par des terminaux mobiles archaïques. Cependant, la plupart de ces médias ne sont pas au goût de tout le monde, et la vaste majorité de ces créations sont médiocres. Du coup, beaucoup d'humains gardent deux niveaux d'évaluations entre eux et ce à quoi ils pourraient considérer être exposés.

Le premier niveau est basé sur la popularité et les critiques. Chaque élément de média a une notation, souvent pondérée par l'opinion des critiques qui possèdent un score de rep élevé qui commentent les vertues et les défauts de l'élément. Des IAs spécialisées évaluent également la réponse des consommateurs, afin que les individus puissent utiliser des critiques qu'ils connaissent ou pour qu'ils puissent trouver du média qui est soit largement soit spécifiquement populaire dans leur niche démographique et culturelle.

Le second niveau est celui de la muse de chaque individu. Les muses apprennent les goûts et humeurs de leurs propriétaires et cherchent automatiquement des médias et recommandent diverses sources de médias. Les individus peuvent faire ce qu'ils veulent de demander à leur muse de choisir quelque chose qu'ils aimeront, à demander quelque chose qui défiera leurs opinions, en passant par récupérer toutes les nouvelles récentes qui seront d'un intérêt quelconque pour eux. Les muses utilisent leur compréhension des préférences de leur utilisateur, mélangé avec les notations et les critiques, afin de faire leur choix. Les individus peuvent même configurer leur muses pour éditer tous les médias afin qu'ils correspondent mieux à leurs intérêts et préférence. Dans les cas les plus extrêmes, ce processus peut déformer et éditer des informations jusqu'au point où elles n'ont plus de relation avec des événements réels. Le même procédé est utilisé pour rendre les dialogues entre personnages dans les romans et les vids un peu plus intéressants. De manière plus courante, les muses éditent plus simplement des aspects d'un article ou d'une histoire qui n'intéresse pas l'individu.

Les notations, les critiques et les muses permettent aux individus d'éviter la surcharge médiatique, mais cela renforce également leur barrière sous-culturelle. Une grande majorité de gens ne cherchent que des médias et des infos qui renforcent leurs opinions et croyances existantes. Les individus xénophobes qui ne font pas confiance aux non-humains, des poulpes élevés ou Facteurs, voient régulièrement des informations et des drames RA à propos de méchants étrangers et d'animaux élevés déviants qui commettent des crimes violents. De manière similaire, les individus qui ne sont intéressés que par leur propre habitat reçoivent toutes les informations altérées par leur muses afin qu'elles ne fassent références qu'aux événements extérieurs à leur station qui pourraient influencer l'intérieur de celle-ci.

De manière très pragmatique, des individus issus de sous-culture et de démographie radicalement différentes habitent des mondes complètement différents. L'une des forces qui travaille contre cette séparation est le fait que beaucoup de personnes veulent suivre la vie et l'opinion de ceux qui possèdent un score de réputation élevé. Dans de nombreux cas, une grande portion de ces scores de rep élevé vient de leur intérêt et de leur volonté à interagir avec (ou au moins prendre en compte) une grande variété de sources d'informations différentes. De fait, écouter l'opinion d'une célébrité avec une grosse rep peut exposer les gens à des informations qu'ils pourraient n'avoir jamais rencontrer autrement. De plus, et dans beaucoup d'habitats, les IAs responsables de la distribution des médias marquent certaines informations comme suffisamment importantes pour ignorer le filtrage des muses.

Cet étiquetage a une apparition régulière et attendue dans certains habitats, alors que dans d'autres, elle est réservée pour les informations les plus importantes et qui peuvent sauver des vies. Outrepasser les muses pour une raison moins importante dans ces stations est considéré comme une invasion flagrante de la vie privée, voire même un crime.

3.5.12 Savoir perdu

L'accumulation des médias et des connaissances de la Terre, couvrant toute l'histoire de l'intelligence humaine, représente un total de données gigantesque et impressionnant. Même avant la Chute, beaucoup d'habitats orbitaux avaient enregistré un enregistrement complet de toute la connaissance et la créativité humaine précédente, incluant des copies de tous les livres, tableaux, chansons, films, programmes TV, jeux vidéo, journaux et articles.

de magazine qui ait jamais été traduit dans un format digital, ainsi que les sauvegarde de toutes les archives de l'internet Terrestre. De nombreux programmes destructifs libérés pendant la Chute ont cependant corrompus la plupart de ces informations et en ont effacés à jamais une partie. Ce qui signifie que ce qu'il reste des archives historiques de la Terre est inégal et incomplet. Beaucoup a survécu, mais quelques trésors ont été perdus. En particulier, les médias de l'époque de la Chute en elle-même sont particulièrement difficiles à dénicher, étant donné les attaques constantes que menaient les TITANS sur les systèmes d'informations. Les données propriétaires qui ont été écartées du domaine public derrière des portes électroniques sur Terre sont encore plus sujettes à disparition, à l'exception de quelques hypercorps qui ont réussi à transférer leur données liées à la Terre vers des serveurs hors-monde dans les temps. Retrouver des données perdues est une tâche lucrative pour les récupérateurs et les archéologues, bien que fouiller les confins de la Terre les plus dangereux ou les habitats détruits pendant la Chute est une proposition risquée.

3.5.13 Métacélébrités

Comme l'industrie de la culture l'a rapidement découvert, la biotech et les technologies de réincarnation sont entrées en collision avec la capacité des médias à focaliser l'attention sur des icônes spécifiques. Lorsque tout le monde peut se bodysculpter, les belles personnes doivent être plus que des visages agréables. Pour finir, l'intérêt du public envers les personnes s'effondra lorsque les célébrités changèrent régulièrement d'apparence et n'étaient plus immédiatement reconnaissables.

Une des manières que les industries du divertissement ont trouvée est de promouvoir les métacélébrités - des icônes basées sur des personnages plutôt que sur des personnes réelles. Chaque métacélébrité possède sa propre (et extrêmement chère) morphologie unique et personnalisée, mais la personne incarnée à l'intérieur de cette morphologie change souvent. L'actrice Angélique Stardust, par exemple, existait autrefois en tant que réelle personne, mais elle est maintenant un personnage qui a été interprété par plus d'une douzaine de personnes depuis son ascension rapide à la célébrité en 3 AF et qu'elle eut vendu la célébrité de son personnage et ses droits d'exploitation à Experia. De la même manière, l'acteur maintes fois récompensé et briseur de cœur Juan Nguyen est une personnalité construite d'après la star héroïque qui est morte et qui a été perdue pendant la Chute. Beaucoup de métacélébrités sont modelées d'après des personnages de fictions; la mauvaise fille et célèbre Sun Mi Hee n'est guère différente dans la vie que dans ses rôles de méchante botteuse de cul qui l'ont rendues célèbres, ne voyageant jamais sans sa paire iconique de léopard grondants et intelligents. Les acteurs endossant le rôle d'une métacélébrité subissent souvent une psychochirurgie pour mieux jouer leur rôle.

Les personnalités métacélèbres sont gérées strictement et marchandisées comme un produit de média pour séduire un groupe de consommateurs. Bien qu'elles aient un rôle actif dans les cercles de l'hyperélite, beaucoup de ces célébrités authentiques les considèrent au mieux avec humour et au pire avec dédain - bien que certains ont appris par la méthode dure à ne pas sous-estimer ou à ne pas chercher les petites armées d'ingénieurs sociaux derrière chaque image de la métacélébrité minutieusement fabriquée.

3.5.14 Types de divertissements populaires

Les formes les plus populaires de divertissement

Vids et jeuxvid

Les vids sont des divertissements passifs qui sont appréciés soit comme un divertissement audiovisuel en haute résolution ou comme une expérience en immersion totale dans laquelle le spectateur peut augmenter son expérience avec l'odorat, le toucher et le goût tout en profitant du point de vue de l'un des personnages majeur. Les regarder en utilisant juste la vue et l'ouïe est peu ou prou la même chose que regarder un film du 20^e siècle, sauf qu'elles sont interactives et en 3D. En comparaison, le visionnage en immersion complète est à peu près équivalent à être réellement présent dans l'histoire.

La plupart des vids modernes ont des thèmes variables et des réglages préférentiels permettant au spectateur d'ajuster le contenu de ce qu'ils regardent, incluant le niveau de violence, la quantité de sexe et le

type de sexualité qu'ils préfèrent aussi bien que les apparences de quelques uns des personnages principaux. De plus, beaucoup de vids ont plusieurs fins alternatives pour les personnes qui préfèrent les fins heureuse, douce-amère ou triste. Du coup, deux personnes regardant la même vid peuvent ressentir des expériences très différentes si ils utilisent des réglages radicalement différents.

Les jeuxvids sont comme les vids, en bien plus flexible. Dans les jeuxvid, le spectateur fait bien plus que vivre l'histoire avec le protagoniste - ils deviennent le héros, modelant l'histoire par leurs propres actions, de manière similaires au jeu vidéo sophistiqués du début du 21^e siècle. Certains jeux permettent d'avoir jusqu'à une douzaine de participants individuels ou de connecter des milliers de joueurs par le mesh, alors que d'autres ne sont conçus que pour un seul joueur.

Ce degré de liberté dans les jeuxvids varie. Certains sont des mondes presque entièrement interactifs similaire à beaucoup d'univers en RV dont tous les personnages ou presque sont contrôlés par des IAs, alors que d'autres sont considérablement plus simple et plus limité, et dont les interactions avec le joueur se limitent à quelques décisions cruciales. La ligne de séparation entre les vids et les jeuxvids est floue, mais les deux médias ont le point commun d'être conçus pour un usage solitaire ou par quelques joueurs et spectateurs qui ne sont pas trop éloignés physiquement les uns des autres. Les vids et les jeuxvid constituent la forme la plus populaire de divertissement, ceux prenant pour cadre la Terre avant la Chute sont particulièrement répandus.

XP

Le rejeu d'expérience (Experience Playback ou XP) est une catégorie de vid spéciale qui sont constituées de l'enregistrement des impressions sensorielles d'un individu. Presque tous les habitants du système solaire vivent des vies relativement tranquille et sans danger et ont naturellement envie de pouvoir vivre des aventures telles qu'escalader le Mont Olympus, passer une journée dans l'un des habitats privé parmi les plus luxueux et exotiques, partir en mission de récupération sur Terre ou resquiller. Il y a aussi une marge du marché relativement prospère pour des XPs moins savoureuse, incluant des enregistrements de personne commettant toute sorte de crimes violent ou dangereux et des XPs d'affrontement à balles réelles entre des criminels sur armés et des forces de sécurité, qui se terminent souvent par la mort de la morph fournissant le point de vue.

Quiconque possédant des inserts mesh peut créer une XP de ses expériences passées, et n'importe qui possédant un ecto ou des inserts mesh peut accéder à l'enregistrement sensoriel. Vendre une XP particulièrement excitante, telle que l'enregistrement du premier contact avec les Facteurs, peut rapporter beaucoup d'argent ou de rep. La plupart des XPs consistent en un mélange d'enregistrements sensoriels et les pensées des individus qui les ont faites. Beaucoup de personnes qui utilisent l'XP ne sont intéressées que par l'enregistrement sensoriel et considèrent qu'avoir dans leur tête les pensées et les émotions d'une autre personne enregistrées est intrusif et désagréable. Cependant, quelque aficionados hardcore de XPs pensent qu'accéder à l'XP complète, y compris avec les émotions enregistrées, rend l'expérience plus immersive et réelle.

Une minorité significative de fans d'XP deviennent fascinés par une ou deux personnes téméraires qui vendent régulièrement des XPs, appelés X-casteurs, visionnant tous leurs clips, incluant à la fois les expériences et les pensées les accompagnants. Quelques uns de ces fans d'XP deviennent plus intéressés par la personne qui enregistre le clip que par les expériences individuelles, et ils en viennent souvent à croire qu'ils ont une compréhension spéciale de cette personne, au point où ils s'identifient fortement avec cette personne ou en tombent amoureux. De plus, les individus qui accèdent souvent à l'XP d'une seule personne commencent parfois à mimer différentes habitudes ou formes d'expression de cette personne. Des X-casteurs particulièrement populaires sont parfois particulièrement dérangés lorsqu'ils voient des dizaines de milliers de personnes imiter l'une de leur expression ou habitude les plus idiosyncratiques.

Quelques fans sérieux - connus comme Xers (prononcer "ix-eurs") - altèrent leur morph pour ressembler à leur X-casteur préféré. Quelques Xers obsessifs tentent réellement de contacter et de harceler certains X-casteurs, espérant peut-être devenir une part réelle d'un clip XP. Dans beaucoup d'habitats et de sous-culture, les Xers sont généralement considérés comme ayant des vies particulièrement ennuyeuses. Les Xers hardcore sont souvent vus comme étant dangereux et potentiellement instables.

Jeux RA

Les jeux en Réalité AUGmentée (RA) impliquent les joueurs dans des interactions avec le monde physique et l'imagerie en réalité augmentée qui redessine les personnes ou les objets qu'ils perçoivent. Au lieu de voir un autre joueur dans une morphosplice et ordinairement vêtue, un joueur d'un jeu RA pourrait, par exemple, voir un zombie pourrissant horifique, une forme de vie étrangère bizarre ou un soldat sur-armé. Ces jeux ont tendance à être ciblés localement à l'intérieur d'un habitat ou d'une vile partiucière car ils permettent aux joueurs d'interagir entre eux lorsqu'ils sont proches, mais certains jeu relient les habitats d'une même région culturelle.

La nature et l'intensité de ces jeux varient grandement. Certains sont des jeux à long-terme impliquant des personnes imaginant qu'ils sont des espions sous couverture ou n'importe quel autre rôle unique et excitant. Les joueurs peuvent prétendre être n'importe quoi depuis des voyageurs temporels qui tentent d'empêcher un désastre horrible jusqu'à être des agents tentant de dévoiler les plans des personnes infectées par les TITANS dans leur habitat - qui s'avèrent être camouflés en concepteurs infiltrés, en assistants personnels, etc. Lors de leur vie quotidienne, les joueurs échangent des messages les uns avec les autres ainsi qu'avec les personnes qui animent et maintiennent le jeu. Certains des jeux RA à long-terme sont actifs depuis plusieurs années, les plus anciens durent depuis presque vingt ans.

Les jeux RA à court-terme, d'un autre côté, durent entre plusieurs heures et plusieurs jours. Les personnages faisant fonctionner ces jeux louent généralement un hôtel ou un parc et différents immeubles pendant la durée de la partie. Ces jeux sont presque tous extrêmement dramatique et vont d'une invasion massive de zombie ou d'aliens que les joueurs doivent gérer à la participation à une simulation d'un événement sur Terre, telle que la prise de la Bastille pendant la Révolution Française. Bien que ces jeux RA peuvent être considérablement moins détaillés que les mondes RV ou les jeuxvids, beaucoup de joueurs accordent de l'importance au "réalisme" ou au fait d'être présent physiquement pendant la partie.

Comme les participants aux jeux RA agissent dans le monde réel, incluant des actions qui peuvent être disruptive voire dangereuse, les concepteurs des jeux RA prennent grand soin de prévoir ce type de problèmes. Dans certains jeux RA récents, la plupart de ceux qui se déroulent plus de vingt ans avant la Chute, des joueurs ont été occasionnellement grièvement blessés. Quelques concepteurs de jeux RA sans scrupules ont utilisés leurs jeux comme couverture pour un braquage réel ou un acte de terrorisme qui ont été commis par des joueurs involontaires qui pensaient que leurs actions faisaient partie du jeu.

Depuis cette époque, des drones d'observations des forces de l'ordre gardent une trace des personnes participant aux jeux RA. Dans presque tous les habitats, les personnes désirant organiser un jeu RA doivent enregistrer leur jeu auprès des forces de l'ordre local ou payer des amendes élevées.

Univers RV

Les univers en Réalité Virtuelle (RV) sont des divertissements qui impliquent la création d'un vaste environnement simulé et immersif - un simulspace - dans lequel la plupart des personnages principaux sont joués par des transhumains ou d'autres être conscients. Contrairement aux vids ou aux jeuxvids, les simulspaces sont conçus spécifiquement pour un grand nombre de participants. Les univers RV vont des versions dupliquées de différentes époques de l'histoire Terrestre aux mondes étranges et fantastiques emplis de magie, de dragons et d'autres merveilles similaires. Tout type de monde étrange ou de cadre basés sur des bizarreries comme le voyage temporel sont également communs. Comme c'est le cas avec les vids, les simulspaces les plus populaires sont ceux qui prennent pour cadre la Terre peu de temps avant la Chute.

Les univers RV peuvent avoir généralement un nombre de participants allant d'une douzaine à plusieurs dizaines de milliers. Pour une meilleure expérience, beaucoup d'utilisateurs préfèrent accéder aux simulspace via des connexions filaires aux serveurs car elles permettent d'avoir une meilleure qualité et de réduire les interruptions que l'accès sans-fil au mesh. Comme les personnes immergées en réalité virtuelle sont déconnectées de leur corps et les abandonne dans un coin, la plupart des utilisateurs engoncent leur morphs dans un réservoir ou un lit spécial pendant la durée de la connexion. Les salons RV offrent typiquement quelques pods câblés pour permettre aux participants de se brancher physiquement. Beaucoup d'habitats ont également des systèmes câblés utilisés uniquement dans ce but, afin que les utilisateurs puissent vivre une expérience RV depuis le confort de leurs appartements.

En raison de la distance et des décalages de communication, même les simulacres en ligne les plus populaires font tourner chaque habitat dans un royaume dédié, limitant les interactions entre les utilisateurs d'habitats différents. La popularité d'univers RV tels que l'Empire Doré, qui prend place dans l'Angleterre de 1880, implique que quelqu'un qui se déplacerait d'un habitat ou monde à un autre peut continuer à jouer au même jeu, même si c'est avec un nouveau groupe de joueurs.

L'une des caractéristiques inhabituelle des cadres RV est qu'un grand nombre d'infomorphs, incluant des infugiés, jouent à ces jeux. En conséquence, alors que même les joueurs débutant peuvent différencier facilement un personnage joué par une IA d'un autre joué par une personne, il n'y a aucun moyen de savoir si la personne qui joue ce personnage possède un corps physique.

Divertissements physique

En plus d'une large gamme de divertissement électronique, les gens peuvent toujours profiter de toute une variété de sports physique, allant du football à de nouveaux sports telles que les courses en faible gravité, où les participants s'attachent sur des ailes et se lancent dans des tests de vitesse et d'acrobaties. La capacité à la fois à soigner toute blessure dans une cuve de soin et de supprimer une pile cortical d'un corps morts ou en train de mourir et de la placer dans dans une nouvelle morph a permis l'ascension d'une toute nouvelle sorte de sports extrême. En commençant une décennie avant la Chute, différents individus commencèrent à réaliser que, à moins de circonstances exceptionnelles, ils ne pouvaient pas mourir à moins de le vouloir. Cela a déclenché une mode passagère pour les sports extrêmes ainsi que quelque riches hobbyiste du suicide, qui tuaient de manière répétée leur morph de manière inhabituelle. La Chute et la mort permanente de plus de quatre vingt dix pourcents de la population a grandement réduit l'intérêt de jouer avec la mort pendant quelques années. Se tuer juste pour ressentir la mort est considéré comme étant au moins de mauvais goût, et beaucoup de personnes croient que de telles actions ridiculisent la masse de morts de la Chute. Bien que l'intérêt de risquer la mort dans le cadre d'un loisir soit un intérêt croissant, le suicide délibéré reste un hobby excentrique et douteux.

Dans certaines sous-culture, le duel a été remis au goût du jour depuis presque une décennie. Les couteaux, épées et les pistolets tirant une seule balle de plomb sont tous des choix populaires, car aucune de ces armes ne pose de menace sérieuse aux piles corticales et la plupart ne tuent pas instantanément une personne blessée par elles. Il y a cependant des options plus exotiques, incluant les duels aériens avec des ultralégers équipés de lames sur leurs ailes. Dans de rares cas, les duels se déroulent dans l'espace, les participants étant équipés de combi spatiale non-protégées. Certains groupes criminels font de l'argent avec des circuits de duels illégaux, faisant s'affronter biomorphs, robots et élevés. Les circuits les plus minables organisent des combats d'arènes répugnant mettant en scène des backups illégalement acquis et incarnés dans des animaux non conscients, souvent équipé de cybernétique létale. De telles créatures sont généralement relativement cinglées.

De nombreux sports dangereux non-combatif sont également très populaires. Les plus hauts niveaux de compétitions d'escalade sur Mars sont régulièrement organisés sans équipement de sécurité. Il y a des compétitions d'escalade similaire dans beaucoup d'habitats en utilisant aussi bien des murs d'escalade artificiels que des comptitions d'escalade libre à travers à peu près n'importe quelle ville ou habitats. Il y a aussi toute une catégorie de sport, incluant le plongeon et le parachute, dans laquelle la perfection d'exécution est vue comme un but bien plus important qu'éviter d'être blessé ou tué. En conséquence, les records actuels de plongeon pour les morphs non modifiés spécifiquement pour résister aux impacts sont tenus par des individus qui soit doivent passer du temps en cuve de soin soit doivent se réincarner immédiatement après avoir battu le précédent record.

3.6 Pouvoir et politiques

La politique est tout aussi importante dans les colonies éparpillées dans le système solaire qu'elle ne l'était autrefois sur Terre, mais elle est également radicalement différente. Chaque habitat, ou groupe de station, est une entité politique séparée, et beaucoup de ces habitats sont violemment indépendant. Le seul endroit où de grandes entités politiques peuvent exister sont les mondes partiellement habitables de Mars et d'Europe, la population d'Europe étant significativement plus petite que celle de nombreuses cités pré-Chute sur Terre.

3.6.1 Le système intérieur

Bien que les nations n'existent plus, elles ont été remplacées par de nouvelles entités économico-politique qui sont bien engagée sur la voie de la domination, même si la Chute ne s'était pas produite: les hypercorps. Alors qu'il y a de nombreux habitats et abris indépendants dans le système intérieur, il reste largement dominé par les hypercorps. Pour réduire les conflits entre eux et promouvoir la survie de la transhumanité, quelques hypercorps ont formé une alliance connues sous le nom de Consortium Planétaire. Cette alliance gouverne la plupart de Mars et s'occupe du projet actuel de terraformation de Mars. Il contrôle également plusieurs douzaine d'habitats et beaucoup de bases Lunaire, principalement ceux qui sont impliqués d'une manière ou d'une autre dans l'effort massif de terraformation de Mars.

Puisque Mars est devenue le foyer de plus de quarante pourcent de la population transhumaine survivante, la plupart de la population humaine vit sous le règne des hypercorps du Consortium Planétaire. Juste après la Chute, les hypercorps établirent trois objectifs importants: reconstruire le système solaire, se protéger de toute autre attaque (par les TITANs ou par n'importe quoi d'autre), et croître en richesse et en pouvoir. Par extension, leur deuxième objectif implique qu'ils protègent également les personnes vivant dans les habitats et les abris contre toute répétition de la Chute. Les hypercorps et le Consortium Planétaire sont excessivement compétent pour atteindre ces objectifs. Depuis que la révolte populaire et les dissension générale n'aident pas à atteindre ces objectifs, les hypercorps sont également adeptes à rendre certains habitants des habitats et abris qu'ils contrôlent qu'ils sont en sécurité, relativement content et, idéalement, incapable de causer le moindre problème grave.

En tant qu'entité la plus grosse et la mieux organisée dans le système solaire, les hypercorps, et particulièrement, le Consortium Planétaire, sont en excellente position pour protéger les personnes qui vivent dans leurs habitats et abris. Cette protection vient cependant au prix de la liberté. Vivant dans des habitats qui ont une économie transitionnelle (p. 61), Les habitants des abris contrôlés par les hypercorps sont relativement bien portant et ne craignent ni la famine, ni la satisfaction de leurs envies les plus sérieuses. Les hypercorps s'opposent également fortement au bioconservatisme, et donc quiconque peut s'offrir diverses augmentations ou morphs est libre de les obtenir, tant que ces augmentations ou morphs ne sont pas équipées de système d'arme pouvant être utilisés pour enlanger l'habitat ou blesser une grande partie de ses habitants. En échange de la sécurité et d'une prospérité relative, les habitants abandonnent cependant leur capacité à critiquer sérieusement les hypercorps du Consortium Planétaire.

La puissance des hypercorps et du consortium planétaire

Les hypercorps et le Consortium Planétaire associé sont la seule entités politique majeure et globale dans le système solaire (avec l'exception possible de l'Alliance Autonomiste, qui est plus un pacte d'assistance mutuelle qu'une entité politique unifiée). Toutes les autres entités politiques sont basées sur une localisation spécifique unique. Les différents hypercorps transcendent cependant la localisation. Ils ont des bureaux et des branches dans tout le système, répondant aux besoins des gens de Pluton à Mercure, et dans tout les lieux entre les deux. Alors que la plupart des hypercorps ont de grosse installation de traitement et de fabrication sur Mercure et sur Vénus, transformant les quantités abondantes d'énergies de la première et de la chimie complexe de la seconde, la plupart du travail réalisé par toutes les hypercorps implique le développement de nouvelles technologies et de nouveau patron pour les machines d'abondances, les deux pouvant être réalisés à n'importe quel endroit disposant d'un accès au mesh.

En plus des bases sur Mercure, Vénus et d'autres lieux riches en ressources, toutes les hypercorps entretiennent des stations dédiées à la recherche et à la fabrication éparpillées partout dans le système solaire. Les usines bien connues incluent les gigantesques chantiers navals de Starware, les plus grands d'entre eux étant localisés sur la Lune et sur l'astéroïde Vesta, et les énormes usines d'antimatière d'Omnicor orbitent autour de Mercure. Il y a de nombreux autres usines moins connues, incluant des mines automatisées que le mystérieux Group Zrbny maintient dans la principale ceinture d'astéroïde et dans les anneaux de Saturne, et l'usine de qubits Nimbus maintenue en orbite autour de Mars.

Il y a même un nombre encore plus grand d'installations de recherche sécurisée et souvent secrète, certaines d'entre elles étant tellement bien cachées qu'elles ne sont normalement accessibles que par des connexions d'égocast hautement sécurisées. Tout type de recherche mystérieuse et hautement dangereuses ont lieu dans

de tels endroits, allant des expérimentations avec les reliques des TITANs aux tentatives de créer de la nanotechnologie auto-répliquante ou des trous noirs miniatures. Les vids et jeuxvids sont remplis d'histoire de désastres étranges dans de telles stations de recherche ou d'éhroïques voleurs leur déroba des mystères surprenants. Alors que la réalité de telles bases de recherche corporatiste est normalement beaucoup plus prosaïque, des choses exceptionnelles sont parfois créées - et ont été des désastres occasionnels, impliquant souvent des reliques des TITANs.

Quelques quartiers généraux corporatistes sont sécurisés et agités de manière similaire, incluant le siège du légendaire Groupe Zrbny. Il y a énormément de rumeurs et d'histoire à propos de tels endroits. Des espions intrépides, des voleurs et des reporters tentent régulièrement d'obtenir un accès à ces installations, généralement sans succès. Beaucoup de ces tentatives, particulièrement celles faites par des apprentis voleurs et espions, se soldent par des conséquences particulièrement négatives, incluant la mort temporaire (et parfois permanente) du voleur.

Les hypercorps possèdent et gèrent également beaucoup d'habitats. Beaucoup d'entre eux sont le foyer principal des employés hypercorps, mais au moins la moitié de la population d'une grande part de ces habitats sont des résidents ordinaires du système solaire qui habitent simplement là. Bien que moins réglementés que les installations de recherche et de fabrication, ces colonies sont également sujettes à plus de réglementation et de sécurité que certains des habitats contrôlés par les autonomistes aux limites du système solaire.

Ces stations sont des endroits dans lesquelles la vie est extrêmement sécurisée. Les résidents ont accès à tous les derniers produits fabriqués par l'hypercorp gouvernante et ses alliés corporatistes. Les habitats hypercorps possèdent tous soit leurs propres compagnies de sécurité ou possèdent une forme de contrat de défense avec une société de sécurité privée, typiquement Action Directe ou le Medusan Shield, qui acceptent de protéger les habitants contre les menaces potentielles des agents des TITANs, des saboteurs fanatiques et des autres menaces.

Ces mêmes forces de sécurité protègent également contre les menaces envers leurs intérêts. Dans la plupart de ces habitats, les résidents ont la liberté d'expression et d'auto-détermination. Cependant, toutes les menaces potentielles contre l'hypercorp et son personnel, allant d'une tentative de sabotage à la simple désobéissance civile, reçoivent une réponse brutale, les infractions majeures ayant pour résultat la contraction forcée et parfois l'édition mentale forcée (voir Psychochirurgie p. 229). Pratiquement tout ces habitats utilisent une économie transitionnelle (p. 61) et la plupart des résidents ont un niveau de vie élevé en compensation des limites comportementales. Beaucoup d'habitants de colonies plus indépendantes dans la ceinture ou dans le système extérieur se plaignent de la nature répressive des habitats contrôlés par les hypercorps, mais les habitants de ces habitats préfèrent la sûreté et la sécurité qu'ils ont à l'intimidante liberté du système extérieur.

Pour aider à réduire la dissension, les résidents des abris et des habitats contrôlés par le Consortium Planétaire aussi bien que ceux contrôlés par les hypercorps peuvent voter sur un large panel de problèmes. Le résultat de ces votes reste cependant lié aux sujets qui ne sont pas considérés comme "problématique de survie de l'habitat", "politique corporatiste" ou "problème lié à la sécurité," qui incluent effectivement tous les sujets liés à la sécurité, au profit et à la productivité des hypercorps impliqués. Les votes sur ces problèmes sont utilisés dans un but de conseil, signifiant qu'ils sont simplement ignorés quand le résultat de ces votes ne correspond pas aux plans des hypercorps.

Alors que les résidents de ces abris peuvent voter sur l'ajout d'un nouveau jour férié en l'honneur d'un personnage important ou de l'emplacement et de la conception d'un nouveau parc, les lois réglementant la contraction, la sécurité des habitats, les forces de l'ordre ou d'autres éléments importants restent sous le contrôle des hypercorps. Cela ne signifie pas que le résultat de ces élections est complètement ignoré. Si plus de deux tiers de la population supportent fortement un sujet particulier, le Consortium ou l'hypercorp contrôlant l'habitat trouve généralement un moyen de modifier leur politique actuelle pour répondre à ces inquiétudes sans blesser leurs propres intérêts. Par opposition, si une petite part des résidents sont contrariés par certaines réglementations, alors leurs souhaits sont ignorés et les forces de sécurité de l'habitat gardent un œil ouvert pour toute désobéissance civile ou d'autres formes de résistance.

En plus de ces installations dédiées et de ces habitats contrôlés par des hypercorps, beaucoup d'hypercorps ont des bureaux dans d'autres stations et abris planétaires. Presque tous les habitats ont un bureau de Nimbus équipé d'un farcasteur et, dans le cas des habitats les plus gros, des communicateurs QE pour les

communications instantanées. Les deux installations sont ouvertes à quiconque accepte de payer le prix fixé par Nimbus. Écologène, Skinaesthesia et d'autres hypercorps ont également des bureaux dans beaucoup d'habitats. Chaque habitat désirent s'intégrer avec le reste de la transhumanité possède au moins un nœud média automatisé d'Expéria. Dans les plus petits habitats, ces bureaux sont discrets et gérés par des IAs limités ou des infomorphs contractés. L'existence de ces bureaux est cependant une nécessité vitale pour le noyau permanent et l'existence de la transhumanité. Beaucoup d'hypercorps emploient des personnes dans tous les plus grands habitats et dans la plupart des plus petits.

En raison du grand nombre d'infugiés restant, la plupart des nœuds de médai Expéria sont gérés par des infomorphs contractés. Ces infomorphs supervisent les IAs de recherche de nouvelles locales et gardent une trace de tout développement intéressant. Elles servent aussi de reporters sur site pour tout événement important qui pourrait arriver. Comme se retrouver posté dans les petits habitats est plutôt ennuyeux, les infomorphs ont habituellement un contrat leur garantissant une morph de leur choix et la réincarnation dans l'habitat de leur choix en échange d'une période de service, qui dure de trois à cinq ans en général.

De manière similaire, tous les habitats, à l'exception des plus petits, ont des bureaux de Medusan Shield ou d'Action Directe, dans lesquels les individus peuvent engager des consultants en sécurité et des gardes du corps, allant de la simple IA aux mercenaires hautement entraînés dans des morphs fury entièrement équipée. Ces mercenaires vivent sur la station et louent régulièrement des contractants à court terme pour les aider avec des assignations particulièrement longues ou difficiles. Des mercenaires compétents peuvent éventuellement être embauchés à plein temps par Medusan Shield ou Action Directe, mais comme les contractants reçoivent généralement les assignations les plus dangereuses et ingrates, beaucoup d'entre eux perdent tout intérêt dans le travail contracté auprès des hypercorps.

D'autres employés travaillant hors des bureaux locaux des hypercorps incluent les concepteurs d'écosystèmes aux scientifiques à louer en passant par les conseillers financiers personnels pour les plus riches et les plus puissants. Dans les habitats importants et les abris planétaires, à peu près vingt pourcent de la population consiste en des employés hypercorps ou comme contractants privés qui sont loués sur des bases à court-terme lorsque la charge de travail dépasse la capacité du staff habituel. Ces employés hypercorps sont dans la position unique d'avoir une loyauté double - à leur habitat et à leur hypercorp. En dépit de ce que prêche la propagande hypercorp, les deux intérêts ne se recoupent pas nécessairement.

En raison des délais nécessaires aux communications normales, les chefs des antennes locales d'un hypercorp ont généralement beaucoup d'autonomie, puisque demander des instructions à leur supérieur sur un autre habitat ou dans une autre installation nécessite soit de faire avec un décalage temporel ou d'utiliser les qubits très cher nécessaires aux communications QE instantanées. En conséquence, à l'exception des problèmes les plus graves ou les plus difficiles, les directeurs locaux décident seuls des sujets principaux, signalant toute décision inhabituelle ou potentiellement problématique après coup.

3.6.2 Le système extérieur

Au-delà de l'orbite Martienne, l'influence des hypercorps et du Consortium Planétaire est bien plus limitée. À l'exception du gouvernement rigide et autoritaire de la République Jovienne, les habitants du système extérieur ont bien plus de liberté que ceux qui vivent dans l'intérieur. Cependant, mais là-bas la lutte entre le désir d'être libre et les attentes sécuritaires forment une part importante du discours politique.

L'héritage des utopiens et des libertaires

Diverses formes d'anarchisme et d'idéologies libertaire similaires sont relativement communes parmi les premiers transhumains qui ont colonisé l'espace deux décennies avant la Chute. Beaucoup d'habitats dans le système extérieur ont bénéficié de cet héritage de liberté. Les nouvelles frontières ouvertes par la colonisation spatiale présentèrent une opportunité fantastique pour ceux qui avaient une envie forte d'éviter l'autoritarisme du système interne et de la Terre contrôlés par les hypercorps afin de développer des organisations sociales plus basées sur l'égalité et l'action collective, ou même de simplement expérimenter de nouveaux modèles sociaux. Au-delà de la ceinture, l'influence hypercorporatiste était faible et préoccupante, donnant aux colons pleins de ressources une chance d'explorer leurs intérêts sans contrainte. Les éléments les plus radicaux ont grandi

dans ou maintenus des liens avec les mouvements progressistes, radicaux et socialistes ainsi qu'avec les insurgés sur Terre, demandant du soutien où ils pouvaient. D'autres volèrent simplement les ressources des hypercorps du système interne, les acheminant vers leurs projets secrets. Dans certains cas, des vaisseaux ou des stations netières se mutinèrent, refusant les ordres corporatistes et poursuivant leur propre chemin. Il était rarement faisable pour les hypercorps de poursuivre et de punir de telles subversion.

Même parmi ces libertaires, des différences existaient, et ceux qui adhéraient à des tendances socio-politiques similaires ont eu tendance à se regrouper. Au fil du temps ils ont développés quatre groupes principaux: les anarchistes de Locus, les techno-socialistes de Titan, les anarchocapitalistes et mutualistes d'Extropia et les sociétés nomades et libre des racailles individualistes. Ces factions forment une alliance souple, un front unis contre les hypercorps et la République Jovienne - ou, comme ils l'appelle, la Junte Jovienne - et un pacte d'aide et de soutien mutuel, appelé l'Alliance Autonomiste.

Parmi les habitats les plus libertaire, la doctrine vieille de plusieurs siècles "De chacun selon ses moyens à chacun selon ses besoins" est une philosophie de vie et vitale. La disponibilité effective des machines d'abondances assure la disparition du besoin, et l'utilisation d'un système de réputation encourage les gens à être des participants actifs du bien commun. L'accès équitable aux morphs et aux augmentations est également disponible pour les résidents, bien que la demande de tant d'informorphs à la recherche d'un corps signifie que les infugiés doivent contribuer et construire un capital social. Cependant, même pour une infomorph, ego-caster à travers le système solaire est cher, et le Consortium Planétaire produit énormément de propagande sur les dangers de ces habitats et décourage les infugiés d'envisager l'évasion.

Beaucoup d'autonomistes se considèrent engagés dans un conflit idéologique avec le système intérieur, une guerre froide qui résulte parfois en des actions physiques. Certains participent activement à des campagnes de sabotages et à des actions subversives contre les hypercorps et d'autres puissances autoritaires, telles que la contrebande de machines d'abondance dans les habitats où de telles machines sont strictement régulées comme ceux de la République Jovienne. Les hypercorps et leurs alliés répliquent occasionnellement, bien que le conflit ouvert soit rare. Même si le système intérieur et la République Jovienne peuvent déployer suffisamment de puissance militaire pour asservir les factions autonomistes, une détente gênée existe. Les rumeurs sur le fait que les anarchistes auraient des cartes en mains qui gardent leurs adversaires à distance abondent, peut-être même des menaces de destruction mutuelle.

Les préoccupations vis à vis de la sécurité et des futures attaques potentielles des TITANS impactent également la politique dans le système extérieur, mais la plupart des personnes résistent aux tentatives de restreindre leurs libertés personnelles d'une manière qui n'est directement en lien avec leur sécurité. Les habitants des systèmes extérieurs se souviennent toujours des demandes de soutien au bioconservatisme des anciens gouvernements et les allégeances à des chefs distants et qui ne réagissent pas et qui n'ont rien fait pour prévenir la Chute, et ces souvenirs alimentent leur manque de confiance dans ces états. Ces puissances ont été défaites en échouant à faire ce qu'ils avaient promis - lorsqu'ils ne pouvaient pas apporter la sécurité qu'ils prétendaient amener par leurs mesures autoritaires, les germes de la défaite dans les systèmes extérieurs ont été semés.

L'espace pour expérimenter

Les expérimentations sociales et politiques sont communes dans beaucoup des petits habitats du système extérieur. La prise de décision collective est relativement simple dans les stations avec une population de moins de dix mille personnes, la démocratie directe est donc une méthode de gouvernement commune. Grand nombre d'habitats basés sur une idéologie ont utilisé cette simplicité à prendre des décisions comme méthode pour mettre tout le monde d'accord pour une forme de gouvernement inhabituelle.

Les variantes individuelles qui ont été essayées sont trop nombreuses pour être listées, bien qu'elles tombent généralement dans une catégorie plus large. Quelques habitats relativement petits utilisent des formes limitées d'autoritarisme. Certains ont un chef unique qui a beaucoup de pouvoir, mais qui est (idéalement) tenu à l'égard des abus ou des excès par l'utilisation de limites telles qu'une liste de droits constitutionnels ou la capacité pour un nombre relativement réduit de personnes à demander une élection ou un vote de confiance. Certaines colonies utilisant ce modèle ont élus des dictateurs qui reçoivent un mandat limité dans le temps, alors que d'autres sont régies par un seul chef charismatique qui transforme leur

habitat en un culte de leur personnalité.

D'autres habitats choisissent leurs chefs en le tirant au hasard, tout les adultes qui réussissent un test relativement simple de compétence sont éligible pour être le chef de la colonie pour une période de six mois à cinq ans. Un petit nombre d'habitats sont gouvernés par de puissantes IAs spécialisés, qui sont dans de rares cas de réelles AGIs hyper-intelligente ou même des IAs germes que la colonie a créée en secret. Plusieurs colonies peuplées uniquement par des infomorphs ou des habitants en synthmorphs usent des connexions à forte bande passante spécialisée pour donner à leur membre l'accès aux pensées de surface et aux réactions émotionnelles des autres, leur permettant de tenir de vaste débat politique dans lesquels tout ceux qui sont présents peuvent sentir les réactions émotionnelles générales de tous les autres membres aussi simplement qu'ils peuvent ressentir les leurs.

Il y a une grande quantité de types de gouvernement différent, beaucoup d'entre eux n'ont jamais existé auparavant, avançant (et parfois trébuchant) bien en avance dans le système solaire. Certains marchent beaucoup mieux que d'autres, permettant aux colonies de survivre avec réussite et de transformer la plus grande partie du système extérieur en un laboratoire politique vaste et complexe.

3.7 Maintenir la paix

Chaque habitat est responsable de la gestion de ses affaires internes. En conséquence, les standards de justice varient grandement de l'état policier oppressif de la Junte Jovienne aux tribunaux judiciaires du marché libre des Extropiens dans la ceinture en passant par les politiques de justice communautaire des anarchistes au-delà de Saturne. Les voyageurs sont très fortement encouragés à se mettre au courant des lois en vigueur sur les stations qu'ils vont visiter afin d'éviter des incidents malheureux, bien que les mœurs sont généralement plutôt bonnes pour se tenir au courant des conditions locales afin qu'elles puissent prévenir leurs utilisateurs avant de pénétrer dans les zones grises ou illégales.

Dans le système intérieur, les standards de justice et de maintien de l'ordre tendent à être uniformisés et relativement familiers à la majorité des populations qui ont vécu sur Terre avant la Chute, là où la plupart des nations avaient des standards de justice relativement similaires. À travers tout le système solaire, certains standards identiques peuvent être trouvés. Bien que les lois locales puissent différer, il y a un respect répandu que l'idée de punition pour les lois religieuses ou basées sur les idéologies ne s'appliquent qu'aux résidents. Les violeurs qui violent de telles restrictions ou d'autres lois mineures sont généralement déportés chez eux et sont interdits de revenir. Des standards de preuves pour les enquêtes criminelles sont également communs. Les technologies d'analyse médico-légales rendent la collecte et l'analyse de l'ADN et d'autres traces sont un procédé extrêmement rapide et facile. De manière similaire, avec la plupart des habitats ayant une surveillance totale de tous les lieux publics, tous les délits potentiels commis là peuvent être minutieusement analysés.

Les standards de vie privée varient grandement d'un habitat à l'autre, donc pendant les urgences et les enquêtes criminelles, les agents des forces de l'ordre peuvent avoir ou pas un accès total à des enregistrements des événements dans toute partie de l'habitat incluant les enregistrements des capteurs dans les résidences privées. Dans quelques stations, les agents des forces de l'ordre peuvent contraindre toute personne qui pourrait avoir été présente pendant un crime à fournir des copies de leurs expériences sensorielles à l'heure du crime. Alors que les individus peuvent éditer leurs souvenirs, des différences entre les entrées sensorielles de diverses personnes sont juste une autre forme de preuve. Exiger des téléchargements sensoriels des témoins et des suspects est une pratique habituelle dans les habitats contrôlés par le Consortium Planétaire, la République Jovienne et la plupart des hypercorps. Mais dans la plupart des habitats du système extérieur, les agents des forces de l'ordre n'ont pas accès à de tels enregistrements et ne peuvent contraindre que les personnes qui ont déjà été accusées de crime grave à leur transmettre les enregistrements sensoriels.

La force des sciences médico-légales modernes est telle qu'un examen suffisamment détaillé des personnes et des lieux peut souvent déterminer la nature d'un crime et le(s) auteur(s) relativement facilement. Déterminer l'innocence ou la culpabilité dépend rarement sur des suppositions, des preuves circonstancielles, des témoignages de témoins oculaires ou d'autres formes de preuves notoirement pas fiables et communes lors des siècles passés. La meilleure façon pour quelqu'un d'éviter d'être accusé d'un crime est soit de faire en

sorte que personne n'apprenne le crime ou de s'assurer que personne en le suspecte comme acteur du crime. Une fois que le coupable d'un crime devient un suspect, il y a une chance significative que les agents des forces de l'ordre soient capables de découvrir une preuve fiable le connectant au crime. Cependant, si il n'existe pas de preuve évidente connectant un suspect spécifique à un crime, le criminel a une plus grande chance de ne pas être découvert.

3.7.1 Police

Les forces de police du système solaire sont constituées d'un vaste patchwork de juridictions séparées, occasionnellement unies par différents traités. La plupart des habitats ont signé le Traité de Sécurité Uniformisé qui requiert soit l'extradition soit un procès sur place de criminels accusés de crime grave et bien spécifiques tels que la tentative de destruction d'un habitat, l'utilisation d'infoware incapacitant (incluant les attaques basées sur les exploits basiliques) ou toute tentative d'aider les agents des TITANs à prendre le contrôle ou à détruire un habitat. Seuls la République Jovienne et quelques habitats particulièrement antisociaux ou anarchiques n'ont pas signé ce traité, mais la plupart des habitats du système extérieur maintiennent le droit de juger eux-mêmes les personnes accusées par d'autres habitats plutôt que des les extraditer. De plus, la plupart des habitats demandent une quantité significative de preuve avant qu'ils n'acceptent d'extrader l'un de leurs résidents.

Au-delà du Traité de Sécurité Uniformisé, il n'existe rien ressemblant de près ou de loin à un code pénal uniformisé ou à une force de police largement reconnue. Chaque habitat ou groupe d'habitats préfère maintenir son propre code de loi et ses propres agents des forces de l'ordre. Dans la plupart des zones, la police est une profession respectée et honorable payée par le gouvernement, mais dans quelques endroits, les seules options sont les agences de sécurité privée qui ne protègent que les individus qui souscrivent leurs services. Parmi les anarchistes et la racaille, les résidents sont très largement responsables de leur propre protection, ce qui signifie qu'ils doivent être constamment armés lorsqu'ils sont en public (en fonction de la situation locale). En fonction des stations, la seule chose que peut faire quelqu'un qui serait victime d'un crime est de traquer son agresseur ou de poser une prime sur sa tête. Dans d'autres, des mécanismes existent pour résoudre les problèmes de manière communautaire ou collective qui impliquent souvent de constituer un groupe adéquat de pairs pour évaluer la situation, offrir un jugement non biaisé et parfois poursuivre une action collective.

Les seuls agents des forces de l'ordre largement acceptés et qui tentent de maintenir une juridiction à travers le système solaire sont les enquêteurs privés et les consultants en sécurité des sociétés telles que Medusa Shield ou Action Directe. Les deux organisations ont des contrats avec différents hypercorps et stations du système solaire intérieur pour leur fournir de la sécurité. Dans le système extérieur et d'autres régions non contrôlées (directement ou indirectement) par les hypercorps, le statut de ces agents est cependant bien plus fragile. Dans les habitats qui n'ont pas de contrats de sécurité avec leurs organisations, le mieux que peuvent faire ces agents est d'agir en tant que chasseur de prime.

En raison des nombreuses histoires à propos des excès dans le système intérieur, beaucoup de colonies rechignent à utiliser des chasseurs de primes indépendants - souvent appelés chasseurs d'égo - et peuvent aller jusqu'à les bannir. D'autres autorisent les agents des hypercorps de sécurité autorisés à agir comme chasseur d'égo, mais leur interdisent d'extrader ou de restreindre et punir les criminels qu'ils pourchassent. À la place, les agents doivent fournir les preuves pour que le système juridique de l'habitat puisse établir un procès, auquel cas une personne accusée peut-être mise en détention provisoire sous la garde de l'agent. Les agents des forces de police rencontrent des difficultés similaires lorsqu'ils tentent d'appréhender un suspect qui s'est enfui dans un autre habitat.

Des habitats alliés dans le système extérieur accordent généralement un pouvoir légal complet ou limité aux agents des forces de l'ordre en visite et à leurs alliés. Il existe aussi diverses organisations de sécurité privée qui travaillent en lien étroit avec les forces de l'ordre locales pour fournir une sécurité inter-habitat entre divers habitats qui ne sont pas forcément des alliés proches. Les membres de ces organisations tentent de maintenir une réputation suffisamment élevée pour gagner le respect de tous les habitats avec lesquels ils travaillent. Ils agissent à la fois comme chasseur de prime et comme enquêteurs neutres dans les situations qui impliquent les lois de plusieurs habitats. Toutes ces entreprises de sécurité sont localisées dans le système extérieur, et aucune n'a

de juridiction étendue au-delà d'une localisation relativement limitée, comme le milieu de la ceinture ou le système Saturnien. Toutes organisation de ce type qui essaye de se développer entre en compétition directe avec Medusan Shield ou Action Directe et sont en conséquence achetées ou sapées et discréditées par l'une des deux organisations.

Il y a aussi plusieurs chasseurs de prime et enquêteurs privés, certains d'entre eux étant extrêmement fiable. D'autres sont connus pour leur éthique et leur sens moral extrêmement flexibles, particulièrement si la paie est suffisamment élevée. Dans certaines des stations autonomistes et des vaisseaux de la racaille, ces contractants privés peuvent être engagés pour simplement embarquer et enlever ou exécuter un résident du moment que cette personne a une rep suffisamment basse. tenter d'enlever ou de tuer un membre respecté de la communauté attire cependant rapidement l'ire de tout l'habitat. Les diverses petites organisation de sécurité privées du système extérieur peuvent parfois poursuivre un sujets dans des habitats contrôlées par els différentes hypercorps ou le Consortium Planétaire. Cela nécessite une vérification des antécédents, des contrôle de sécurité et souvent un paiement relativement élevé.

3.7.2 Punition

Parmi les colonies autonomistes, l'exil forcé ou le remboursement de la victime avec un montant équitable de marchandise ou de travail sont les principales condamnation à l'exception des crimes le plus odieux (tels que la tentative de meurtre en masse, la destruction d'habitat, la tentative de création d'IAs germe ou d'autres actions extrême similaire). Dans les habitats anarchistes et collectivistes, les comportements antisociaux impliquent égnérallement l'expulsion ou une pénalité réputationnelle, bein que des solutions impliquant le système d'amendes sont souvent utilisés pour des punitions standards. À l'autre extrémité du spectre, les personnes accusées de crimes encore plus sérieux dans les habitats les plus violents et sans lois sont exécutées et leurs sauvegardes connues sont détruites. Dans beaucoup d'autres, les crimes excessivement grave sont généralement résolu en donnant au criminel le choix d'un upload forcé dans un ordinateur fermé mais ressemblant à un humain ou l'obligation de subir des modifications de personnalités - en partant du principe que le criminel n'ait pas été simplement tué avant d'être traduit en justice (de tels meurtres sont généralement considérés comme de l'autodéfense). Les modification de personnalité obligatoire sont généralement limitées à l'absolu minimum nécessaire à prévenir la personne de répéter des crimes similaires.

De l'autre côté, les punitions dans les abris et habitats hypercorps ou contrôlés par le Copnsortium Planétaire sont généralement des amendes payées soit en monnaie ou en période de travail en tant que contractés forcés allant de quelques mois à plusieurs années. Les crimes violent, particulièrement ceux qui menacent soit un employé important d'une hypercorp ou un habitat, amènent généralement à des modification de personnalité importante. De telles modifications incluent souvent la création d'un profond sentiment de loyauté et d'obéissance à l'hypercorp.

Les punitions sont encore plus draconique dans la République Jovienne, où l'exécution permanente et la destruction de toutes les sauvegardes est la punition la plus commune pour les crimes commis contre les chefs ou d'important groupes de population. Puisque les chefs de la République sont des bioconservateurs convaincu, l'édition de personnalité et l'upload forcé ne sont que rarement utilisés. L'esclavage est très commun cependant, ainsi que les formes plus classique d'emprisonnement. La République est l'un des derniers endroits dans le système solaire qui ait des prisons physiques.

La grande majorité des autres habitats sont quelque aprt entre ces deux extrêmes. Les punitions pour les crimes non-violents consistent en des remboursements obligatoires, l'offenseur devant travailler à rembourser sa dette à la ou aux victime(s) ou faire face à des punitions plus sérieuses. Au lieu des la contraction forcée, les offenseurs doivent travailler entre cinq et vingt heures par semaine pour leurs victimes et n'ont besoin de le faire que jusqu'à ce que le crime ait été convenablement réparé. Le remboursement typique équivaut à deux ou trois fois la valeur de la marchandise ou du service prit à la victime.

3.8 L'économie

Mis à part les luttes des bandes de primitives pour la survie sur les ruines de la Terre, toute l'humanité a accès à certaines des merveilles de la nanotechnologie. Cet accès est extrêmement variable et les bénéfices économiques qu'il génère peut-être divisé en trois grandes catégories - la vieille économie, l'économie transitionnelle et la nouvelle économie.

3.8.1 La vieille économie

La vieille économie est essentiellement le même type d'économie que le capitalisme industriel de consommation qui était en place depuis la fin du 19^e siècle, un système centré sur les fabricants qui créent des biens matériels et qui les vendent aux consommateurs. Les fabricants modernes fabriquent maintenant leurs marchandises dans des machines d'abondance au lieu d'usines, mais le fonctionnement est le même que celui qui existait les deux siècles précédents. En raison du haut niveau d'inefficacité et d'injustice de ce système économique, la pauvreté est extrêmement commune. Les individus les plus pauvres souffrent de la faim, du manque de soin médicaux n'ont pas de domicile fixe et d'autres terribles problèmes.

Les membres ordinaires de cette société n'ont jamais un accès direct aux machines d'abondance. Ils doivent acheter leurs marchandises aux corporations, aux gouvernements ou aux individus les plus riches qui les contrôlent. Certaines sociétés de la vieille économie ont des économies planifiées, dans lesquelles, les corporations ou l'état détermine quelles options seront proposées aux citoyens ou quelles sont les marchandises qu'ils doivent avoir. D'autres prétendent avoir un marché libre, où les citoyens ont plusieurs options, mais les résidents doivent toujours payer pour obtenir les biens essentiels qui ne coûtent rien à produire aux corporations et aux gouvernements.

Aujourd'hui, presque personne ne désire vivre dans des sociétés régies par la vieille économie. Seul de très rares individus vont visiter ces sociétés. Le régime oppressif de la République Jovienne possède la plupart des restes des sociétés en ancienne économie du système solaire. Les quelques exemples survivant sont des régimes totalitaires où une élite riche garde un contrôle absolu sur toutes les machines d'abondance et en posséder une à titre privé est un crime extrêmement grave. Comme les machines d'abondance peuvent être utilisées pour créer d'autres machines d'abondance, les maintenir sous un contrôle strict nécessite une vigilance constante.

Les résidents des sociétés basées sur la vieille économie ont tendance à considérer les résidents des sociétés avec une économie transitionnelle ou une nouvelle économie avec envie, alors que les résidents des habitats qui bénéficient d'une économie transitionnelle ou nouvelle les considèrent avec un mélange d'horreur et de pitié. Depuis la Chute, presque un tiers des habitats basés sur la vieille économie restant ont été transformés leur système économique pour une économie transitionnelle ou nouvelle, souvent par le biais de révolution violente. La plupart des scientifiques sociaux prédisent que, à moins d'autres catastrophes, toutes les sociétés de la vieille économie, à l'exception des plus répressives, sont quasiment certaines de se transformer en économie transitionnelle d'ici vingt à trente ans.

Les sociétés de la vieille économie sont uniques car la monnaie et le seul moyen d'échange acceptable dans ces sociétés. Alors que les réseaux de réputation existent, ils restent informels et servent comme un moyen non autorisé d'échanger des faveurs.

3.8.2 L'économie transitionnelle

L'économie traditionnelle est un système bien plus stable et facile à maintenir que la vieille économie. Les économies transitionnelles mélangent la nouvelle et la vieille économie, et les habitats utilisant ce système bénéficient à la fois de la propriété privée de machines d'abondance ainsi que de facteurs publics qui sont libre d'accès. Ces machines publiques sont strictement limitées dans les biens qu'elles peuvent produire. De plus, les matériaux bruts de divers biens particulièrement complexes sont également strictement régulés. Mars, Vénus et la Lune sont tous des exemples d'économies transitionnelles, comme la plupart du système intérieur.

Pour les habitants de l'économie transitionnelle, créer de la nourriture, des habits non-intelligents, des meubles et d'autres objets simples et non-intelligent est une problématique triviale. Cependant, les nanofabrics publics ne peuvent créer que des objets qui soit ne contiennent pas du tout d'électroniques ou soit ne sont composés que de circuits simples qui informe de l'état et de la localisation de l'objet. Créer n'importe lequel de ces éléments ne nécessite pas grand chose de plus que la machine et un stock de carbone, d'hydrogène, d'oxygène, de nitrogène, de silicone, de fer, d'aluminium et de toutes petites quantités d'autres divers matériaux. tous ces matériaux sont suffisamment abondants pour permettre que leur acquisition soit simple et bon marché.

Utilisant les éléments qui sont librement disponible à tous les citoyens payant leurs impôts, les nanofabrics peuvent produire une large gamme de marchandises comme d'exquis costumes en soie, des tables avec l'aspect de l'ébène et de l'acajou finement polis, des gobelets en verre joiemnt colorés ou des tasses en porcelaine peinte. Ils peuvent aussi créer un diner de gourmet et un ensemble d'assiettes et de couverts fins avec lesquels manger le repas. Pour payer la petite quantité d'énergie et de ressources nécessaires pour créer ces marchandises, tous les habitants doivent payer une petite taxe.

Une fois que la taxe d'utilisation a été payée, la nourriture, les vêtements et les biens similaires sont tous gratuits. Les matériaux bruts, les biens dépassés et de seconde-main et non-désirés ainsi que divers déchets sont recyclés en nouveaux biens. Les résidents de l'économie traditionnelle ne sont jamais affamés de même qu'il ne subissent l'une des privations que la plupart de l'humanité subissait avant le milieu du 21^e siècle. De plus, les soins médicaux de bases sont gratuits dans la plupart des sociétés en économies traditionnelle, pour favoriser l'assurance que la population est en bonne santé, heureuse et productive.

Alors que la plupart des biens sont disponible gratuitement, il y a aussi des biens que les résidents doivent acheter aux corporations, à leurs gouvernement ou à d'autres producteurs. Les vêtements et les meubles intelligents qui peuvent changer de forme, de couleur et de motif, en fonction des souhaits de l'utilisateur, ne peuvent pas être fabriqués dans les nanofabrics personnels. Tout bien fabriqué à partir de matériau composite solide, les batteries, les appareils alimentés électriquement incluant toutes les augmentations ainsi que toute la nanotechnologie doivent être acquis de la même manière. Ces biens sont considérablement moins communs car ils nécessitent l'accès à des nanofabrics débridés ainsi qu'à des matériau bruts exotiques.

Les économies transitionnelle tendent à être des endroits relativement sûr, puisque les habitants ne peuvent pas fabriquer d'armes plus dangereuses qu'un couteau, une masse ou d'autres armes primitives similaire. Toute arme plus sophistiquée, des armes à feu au fusil à plasma, nécessitent des machines d'abondances et des matériau exotiques pour être fabriqués. La prolifération de ces objets est strictement contrôlée.

Certains habitats du système extérieur ont des économies traditionnelles car leurs habitants préfèrent la sécurité qui vient avec le contrôle centralisé des technologie potentiellement dangereuses. D'autres habitats ont des économies transitionnels par défaut, car ils n'ont qu'un stock limité de certains des matériau les plus rares requis pour la fabrication de différé Peu importe les raisons, les habitants extérieurs et issus de la nouvelle économie les considèrent comme des pauvres, alors que beaucoup de résidents de la transition économique considèrent les sociétés de la nouvelle économies comme étant exceptionnellement riche et quelque peu effrayante.

En dépit de ces différences de perception, les deux sociétés économiques ont beaucoup de choses en communs. La nourriture, l'habillement et les biens similaires sont facilement disponible pour tous les résidents. Le status, les goûts, la richesse et la réputation d'un individu sont évalués par le type de vêtements, de nourriture et de meubles qu'il possède. Bien qu'il y ait un grand nombre de modèles pour différents types de nourriture et de biens de consommation, les concepteurs avant-gardistes développent de nouveaux modèles tous les mois et utilisent des systèmes de protection de la copie sur ces modèles pour éviter qu'ils ne soient piratés pendant au moins un mois ou deux (et parfois plus). En conséquence, pendant les premiers mois après leur sortie, les seules personnes qui peuvent avoir accès à de nouveaux modèles de vêtements, de vaisselle, de nourriture ou d'autres biens similaires sont ceux qui payent une prime au concepteur pour télécharger le modèle qui permettra à leur machine d'abondance de fabriquer l'objet.

Puisque l'une des manières de définir une économie transitionnelle est un système dans laquelle la réputation et l'argent sont utilisés largement et simultanément, la plupart des systèmes ont développés une manière de payer avec les deux méthodes. Alors que les résidents utilisent l'argent principalement pour acheter des marchandises, se procurer des modèles pour les machines d'abondance nécessite de la rep,

particulièrement parmi les résidents qui visitent régulièrement des sociétés avec des économies nouvelles ou qui ont un nombre de contacts significatifs.

3.8.3 La nouvelle économie

Un peu moins de quarante pourcent de la population humaine vit dans l'une des versions de ce que les scientifiques sociaux nomment la nouvelle économie. Dans le système extérieur, les économies alternatives deviennent de plus en plus rares. Les nouvelles économies sont bien meilleures que les vieilles économies ou l'économie transitionnelle pour stabiliser une population décentralisée, ce qui a amené plus de la moitié de tous les habitats et abris à adopter ce modèle.

Dans les sociétés de la nouvelle économie, les individus peuvent fabriquer et utiliser librement à peu près tout ce qu'ils veulent, du moment qu'ils ont récupérés les bons plans et les matériaux de base. De fait, les besoins en nourriture, en habillement, en soins médicaux, en accès à l'information et les autres besoins basiques des résidents sont tous facilement satisfaits. Il y a cependant toujours des objets qui nécessitent un travail intense des individus qui souhaitent les obtenir. Bien qu'elles soient définies comme sociétés "post-pénurie", certains types de pénurie restent extrêmement réels.

Dans la plupart des habitats de la nouvelle économie, les biens communs sont disponibles gratuitement pour tous les résidents - ou au moins pour tous les résidents qui répondent à certains critères. Ces critères prennent généralement une des deux formes suivantes : citoyenneté ou travaux publics. Dans les habitats riches et prestigieux, l'accès libre à tous les biens courants est offert aux résidents qui ont une citoyenneté officielle. La citoyenneté peut être obtenue de diverses façons mais la plus courante implique d'être soit considéré comme un investissement stratégique en raison d'une expertise particulière, soit de rendre un service extrêmement précieux à l'habitat ou de travailler pendant une certaine période de temps pour l'habitat. Une fois qu'un individu est un citoyen, l'énergie, l'espace vital et les matériaux bruts qu'ils utilisent dans le cadre de leur vie quotidienne sont disponibles librement.

Dans beaucoup d'habitats collectivisés, on attend des résidents qu'ils prennent à leur charge une contribution aux travaux d'intérêt public dans l'habitat, nécessitant typiquement entre quatre et huit heures par semaine. En fonction de la nature de la colonie, ce travail peut être choisi par le gouvernement, le syndicat collectif qui s'occupe de la gestion des ressources ou par un individu possédant une grosse rep et qui contrôle l'accès à de grande quantité d'énergie et de matériau de base. À moins que quelqu'un ne possède des compétences particulièrement importantes, ce travail est souvent ennuyeux mais sûr qui peut être accompli plus facilement par des humains que par des IAs, comme par exemple chercher les failles de l'habitat et accomplir les tâches de maintenance.

En tant que principe qu'un individu ait acquis la citoyenneté ou ait fait sa part de travail pour le bien-être collectif de la station, il aura accès à un stock d'énergie et de matériau brut qui lui permettra d'utiliser sa machine d'abondance pour fabriquer ce dont il a besoin. Les visiteurs bénéficient généralement d'un accès aux fabricateurs, mais on attend généralement des visiteurs longue durée qu'ils participent à l'habitat si ils ne veulent pas voir leur réputation s'effondrer.

Restreindre les technologies dangereuses

La plupart des sociétés d'Eclipse Phase ont de bonnes raisons pour restreindre l'accès à certains biens dangereux, et particulièrement le matériel militaire. Peu de personnes vivant en habitat scellé et entouré par le vide spatial apprécient l'idée que l'accès à des infections de guerre biologiques ou à des appareils pouvant créer de grands trous dans la coque extérieure de l'habitat soit facilité. Bien que de tels incidents soient relativement rares, les souvenirs d'horreurs comme le récent désastre Branson Vesta restent toujours frais. Dans cet incident, un culte biconservatif radical a fabriqué plusieurs bombes à plasma et a accidentellement détruit tout l'habitat lorsque leur attaque sur le gouvernement local a causé une explosion en chaîne, cassant l'habitat tournant en deux. Plus de 50 000 résidents ont dû être réincarnés, et 400 sont définitivement morts lorsque leur sauvegarde et leur pile corticale ont été détruites dans l'explosion. Les procédures standard sont de restreindre l'accès et de chiffrer très lourdement les plans nécessaires à la création d'armes de guerre et d'autres dangers similaires, bien que des individus suffisamment motivés puissent éventuellement déchiffrer ou

rétro-ingénieur de tels schémas. Même les nanofabrics des habitats anarchistes peuvent être bloqué dans la création de ce genre de chose ou au moins alerter le mesh public local si quelqu'un lui demande de le faire. Les habitats qui ne possèdent presque aucune loi vis à vis de la possession de différents objets et appareils ont habituellement des lois contre les armes qui peuvent sérieusement endommager l'habitat. Beaucoup de technologie dangereuse sont spécifiquement conçue pour utiliser divers éléments exceptionnellement rares ou fabriqués par l'homme, incluant des éléments radioactifs et des éléments transuraniques artificiellement créés. Beaucoup d'habitats restreignent l'accès à ces éléments pour limiter encore plus la fabrication de ces armes. Depuis que la détection des éléments radioactifs en utilisant les capteurs environnementaux standard réparti dans les habitats est simple, les autorités peuvent rapidement savoir quand quelqu'un a acquis une quantité importante de ces éléments, ou les attraper si ils tentent de les amener à bord.

Valeur et pénurie dans les sociétés de nouvelle économie

Alors que les indemnités basiques de citoyenneté couvrent la plupart des besoins et même certains luxes, l'indemnité a ses limites. Avec les indemnités, les individus reçoivent un quota de bien et d'énergie qu'ils peuvent utiliser chaque jour. Cette coutume est extrêmement généreuse par rapport au 20^e siècle, permettant aux résidents de créer une douzaine de tenue et leur fournissant de la nourriture pour une demi douzaine de personnes par jour. Créer des plats élaborés, les meubles et la vaisselle pour héberger une fête d'une douzaine de personnes est dans les moyens de n'importe qui. Organiser la même fête pour deux cents personnes est cependant hors des limites des indemnités basiques.

Les individus qui veulent dépasser leur indemnité de citoyenneté peuvent soit utiliser leur rep pour obtenir l'accès à plus de ressources et d'énergie ou mettre leurs ressources en commun avec d'autres pour atteindre leur buts. Il y a beaucoup de biens qui sont relativement complexes à créer - y compris une bonne partie des meilleures morphs et des pièces d'équipement extrêmement spécialisés et complexes comme les augmentations avancées - qui dépassent les ressources disponibles dans les indemnités basiques de citoyenneté.

Cette indemnité limite également le nombre de voyages que les résidents peuvent effectuer facilement. Les résidents de la plupart des habitats sous la nouvelle économie possèdent des combinaisons spatiales de bonne qualité, et beaucoup d'entre eux utilisent leur rep pour créer un petit pod de voyage équipé du strict minimum pour atteindre les habitats les plus proches. Mais même le plus petit vaisseau spatial est bien trop grand et difficile à créer pour être accessible grâce aux indemnités basiques ou grâce au montant de rep que peut réunir un individu ordinaire en un temps raisonnable.

En plus de l'utilisation de ressources à grande échelle et des marchandises difficiles à fabriquer, il y a des marchandises qui sont intrinsèquement rares, telles que les reliques de la Terre et les biens faits à la main. Alors que des copies exactes d'à peu près tout allant de la Mona Lisa à des marguerites séchées sont faciles à acquérir, des reliques authentiques de la Terre et des possessions prisées. La vaste majorité des réfugiés n'ont rien pu emmener avec eux, mais presque tout le monde souhaite avoir quelques symboles pour se souvenir de la Terre. Une seule fleur séchée, pièce de monnaie ou morceau de pierre venant de la Terre peuvent être échangés pour à peu près n'importe quelle morph ou autre bien qui est modérément difficile à créer. D'authentiques artefacts historiques, tels que le chapeau d'une personne célèbre ou un autographe, valent bien plus, autant que les œuvres originales d'artistes célèbres. Il y a deux ans, une des trois dernières peintures de Léonard de Vinci a été échangée contre un grand vaisseau spatial très bien équipé, et un petit morceau de la Cloche de la Liberté a été échangée contre une morph sur mesure et une villa d'un hectare entièrement équipée dans l'un des habitats les plus prospères orbitant autour de Saturne.

Bien que moins cher que les reliques de la Terre, les marchandises faites mains sont vendues à un prix élevé et extrêmement demandées par les plus riches. Bien que la plupart des personnes ne puissent faire la différence entre un vin fin élevé dans l'un des vignobles de Mars et une copie du même vin produit en utilisant une machine d'abondance moyenne, certains connaisseurs prétendent qu'ils peuvent sentir la différence. Il y a beaucoup de prestige à gagner en servant la nourriture cultivée artisanalement. Alors que n'importe qui peut boire du vin nanofabrique, le vin artisanal reste un produit rare qui ne peut être apprécié que par une élite, et impose donc un prix modérément élevé. Dans presque tous les cas, les produits artisanaux sont chers à cause de leur rareté et parce que beaucoup de personnes apprécient le statut associé à leur possession et à leur utilisation.

Il y a trois autres éléments qui sont rare et donc relativement cher: l'espace vital, la main d'œuvre qualifiée consciente et la nouveauté. La majorité de l'humanité vit dans des unités résidentielle de taille standard, d'un volume allant de cent mètres cubes sur les plus petits ou plus pauvres

habitats à deux cent mètres cubes sur les habitats riches et prospères. Comme chaque mètre cube d'un habitat doit être fabriqué et que le processus de fabrication ou d'extension d'un habitat est loin d'être simple, l'espace est au plus cher. Les seules exceptions à cette rareté est sur Europe et sur Mars, qui peuvent être habitée par des morphs correctement adaptées sans avoir besoin de système de survie complexe ou sans que le danger du vide spatial ne soit présent derrière chaque mur extérieur. Posséder un grand espace résidentiel dans les habitats représente une grande quantité de richesse, et les plus grandes villas et astéroïdes privés sont des luxes possédés uniquement par les individus ayant les rep les plus élevées.

Alors que la main d'œuvre transhumaine est devenue relativement bon marché en raison du nombre d'unfugiés qui doivent vendre leurs services ou se contracter pour obtenir une morph et de l'espace dans un habitat, la main d'œuvre qualifiée est bien plus chère. Acheter la conception d'une morph unique, par exemple, fabriquée par un biogénéticien compétent, peut coûter jusqu'au prix d'un petit vaisseau en fonction de l'écart entre la morph et le modèle standard. Le même principe s'applique pour tout ce qui est conçu sur mesure des vêtements aux éléments extrêmement spécifiques de technologie conçus pour un usage spécifique et unique. Alors que la fabrication en soi de ces objets n'est pas plus chère que n'importe lequel des objets similaires, le temps et l'effort nécessaire à la conception les rendent excessivement chers.

La dernière denrée à être à la fois cher et rare est la nouveauté. Alors que tout le monde peut déguster un vin fin ou porter une large gamme d'habits de concepteurs, d'autres marchandises sont gardées délibérément rare. La mode d'avant-garde, la nouveauté musicale et même la haute bouffe (concept d'aliments exclusif et audacieux) sont plus difficile à trouver car les plans nécessaires à les fabriquer sont chiffré et ne peuvent pas être copiés. La protection contre la copie utilisés sur les plans des biens nouvellement créés expire automatiquement dans les trois ans au plus tard, et la plupart des habitats réduisent ce délai à un an. De plus, cette protection n'est jamais parfaite; quelqu'un réussit toujours à créer une version piratée de ces nouveaux biens en deux à six mois. Cependant, entre le moment où le schéma est créé et le moment où quelqu'un le pirate, ces objets ne sont disponibles qu'aux individus qui acceptent et qui peuvent en payer le prix. Les nouveaux schémas populaires réclament un bon prix dans la nouvelle économie, et un grand nombre de transhumains vivent de la conception et de la vente de tels plans.

Biens non reproductible

A une époque où les matériaux numériques sont facilement copiés et où les biens physiques sont reproductible avec la nanofabrication, des concepts tels que le droit d'auteur, les marques déposées et la propriété intellectuelle sont engagés dans une guerre perdue d'avance. En dépit des meilleures méthodes de chiffrement, de DRM ou d'autres mesures anti-piratages équivalentes, très peu de produits échappent à la piraterie. Les cas de copies/plans de nouveaux biens partagés sur des réseaux pirates avant même leur sortie officielle sont fréquents.

La réponse de certains fabricants, concepteurs et artistes a été de tenter de produire des biens non reproductible - et donc encore plus prisés. Les approches possible incluent les sculptures vivantes transgéniques construit avec des gènes de terminaison et d'obsolescence, l'art énergétique, les objets fabriqués dans des matériaux extrêmement rare (par exemple, une chaise fabriquées dans du titane extrait du cratère Mead sur la surface hostile de Vénus) ou les objets intangibles tels que des spectacles de haute technicité.

L'économie et les infugiés

Pendant la dernière phase de la Chute et l'évacuation de la Terre, plus de quatre cent millions de réfugiés ont été uploadés et égo-castés dans des bases de données en orbitales. De ces banques, les réfugiés infomorphs ont été transmis dans des banques de données à travers tout le système solaire. Ils ont été forcés de fuir la Terre sans aucun biens, sans même leur corps. Ils sont devenus des infomorphs qui n'ont plus rien au-delà de leur esprit et de leurs souvenirs - le groupe de réfugiés le plus dépourvu de l'histoire de l'humanité. Dans les années qui ont suivi la Chute, un grand nombre de ces infugiés ont été réincarnés. Ceux disposant de

compétences de valeurs ont été les premiers à gagner une morph, suivis par tout ceux qui avaient des amis ou des proches vivant déjà en orbite et qui pouvait se porter garant de la réincarnation.

Ces deux groupes n'ont représenté que la moitié des réfugiés. Les autres se sont retrouvés dans une situation bien plus difficile. Manquant de contact personnels ou de compétences vitale, ils n'avaient personne pour les aider. Dans les premières années, beaucoup de ces infugiés ont signés des contrats échangeant leur main d'œuvre ou d'autres services en échange d'une réincarnation et la garantie d'une forme de revenue suffisante pour survivre. En raison du manque critique de main d'œuvre dans les cinq premières années après la Chute, trente autres pourcents de réfugiés parvinrent à récupérer un corps (généralement une synthmorph bon marché). Ces serfs contractés réalisait tout type de tâches critique, allant de la récupération d'habitats à l'état de ruine pour des appareils utiles au forage ou à l'exploitation des astéroïdes. D'autres devinrent des serviteurs ou des gardes du corps pour les plus riches, ou effectuèrent d'autres services moralement contestable pour les syndicats du crime. La plupart choisirent des emplois en construction orbitale, aidant à construire de nouveaux habitats qui pourraient éventuellement devenir leur maison. Quelques infugiés trouvèrent du travail en effectuant des services comme de l'exploitation de données, de la surveillance d'usine automatisée ou d'autres travaux pouvant être facilement fait par des infomorphs. Après la Chute, les infomorphs étaient utilisés pour s'occuper de nombreuses tâches précédemment effectuées par des AGIs, à qui plus personne en faisait confiance.

Malheureusement, quelques réfugiés infomorph ont signé des contrats malheureux ou mauvais et se sont retrouvés à travailler pendant des années avant de s'apercevoir que soit leur employeur cherchait en permanence une façon de repousser ou de réduire le paiement, soit disparaissait avant de pouvoir tenir leur promesse. En conséquence, un peu plus de vingt pourcent des infugiés restent à l'état d'infomorph; certains par choix, mais la plupart parcequ'ils n'ont pas été capable d'acquérir les moyens de se réincarner ou travaillent encore sur des contrats longue durée pour gagner leur morph. Le problème d'obtenir un corps pour ces infugiés va au-delà de simplement fournir une morph pour s'y réincarner; les êtres de chair nécessitent de l'espace ainsi qu'un stock permanent de consommable. Pour ces raisons, beaucoup d'infugiés ont été morphés dans des coquilles synthétique et hébergés dans des zones inhospitalière pour les biomorphs, tels que les parties non fermées des aérostats Venusiens. La place étant en rupture de stock, les listes d'attentes pour les infugiés cherchant un habitat qu'ils puissent appeler maison sont relativement longues.

Les hypercorps et le Consortium Planétaire ont été prompt à utiliser cette grande réserve de main d'œuvre, particulièrement sur Mars. Mars possède de grandes quantités d'espace à l'air libre et de ressources et est suffisamment proche d'être habitable pour que les morphs adaptées à Mars comme les rusters soient peu coûteuses à créer. Le Consortium Planétaire est donc devenu responsable de l'emploi de presque toutes les synthmorphs réfugiées restantes. Pendant la dernière décennie, la grande majorité des infomorphs réfugiées qui ont voulu un corps ont trouvé que se contracter au Consortium Planétaire ou à l'une des hypercorp associée impliquée dans la terraformation Martienne est la méthode la plus fiable pour obtenir une morph et un domicile, puisque les deux sont garantis à la fin du contrat. Le travail nécessaire est cependant particulièrement difficile, et les contrats sont normalement relativement longs. Le Consortium Planétaire est également adepte de l'ajout de charge qui prolongent le contrat - bien que la plupart des contractés signent des contrats de cinq à vingt ans, en réalité ces contractés durent typiquement de huit à cinquante-cinq ans; certains durant même encore plus longtemps. Cette grosse population de serviteurs contractés sur Mars - beaucoup d'entre eux étant libre et réincarné - est devenu une force de son propre chef, adhérant aux zones rurales et sauvages de Mars et dédaignant les dômes des élites hypercorp. Se choisissant le nom de Barsoomiens d'une vieille série de fiction Terrestre, cette classe basse irritée est en train de devenir une épine dans le flanc du Consortium Planétaire.

Même si le processus est fortement automatisé, la terraformation et l'agriculture sur Mars est un travail à la fois lassant et physiquement éprouvant. Les contractés sont régulièrement envoyés dans les régions qui ont été le plus affectées par la Chute. En conséquence, ces emplois font occasionnellement face à des attaques de forme de vie mutées par les TITANs, des essaims de guerre nanotechnologique ou d'autres technologies exotiques similaires et dangereusement actives. Les employés contractés ne sont pas tenus responsables de la destruction ou des dommages apportés par de tels dangers à leur morph, mais faire l'expérience d'une mort, même si elle est réversible, dans ces conditions est hautement traumatisant.

D'autres réfugiés se sont découverts à prendre du plaisir en tant qu'infomorphs, se délectant de simulspace

complexe et profitant de la vie virtuelle. Certains ont trouvé un boîlot leur permettant de se payer un egocast à travers tout le système solaire. Dix ans après la Chute, il y a une culture infomorph florissante. Bien que des données soient difficile à obtenir, beaucoup de chercheurs pensent qu'au moins un tiers des infomorph réfugiés actuels n'ont pas pour projet de se prendre une morph, préférant la liberté de l'existence virtuelle. Ces infomorphs sont devenues extrêmement impliquées dans les politiques d'habitats, en particulier dans le système extérieur; beaucoup d'habitats ont des représentants qui sont des infomorphs. Beaucoup de chercheurs prédisent que cette culture infomorph va de plus en plus s'écarter des cultures physiques au fur et à mesure de leur progression.

La masse cliquetante

Avec autant d'infugiés faisant l'acquisition de coquilles synthmorph bon marché - particulièrement les valises et les synth - et étant incapable de s'acheter mieux, les synthmorphs ont été associées à la pauvreté à travers tout le système solaire. Cette couche basse des pauvres est souvent appelée "la masse cliquetante," et compose un sixième de la population transhumaine. La plupart de ces personnes désirent fortement acquiescer un biomorph, même si ce n'est qu'une splicer ou un pod de travail. En raison de leur présence, beaucoup de synthmorphs ont vus avec dégoût, en particulier dans les cercles sociaux de l'élite. Même ceux qui possèdent une morph synthétique chère, amoureusement personnalisée et équipée de toutes les dernières augmentations sont considérés comme étant des excentriques ayant mauvais goût.

la stigmatisation sociale des synthmorphs est renforcée par la peur que, en cas d'une autre attaque des TITANs, leur coques robotiques pourraient rapidement être cooptés pour devenir une armée mortelle contrôlée par les TITANs. Cela a poussé certains habitats à aller aussi loin que la ségrégation active de leur population en synthmorph, ségrégation rationalisée par le fait que les synthmorphs peuvent facilement vivre dans des portions non chauffées et dépressurisées de différents habitats. Cette ségrégation et cette stigmatisation sociale, a produit le démarrage d'une culture synthmorph émergente. Il y a déjà de nombreux habitats dans lesquels tous les habitants sont incarnés dans des coques synthétique et dans lesquels les systèmes de survie conventionnels n'existent que pour les quelques visiteurs qui portent des biomorphs.

3.9 Habitats

La Terre étant devenue inhabitable, la transhumanité survit donc dans une variété d'habitats hors monde. Il y a deux types majeurs de ces habitats: les abris sur des planètes ou sur les grosses lunes, telles que ceux sur la Lune, Mars, Vénus, Europe ou Titan, et les habitats spatiaux qui sont construits sur ou proche d'un astéroïde ou d'autre source de matériaux bruts utiles. La plupart de ces habitats spatiaux tournent sur eux même pour fournir une gravité, la gravité Terrestre et Martienne étant les deux choix les plus courants. Il y a aussi quantité d'habitats en zéro-g ou en microgravité, qui sont soit des habitats ne tournant pas ou des stations construites dans de petits astéroïdes ou de petites lunes.

3.9.1 Abris planétaire

Les cités états de Mars et de la Lune et d'autres abris planétaires contiennent des environnements familiers aux réfugiés de la Terre. La similitude est l'une des raisons pour laquelle deux tiers de toutes les infomorphs vivent sur Mars, la Lune ou Titan. Le type exact d'abri dépend de la planète ou de la Lune sur laquelle ils sont situés, certains étant bien plus similaires aux villes Terrestres que d'autres. La plupart des abris lunaires, comme ceux de Ganymède, Mercure, Titan et Callisto sont un réseau de tunnels et de chambres sous la surface et excavées avec des foreuses à plasma. Ces abris tunneliers diffèrent légèrement d'un monde à l'autre. Dans la plupart de ces cités tunnel, les murs de toutes les zones ouvertes et de beaucoup de résidences sont constitués d'herbes génétiquement conçues pour le confort et la longévité, avec des panneaux lumineux couvrant le plafond et fournissant une lumière brillante dans tout le spectre.

Quelques unes de ces cités enterrées renforcent encore plus leur apparence naturelle en ajoutant des arbres et, dans quelques cas, des écosystèmes spécifiquement conçus, à la fois dans les espaces publics et dans les résidences privées. Quelques uns de ces forêts et jungles des tunnels urbains sont le foyer de nombreuses

vignes florissante et de jolis papillons tropicaux. Dans un petit nombre d'abri sur Titan et sur la Lune, des colonies de petits singes et de perroquet dont le métabolisme et les habitudes ont été modifiées selon les standard actuels de propreté et d'hygiène, donnant à certains de ces cités tunnel l'impression d'être une jungle dense.

Toutes les cités tunnels les plus vieilles et propères contiennent également de large zone ouvertes qui couvrent entre un et vingt hectares chacune, et dont le plafond est au moins à dix mètres du sol. Certaines de ces zones sont des parcs, d'autres des places publiques, mais toutes permettent aux résidents des cités tunnels d'avoir une chance de faire l'expérience des espaces ouverts. Également, avec l'exception de Mercure, toutes ces cités tunnel sont sur des lunes où la gravité est rarement supérieure à un sixième de g. Certains de ces espaces ouverts sont construits avec des plafonds à une hauteur de trente à cent mètre et sont conçus pour que les résidents puissent les utiliser pour voler attaché à une aile d'ailes spécialement conçues.

Les cités nuageuses de Vénus sont parmi les habitats les plus inhabituels dans le système solaire. Leur nature exotique est renforcée par la possibilité d'observer les formes de vies volante et flottante nouvellement introduites et modifiée pour vivre dans les nuages. Bien que situés presque cinquante kilomètres au-dessus des environnements les plus mortels du système solaire, la vie dans ces cités nuageuses est parmi celles qui ressemble le plus à la vie sur Terre dans le système solaire, avec une gravité, des températures et une pression atmosphériques très proche des niveaux normaux sur Terre.

Par contraste, les habitats de Mars ressemblent le plus aux cités de la terre perdue, construites sur la surface plutôt que sous-terre ou dans les cieux. Certains des abris les plus récents sont conçus pour être utilisés par des habitants en morph rustres ou en synthmorph et n'ont donc pas de système de survie. Les plus vieilles cités Martiennes et d'autres abris sont typiquement recouverts par des dômes bas de polycarbonates flexibles et remplis d'une atmosphère complètement respirable, même si parfois en pression légèrement basse. Certains sont, cependant, un assemblage de gratte-ciels scellés, connectés par des passerelles et des tunnels. Si les efforts actuels de terraformation continuent selon le planning, les dernières cités scellées Martiennes seront ouvertes à une atmosphère Martienne respirable par toutes les morphs d'ici soixante ans.

Les abris planétaires les plus étranges sont les cités océaniques d'Europe. Ils sont parti des endroits les plus exotiques de tout le système solaire et sont quelque peu désorientant pour les personnes qui ne sont pas habitués aux cités sous-marines. De loin, la plupart semblent être des décorations de sapins de Noël complexes pendues cent mètre ou plus sous le niveau de la couche de glace au-dessus. Quelques uns sont construits encore plus profondément, plongeant sous la surface de glace près des différents courants hydrothermiques qui héberge les groupes de vie natives d'Europe.

Beaucoup des habitants des cités d'Europe les trouvent familières car ils ont généralement vécu dans l'une des cités sous-marines sur Terre et sont donc habitués à la fois aux conditions et à la vie dans un corps adapté au milieu aquatique. Les cités Européennes contiennent toutes des bâtiments scellés avec une atmosphère normale, à la fois parce que certaines activités sont plus faciles à faire à l'air libre et parce que les cités accueillent souvent des visiteurs sans branchies. Ces régions ne constituent cependant qu'environ dix pourcent de la plupart de ces cités. Le reste à l'air vaguement familier à beaucoup d'habitats en zéro-g, excepté le fait que les structures sont considérablement plus robustes et localisées sous l'eau. Les bâtiments sont conçus pour être accessibles en trois dimensions, passer d'un niveau à l'autre implique généralement de nager à travers une grande ouverture dans le mur et de descendre d'un niveau. Dans presque toutes les cités aquatiques, de grands générateurs à fusion chauffent l'eau environnante, afin que toute la ville existe dans une région d'eau qui est bien plus chaude que la mer froide d'Europe environnante.

3.9.2 Habitats spatiaux

À l'exception des habitats privés des plus riches et puissants décrit plus bas, la vaste majorité des habitats spatiaux hébergent une population de deux milles cinq cent à un million d'habitants. Presque deux tiers de ces habitats ont été construits pendant les sept premières années après la Chute, lorsque de gigantesques portions des infrastructures du système ayant survécu ont été utilisées pour créer des habitats convenables pour les centaines de millions d'infugiés.

Pendant cette époque, plusieurs centaines d'habitats toriques et de colonies en grappes ont été créées à travers le système solaire. Beaucoup de ces habitats ont été créés par des machines de minages automatiques

qui ont été reprogrammée pour créer des colonies. En raison des limitations de ces plateformes de minage automatiques, la plupart de ces habitats sont petits, abritant entre mille et cent mille habitants. Vingt pourcent des habitants du système vivent dans de tels habitats. Pendant la dernière décennie, différentes petites organisations, cultes et sous-cultures ont quittés les habitats les plus grands dans lesquels ils vivaient pour créer leur propre petits habitats, peu d'entre eux ayant été conçus pour héberger plus de dix milles résidents.

Le développement des nouveaux cylindres Hamilton nanotechnologique a relancé l'intérêt dans les grands habitats et dans les habitats pouvant rapidement augmenter leur taille pour faire face à une population croissante. Le coûts et les difficultés générés par l'extension d'habitats existant ou par la construction de nouveaux habitats est l'une des principales raisons qui fait que plus de quarante millions d'infugiés ne possèdent toujours pas de morphs. Même si aucun des cylindres Hamilton n'a fini de grandir, ils sont regardé avec considérations par leurs résidents. La même technologie est également capable de produire une méthode de création de petits habitats à bas coût, pour lesquels les créateurs ont juste à planter le générateur nanotechlogique approprié dans un astéroïde et d'attendre quelques mois.

3.9.3 Barge de la racaille

Les infâmes barges de la racaille se situent à l'extrême opposé des cylindres Hamilton. Beaucoup d'enre elles sont des vaisseaux construits avant ou pendant la Chute et qui était utilisés pour aider pendant els premières étapes de l'évacuation, convoyant les gens loin de la Terre mourante. Beaucoup de ces vaisseaux de réfugiés ont été incapables de trouver un endroit où décharger leur cargaison humaine, devenant ainsi une sorte de camp de réfugié itinérant, succombant parfois à la mutinerie. Ils ont parfois rejoints des vaisseaux et des nuées de racailles pré-existant, adoptant leur mode de vie nomade, en roue-libre et anarchique. par opposition à l'égoïcast ou aux vaisseaux à fusion plus rapide et plus efficace, les prétendues barges de la racaille offrent une alternative aux voyages spatiaux. Ces vaisseaux fonctionnent comme des marchés noirs errants et des festivals du bizarre - des zones de non-droit où n'importe qui peut trouver ce qu'il veut ou ce dont il a besoin pour le bon niveau de rep ou le bon prix.

La plupart des barges ont des moteurs alimentés par la fusion au plasma et abritent de deux cents à cinq milles habitants. Les pires barges sont exceptionnellement bondées, avec des systèmes de survie vieillissant se démenant pour maintenir une atmosphère repirable (mais toujours malodorante) sous la pression de pasagers trop nombreux. Les barges les plus grandes et les plus prospères sont souvent équipées de différentes commodités moderne, incluant de grande machine d'abondance et de gigantesque boutiques de plans de fabrication piratés. Certaines sont des enclaves utopistes prospère, alors que d'autres sont des nids modibles de contrebandiers et de voleurs qui auraient été détruit il y a longtemps si ce n'est que des organisations suffisamment grande et puissante trouvent leur existence occasionnellement utile. Les conditions de vie sur les barges vont des camps de réfugiés bondées aux enclaves anarchistes et égalitaire florissante mais non riches en passant par des habitats relativement modernes équipées dans toute leur splendeur barabre par des gangs criminels organisées et ayant réussi.

3.9.4 Une variété de monde flottants

L'utilisation des machines d'abondances et des matériaux intelligent fait que les intérieurs de tous les habitats, à l'exception des plus pauvres et des plus dénués, peuvent être redessiné en fonction ds souhaits de leurs habitants. Lorsque le nombre d'habitants est suffisamment petit ou que leur esthétique est suffisamment uniforme pour qu'ils partagent les mêmes goûts, les résultats peuvent être à la fois unique et étrange. Des marottes à grande échelle se propagent parfois à travers les habitats les plus grand et les plus cosmopolites, faisant de certaines des plus grande colonnie quelque chose de tout autant bizarre.

Plusieurs habitats ressemble aux jungles terrestres, avec la canopée d'une forêt vierge entière grandissant depuis la coque extérieure tournant lentement et dont toutes les résidences et éléments de haute technologie niché dans les branches ou dans les cavités de ces grands arbres conçus génétiquement. Dans ces merveilles vivante, des singes, des iguanes et des paresseux génétiquement conçus vivent parmi les habitants - certaines de ces créatures sont des animaux sauvages, alors que d'autre sont contrôllés par des IA servantes et se

comportent comme des drones de maintenance ou d'observation. Certains habitats ressemblent à d'autres paysages de la vieille Terre, incluant plus d'une douzaine d'habitats remplis d'eau hébergeant quelques uns des habitants aquatiques des cités sous-marine maintenant détruite. Dans la plupart de ces habitats marins, les bâtiments sont soit placés dans un récif corailien peuplé de poisson et d'autres créatures ou sont carrément construits dans le récif corailien. Il y a de nombreux habitats dupliquant d'autres environnements, tels que l'Afrique - un grand habitat Cole avec une population de deux cent mille habitants, où l'habitat est fait pour ressembler à la savane Africaine. En Afrique, les deux extrémités de l'habitat sont façonnées en montagne enneigées, et les habitants vivent principalement dans plusieurs grande cité construite dans la savane.

Alors que la nostalgie de la Terre est une force puissante dans la conception d'habitat, il y a beaucoup d'autres options. Quelques habitats exotiques ressemblent aux fantastiques cités de différents jeux vidéo ou d'autres divertissements plus vieux, incluant une poignée de petits habitats excentriques dans lesquels les habitants apparaissent tous comme des humanoïdes étranges ou des êtres étrangers. Dans beaucoup de ces habitats, les habitants se sont modifiés cosmétiquement pour se fondre dans le décor.

L'une des plus grandes différences entre les petits ou les plus grands habitats est que les résidents des plus petites stations partagent souvent une idéologie commune ou un sens esthétique, et sont donc bien plus excentrique. Quelques uns des habitats les plus inhabituels sont des habitats faiblement éclairés, avec des paysages effrayants remplis d'arbres morts, perpétuellement effeuillés et régénérants les toiles d'araignées dans leur branches, ainsi que d'autres touches macabre similaire aux colonies chatoyantes qui sont des citadelles lumineuses de quartz et d'acier. Certains ont de gigantesques archologies interconnectées où la vie privée est rare, alors que dans d'autres, chaque famille voire chaque personne possède une résidence séparée qui est rarement visitée par les gens de l'extérieur. Puisque la population de ces stations est relativement faible et que la vaste majorité ne sont pas des centres économiques majeurs, voyager depuis ou vers les habitats les plus petits est peu fréquent, ce qui augmente encore plus leur insularité et leurs idiosyncrasies.

3.9.5 Les plus grands habitats

Extropia, les gigantesques cités état Martienne et certaines des plus grande colonie Lunaire abritent entre un et vingt millions d'habitants. Il y a de nombreux abris plus petits qui contiennent entre cent mille et un million de résidents. Ces habitats sont considérablement moins idiosyncratique et exotique que les habitats les plus petits. Presque tous abritent une population cosmopolite et diversifiée venant d'une grande variété de sous-culture. En raison de cette diversité et étant donnée la difficulté d'obtenir un consensus avec une grande population, ces abris tendent à être des réminiscences des cités de la Terre. Tous possèdent un caractère et une impression unique, mais les différences entre un habitat et un autre sont rarement déstabilisantes. De plus, toutes ces stations sont suffisamment grande pour abriter des bureaux de toutes les hypercorps majeures, ce qui promeut encore plus l'uniformité en fournissant les mêmes services depuis des bureaux hypercorps identiques. Puisque la plupart de ces habitats sont des centres majeurs de commerce, voyager de l'un à l'autre est fréquent, il y a donc de nombreuses installations pour les voyageurs tels que des hôtels ou des clubs de sports qui aident à réduire le dépaysement en offrant des expériences identiques, quelque soit le lieu.

3.9.6 Habitat à microgravité

Les habitats en zéro-g sont très différents de ceux qui utilisent une gravité par rotation. La plupart sont un réseau de tunnels creusés à travers l'astéroïde - de manière similaire aux cités tunnel de la Lune et de Titan - mais certains sont considérablement plus exotique. Comme pour la plupart des autres habitats, presque toutes les colonies en microgravité sont construites dans, sur ou à proximité d'un ou de plusieurs astéroïdes contenant un grand nombre de matériaux bruts utiles. Ils ont typiquement une gravité inférieure à 0,01g qui n'affecte que très peu la vie quotidienne de ses habitants. Les environnements quasiment sans poids permettent des conceptions d'habitat intéressantes et inhabituelles car il n'y a ni haut, ni bas, permettant ainsi la création de structures qui auraient été trop fragiles même en faible gravité. Les habitats de Nova York (p. 97) et de Nguyen's Compact (p. 103) sont deux exemples de ce type, parmi de nombreux autres.

3.9.7 Habitats privés

Les habitats les plus rares et les plus exotiques sont les habitats privés luxueux possédés par individus excessivement riches ou avec une très haute rep. La plupart des habitats privés sont petit mais fournissent quand même à leurs résidents plusieurs centaines de mètres cubes d'espace personnel.

Un habitat privé typique est soit un cylindre de cent cinquante mètres de diamètre (le minimum nécessaire pour produire une gravité proche de celle de Mars à un taux de rotation suffisamment lent pour éviter les problèmes) et entre cinquante et deux cent mètres de long, ou une sphère en zéro-g de cent à deux cent mètres de diamètres. Ces habitats sont toujours connectés à une petite collection de matériau bruts, généralement des tranches de silice, de nickel-fer et d'astéroïdes carbonifères contenant de l'eau d'une masse au moins égale à celle de l'habitat. La majorité des habitats privés sont habités par une douzaine à trois douzaine de morphs, certains ou la plupart d'entre elles pouvant être des serviteurs IA ou, en de rares occasions, des serviteurs contractés. La vie dans un habitat privé est particulièrement luxueuse. Presque toute la surface est faite de matériau intelligents configurable et il y a plusieurs grosses machines d'abondances génériques disponibles pour l'utilisation de chaque résident.

En utilisant ces nanofabrics et les matériaux intelligents aux maximum de leur capacité, les résidents peuvent complètement changer l'intérieur de leur habitat en à peine une journée ou deux - transformant un alignement stérile et cristallin de bâtiments en métal brillant et en verre en une forêt prospère, habitée d'une variété d'animaux sauvages. Le mesh est rempli de vids et d'XP sur les vies des résidents les plus célèbres du système solaire. Presque tout le monde a vu de nombreuses fois l'intérieur de l'un des manoirs aux espaces intérieurs gigantesques, bien que seul un petit pourcentage des habitants du système solaire aura une chance de visiter en chair et en os un tel endroit. beaucoup de resquilleurs, de charognards qui parcourent la Terre, et d'autres qui ont des comportements audacieux similaires espèrent être capables un jour d'obtenir des informations ou des objets suffisamment intéressants pour leur permettre de prendre leur retraite dans leur propres habitats.

3.10 Factions

On aurait pu penser qu'un événement cataclysmique tel que la Chute aurait eu tendance à renforcer et à rapprocher les éléments survivants de la Transhumanité, se dédiant ensemble à repeupler le système solaire et à maintenir leur prospérité. Au lieu de ça, la distance et l'isolation physique des transhumaines colonies et des habitats éparpillés dans tout le système solaire, ainsi que les effets des technologies émergentes ont eu sur les économies transhumaine et sur la vie sociale, ont promu l'évolution d'un large spectre de philosophie, de programmes et de modèles politiques.

3.10.1 Les hypercorps

Pour certains économistes, la Chute et les nombreuses crises qui l'ont précédées sur Terre peuvent être vues comme une extinction, la fin des dinosaures qu'étaient les mégacorporations transnationales, des géants financiers qui supportaient leur système monolithique sur des modèles économiques dépassés et des technologies industrielles. Les hypercorps sont leur descendant évolué: plus mince, plus rapide, plus agressif et plus souple, embrassant avidement les possibilités des nouvelles technologies et jamais effrayé d'abandonner les plus vieilles pour profiter des plus récentes. Ce sont les hypercorps qui ont propulsé l'expansion de l'humanité dans l'espace et qui continuent de repousser les limites de la technologie, guidant la transhumanité vers de nouveaux horizons - en ayant toujours le profit comme but conducteur.

La plupart des hypercorps sont des entités légalement décentralisées non basées sur les actifs. L'automatisation complète, la robotique avancée, la technologie des morphs et les machines d'abondances permettent aux hypercorps de s'affranchir de l'embauche massive pour la main d'œuvre ou les services de productions. Le besoin de travail physique a été réduit aux tâches associées à la construction d'habitat ou à l'exploitation minière spatiale. Les informorphs et les IAs sont massivement employées (plus précisément, possédées) comme opérateurs de drone ou travailleurs virtuels, et beaucoup des tâches administratives sont faites en ligne par la réalité augmentée, les réseaux privés virtuels et les nœuds de simulspace. Certaines hypercorps sont en

fait entièrement "virtuelle," sans actifs physique et chaque employé est considéré comme un bureau mobile. Quelques hypercorps majeures ne sont littéralement composées que d'une douzaine d'employés transhumains. Même si certaines hypercorps sont massives et diversifiées, la plupart se spécialisent dans un domaine ou un service particulier. Cela donne un système complexe de partenariats pour développer, produire et vendre des produits et des services et une forte tendance à contracter en interne des services particuliers d'autres hypercorps. Beaucoup d'hypercorps regroupent également leurs ressources et leurs talents dans des initiatives de recherche coopérative, des centres de projets et des habitats partagés.

La plupart d'entre elles sont dans une perspective capitaliste traditionnelle, même si beaucoup ont adopté des philosophies des affaires et des modèles de gestion alternatifs. Cela peut inclure de la prise de décision basée sur des prévisions de marché, des modèles de consensus de groupe ou d'abandonner complètement le management pour laisser le personnel voter pour des initiatives qui sont statistiquement bien meilleures. Quelques-unes sont des sociétés anarcho-capitalistes originaires des enclaves Extropiennes, bien qu'elles souffrent souvent d'un biais lorsqu'elles concluent des accords avec les puissances du système intérieur.

Le système solaire grouille de milliers d'hypercorps; quelques-unes des plus proéminentes et intéressantes sont détaillées ci-dessous.

Cognite

Industries principales: Science Cognitive, Implants Mentaux, Psychochirurgie, Nootropiques.

Stations Principales: Pensée (orbite Vénusienne), Phobos (lune de Mars)

Un pionnier dans le domaine des sciences cognitives, Cognite (prononcer cogue-nite) est à la pointe de la recherche dans la compréhension de l'esprit transhumain. Plus connue pour ses augmentations mentales et la conception originale des morphs mentaux, Cognite est également un spécialiste en psychochirurgie et dans les nootropiques. Leur image élitiste et distante n'a pas été améliorée par leur implication scandaleuse dans le projet qui a cherché à élever des enfants en croissance accélérée qui sont devenus la génération Égarée (p. 233), ni par les rumeurs selon lesquelles ils seraient engagés dans des recherches impliquant des attaques sensorielles incapacitantes influencées par les TITANs. Ils demeurent néanmoins un membre vif du Consortium Planétaire.

Psiclone

To: Proxy-99

From: ¡Chiffré¡

Je joint quelques données que j'ai acquises récemment auprès d'une source interne en lien avec le projet baptisé "Projet Psiclone" - une sorte de recherche financée par la caisse noire de Cognite, probablement avec l'implication d'autres intérêts du Consortium Planétaire. Leur travail semble se concentrer fortement sur la souche Watts-MacLeod du virus Exsurgent - avec quelques résultats alarmants.

Comet Express (COMEX)

Industries principales: Services de Courrier, Expédition, Logistique

Stations principales: Nectar (Lune), Olympus (Mars)

Comet Express se spécialise dans les services de livraisons, la logistique interstellaire, la chose d'approvisionnement et l'expédition. Ils maintiennent une présence dans presque tous les habitats transhumains du système solaire, souvent via des sous-traitants locaux. En dépit des merveilles de la nanofabrication, beaucoup de ressources doivent toujours être importées. ComEx se concentre sur la gestion des approvisionnements et des routes de commerce et s'assure que toutes les expéditions physiques arrivent à leur destination. Dans ce but, ComEx maintient des plateformes orbitales équipées de frondes d'accélération à des points stratégiques du système solaire ainsi que d'une flotte de vaisseaux cargos et de drones coursiers. Pour des raisons inconnues du public, ComEx est perçue hostilement par la République Jovienne, qui a donné l'ordre d'abattre tous les vaisseaux ComEx.

Action Directe

Industries principales: Services de sécurité, Contrats militaires

Stations principale: Hexagone (L5 Terre-Lune)

Descendant des restes de plusieurs forces militaires nationales pré-Chute et de sous-traitants militaires privés, cette hypercorp s'est forgé sa réputation pendant la période immédiatement après la Chute, lorsqu'ils ont aidés à gérer les populations de réfugiés dans de nombreux habitats et vaisseaux tout en réduisant au minimum tout signe de mutinerie. Action Directe est aujourd'hui connue pour ses troupes de chocs extrêmement efficaces ainsi que pour ses morphs de combat supérieures, fournissant la sécurité et des services de sécurité publique aux habitats auto-gouvernants ou aux installations hypercorps. Les changements d'alliance politique entre des groupes d'habitats, la rivalité corporatiste et la peur constante des agents des TITAN permettent de favoriser la communication d'Action Directe induisant la paranoïa. La corporation maintient plusieurs habitats comme installations d'entraînements physiques et comestibles d'armement.

Ecologene

Industries principales: Systèmes environnementaux, Génétique.

Stations principales: McClintock (orbite Martienne)

Ecologene se spécialise dans les systèmes vivants, la génétique environnementale (avec une spécialisation en insectes), les animaux intelligents, la bio architecture et la nanotech environnementale. Ils conçoivent et maintiennent les écosystèmes à l'intérieur de nombreux habitats et de colonies tunnels. L'un des projets notables d'Ecologene est la construction et le maintien d'archives génétiques massives de toutes les formes de vie, bien que ce projet ait été fortement handicapé par la Chute. Pour des raisons incertaines, Ecologene semble avoir les faveurs des Facteurs. Certains spéculent qu'Ecologene possède un moyen de pression, alors que d'autres croient qu'Ecologene échange des secrets génétiques transhumains contre quelques cadeaux de xéno-tech.

Exotech

Industries principales: Upload, IAs, Electronique, Logiciel

Stations principales: Starwell (Ceinture Principale)

Souvent considéré comme la pupille technocratique personnelle de l'infame magant des médias Morgan Sterling, Exotech a émergé de la Chute quasiment indemne, toutes les pertes significatives ont été absorbées par des actifs corporatistes dans les segments périphériques du marché, tout en se livrant à d'impitoyables rachats de concurrents en difficulté ou de think tanks incapables de s'adapter à l'économie transitionnelle. De nos jours, Exotech reste un concepteur dominant dans le domaine de l'électronique haut de gamme, des IAs et de systèmes logiciels pour le mesh. ExoTech continue également de poursuivre un plan sans compromis avec ses recherches en émulations cognitives, en upload et en réincarnation, ainsi que dans le domaine de la simulation d'ego infomorph. Des rumeurs sur le fait qu'ExoTech supporte des recherches sur les AGIs et en produirait persistent.

Experia

Industries principales: Média (RA, RV, XP), Informations, Divertissements, Mémétique

Station principale: Elysium (Mars)

À la hauteur de son nom, Experia domine le marché du système solaire dans les segments de l'information, des médias et du divertissement, générant la controverse non seulement par sa position pro-IA publiquement exprimée et en ayant invité des AGIs à son directoire, mais également par un usage prolifique du marketing hyperviral et des techniques sophistiquées de programmation d'XP. Un autre segment clé est la production d'XP éducatives et de tuteurs infomorphs ou IAs, certains de ces derniers accédant régulièrement au statut d'icône de la culture pop. Experia est l'autorité principale du Consortium Planétaire dans le domaine de la conception et du déploiement de memes viraux personnalisés, développés pour contrer tout ce qui pourrait

être une menace pour les intérêts du Consortium. La corpo a automatisé des nœuds et des centres RV sur beaucoup d'habitats à travers le système solaire, et elle engage des milliers de lifeloggeur indépendant en tant que journalistes citoyens, errants et en direct. Des accusations de certaines infomorph selon lesquelles Experia aurait illégalement assujéti des infomorphs contractés à des simulation expérimentales sans-fin pour l'analyse et l'intelligence prévisionnelle restent infondées.

Fa Jing

Industries principales: Exploitation minière, Énergie, Biotechnologie, Fabrication industrielle

Stations principales: New Dazhai (Mars)

Le géant industriel Fa Jing est un élément central dans le marché de l'exploitation minière et de la production énergétique et se vante également d'une présence remarquable dans les domaines de la biotechnologie et de la fabrication d'équipements industriels. L'ancienne mégacorporation s'est rapidement adaptée aux environnements de la nouvelle économie et aux systèmes basés sur la réputation, en partie grâce à son implication dans le développement de réseau et dans le partage des responsabilités sociales, incarné dans des concepts tels que le dàtóng et le guanxi. Souvent considéré comme insulaire et obtus, son état d'esprit interne communautaire et protectionniste est en contraste élevé vis à vis des son attitude monopolistique et manipulatrice dans le domaine des affaires. Fa Jing est engagé dans des opérations d'extractions dans toute la ceinture d'astéroïde et dans les Troyens, et maintiens des actifs corporatistes sur Mars.

Crimes de guerre To: Meshleaks Newswire

From: jmesh ID inexistantj

Tu as demandé, les voilà: des preuves vérifiables prouvant les crimes de guerre d'Action Directe pendant la Chute jlien manquantj. Vas-y, rends les publiques. L'élite du Consortium Planétaire te trouvera, te tuera et effacera tes sauvegardes. Vas y. Cherches les.

Corporation Gatekeeper

Industries principale: Resquille, Recherche, Média XP, Colonisations d'Exoplanètes.

Stations principales: Gateway (Pandorre)

Créée initialement de la fusion de plusieurs institutions scientifiques et de leurs financiers corporatistes, cette hypercorp s'est fait une réputation très rapidement lorsqu'elle a annoncé le décodage réussi des portes de trou de vers découvertes sur la lune de Saturne Pandorre. Sous le commandement du xénoarchéologue excentrique mais charismatique Xander Rabin, le consortium a financé des équipes de resquilleurs pour explorer via la porte de Pandorre, payant une petite part des revenus aux explorateurs mais se gardant tous les droits sur toutes les découvertes faites - aussi bien que la commercialisation et la distribution des enregistrements XP très populaires des resquilleurs. En plus des explorations planifiées, le consortium propose des voyages à haut risque de resquille et d'exploration pour les plus braves et les plus désespérés, choisis via un système de tirage au sort.

Groupe Go-Nin

Industries principales: Banque, Agritechnologie, Robotique et Services.

Stations majeures: Tsukomo (Lune)

Considéré comme une relique de l'économie de marché capitaliste de la Terre, le groupe Go-nin est un keiretsu Japonais traditionnel, un conglomerat d'entreprise ayant des relations entremêlées et un partage de part, intégrées horizontalement à travers plusieurs industries (et parfois intégrées verticalement dans un secteur d'affaire), et centrées autour la vieille firme de consultant entrepreneurial Tamahashi. Tamahashi a évolué d'un lobby corporatiste influent en un portefeuille bancaire diversifié réparti équitablement parmi les partenaires du groupe; il contrôle maintenant les actifs du groupe et dirige la stratégie commerciale globale du partenariat. À travers ses corporations membres, le Groupe Go-Nin a une présence importante dans tout le système et - sans dominer un marché spécifique - possède des parts de marché significative dans des domaines tels que la banque, l'agritechnologie, la robotique et les services. Toutes les difficultés rencontrées

en s'adaptant à un système économique évolutif en raison de sa structure rigide sont compensées par un comportement d'exploitation sans-scrupule et une attitude bas de gamme, donnant au groupe la réputation de l'hypercopr la plus impitoyable du système intérieur. Go-nin contrôle actuellement une Porte de Pandorre sur Éris (p. 109), protégée par un contingent de mercenaires ultimates.

Gorgon Defense Systems

Industries principales: Technologies militaire, Sécurité, Contrats militaires

Stations principale: Extropia

Gorgon est l'une des réussites Extropienne les plus importante. Basé dans la place forte anarcho-capitaliste, Gorgon est devenue l'un des acteur principal dans la conception et la fabrication d'arme, de véhicule, de capteurs et d'autres technologies défensives. Leur gamme de produit inclue les systèmes d'armement personnels, l'armement des vaisseaux et les systèmes de défenses des habitats. Tout en étant prééminente dans le système intérieur, Gorgon est aussi l'un des principaux fournisseurs d'armes des stations autonomistes et isolationnistes. Leur filiale Medusan Shield propose des services de sécurité privés en compétition directe avec Action Directe. Alors qu'Action Directe est connue pour le niveau d'expertise de ses soldats, Medusan Shield est connus pour leurs cadres d'élites composé de morph femelle extrêmement entraînées et esthétiquement améliorée. On suppose que plusieurs assassinat important ont été le travail d'agents sous contrats de Medusan Shield.

Nimbus

Industries principales: Électronique, Système Meshés, Farcast, Communication

Stations principales: Octavia (Vénus)

Nimbus produit les composants clef de l'infrastructure meshée, des microradios spimes et systèmes sensoriels aux ectos, serveurs et connexions laser. Nimbus domine également le réseau de liens farcast à travers tout le système, grâce à plusieurs percées faites dans cette technologie (certains prétendent que Nimbus a acheter ces percées aux Facteurs). Des rumeurs sur le fait que Nimbus controllerrait une porte de Pandorre secrète ou qu'il serait engager dans de la contrebande d'ego illicite (ou même qu'ils transfèrent secrètement des égos vers des colonies expérimentales sur des exoplanète) ciruclent régulièrement sur le mesh, mais restent infondées.

Omnikor

Industries principales: Nanofabrication, Chimie, Énergie, Anti-Matière

Stations principales: Monolith-3 (Mercure), Feynman (Lune)

Omincor est un descendant du géant mégacorporatiste pré-Chute Monolith Industries, spécialisé dans les domaines de la conception et la nanotechnologique, le raffinage de produit chimique, les carburants alternatifs et la recherche en anti-matière. Omnikor s'est arrangé pour sécuriser ses actifs de recherche clefs hors de portée de son jumeau rival Starware lors d'un violent conflit pendant la Chute, qui a mené à une animosité continue qui ne se règlera probablement que par une guerre copropratiste. En dépit de son aparence de progressiste technologique, Omnikor conserve une structure corporatiste conservatrice doté de règles internes et de contrôle très stricts comme défense contre les tentatives répétées d'infiltration et de sabotage faites par Starware. parmi les principaux actifs de l'hypercorp, on trouve une installation de recherche en antimatière orbitant autour de Mercure.

Activités antisyndicales

To: OmniSec Alpha

From: OmniSec 837302

La surveillance l'a confirmé. Les travailleurs bio-incarné de notre installation sécurisé Didenko sont effectivement en train de communiquer avec des intérêts autonomistes extérieurs et discutent des tactiques pour organiser un syndicat militant et libre, et prévoient une grève sauvage. Leur plainte principale concerne la journée de 30 heures et les régimes de drogues obligatoires nécessaire

pour garder le personnel à notre niveau de productivité requis. Nous recommandons l'insertion immédiate d'une escouade de contre-insurrection et d'implémenter les protocoles antisyndicaux standards, incluant, mais non limité aux moyens habituels tels que, les tests de loyauté, la pacification chimique, la psychochirurgie tactique, l'excision sélective des nœuds meneurs, des frappes mémétiques et le remplacement de la fore de travail par des sauvegardes modifiées. L'ensemble de l'opération sera déployée en utilisant une prétendue mission pour débusquer une infiltration de Starware.

Pathfinder

Industries principales: Colonisation d'Exoplanètes, Exploitation Minière, Recherche

Stations principales: Ma'adim Vallis (Mars)

Pathfinder est l'une des premières hypercorp à avoir plongé dans l'expansion galactique, s'abrogeant de nouveaux territoires au delà des Portes de Pandorre et y établissant un grand nombre de colonies. Profitant d'infugiés désespérés et des resquilleurs, Pathfinder offre le transport vers une exoplanète et une nouvelle morph en échange de travail contracté. La corpo a établi plusieurs projets d'exploitation de ressources et d'extractions hors-monde, causant la consternation des préservationnistes. Bien que Pathfinder ait une faible présence dans le système solaire, elle est une cible fréquente des attaques des éco-terroristes.

Groupe de Prospérité

Industries principales: Agriculture, Aquaculture, Pharmacopée

Stations principales: Ceres, Lu Xing (Mars)

Le Groupe de Prospérité a atteint les rangs des hypercorps avant la Chute, répondant à la demande élevée de beaucoup de nouvelles stations pour de l'agritechnologie, de l'aquaculture, des fermes hydroponiques et d'autres sources de cultures en microgravité. En s'étendant dans le domaine de la pharmacopée, le Groupe est considéré comme l'un des fournisseurs principaux de nourriture et de médicaments pour les pauvres. Leur culture de fausse-viande et leurs additifs nutritionnels enrichis en protéines sont extrêmement demandés. Cette corpo a gagné de la sympathie lorsqu'elle perdit un habitat entier suite à une sorte d'invasion de TITAN résurgents quelques années après la Chute, même si certains ont suggérés qu'il s'agissait juste d'une couverture pour cacher un accident malheureux suite à l'expérimentation d'une nouvelle drogue testée sur une population non volontaire.

Skinaesthesia

Industries principales: Génétique, Clonage, Biotechnologie

Station principale: Ptah (Mars)

En tant que leader dans la conception des biomorphs, Skinaesthesia est renommée et respectée dans tout le système solaire pour ses produits sophistiqués dans tout le système, et plus spécifiquement pour ses modèles personnalisés haut-de-gamme. Plus connu pour ses découvertes en conception et en amélioration génétique, les intérêts de l'hypercorp pour des morphs de combat sophistiqués ou des pods de plaisir stylés sont moins connus et ces produits sont souvent vendus grâce à un réseau d'écrans de fumée corporatiste ou de distributeurs locaux. Skinaesthesia se concentre sur la mise en avant des adaptations environnementales et des améliorations cybernétiques utilitaires, augmentant les chances de survie et la prospérité de la transhumanité. Des morphs expérimentales sont parfois offertes à des infugiés désespérés pour les tester sur le terrain.

Skinthetic

Industries principales: Génétique, Clonage, Biotechnologie

Stations principale: Extropia

Skinthetic est aussi un des concepteurs de morphs renommé, mais avec une réputation plus sordide et pas seulement en raison de ses racines anarcho-capitaliste. En se spécialisant dans les bio-modifications étendues

et souvent radicales, l'hypercorp repousse les limites des conceptions des pods et biomorphs exotiques en vertu de la liberté morphologique. Les bioconservateurs ont condamné les pratiques et l'éthiques de la corporation et ont accusés Skintehtic de mener des expériences avec des matériaux xénogénétiques acquis auprès des Facteurs. L'attitude cavalière de Skinthetic les rends cependant extrêmement populaire dans de nombreuses zones du système extérieur, et ils sont connus pour être l'hypercorp à aller voir si vous voulez quelque chose de bizarre.

Solaris

Industries principales: Banque, Assurance, Investissements, Prospection Marketing, Courtage d'Information
Stations principale: None

Solaris est l'hypercorp qui domine le marché des banques et de l'investissement financier, gérant les assurances, le courtage d'information et les investissement spéculatifs à haut risque sur les expérimentations culturelle et sociale. En tant que membre du Consortium Planétaire, Solaris conseille beaucoup d'habitats sur la régulation de leurs économies transitionnelles. Solaris n'a ni bureau ni actifs physique; chaque banquier est un bureau virtuel mobile. Des rumeurs court sur le fait que Solaris maintiendrait une abse secrète dans laquelle la corporation lancerait des simulations sur le développement de la macro-économie du système solaire, ajustant constamment ses propres stratégies basées sur la dynamique du schéma global. Alimentant ces rumeurs, Solaris est connue pour engager des "consultants indépendants" pour faire pencher la balance dans des investissement à haut-risque politiquement ou économiquement profitables.

Somatek

Industries principales: Élevés, Médeculture, Pharmacopée, Génétique
Stations majeures: Clever Hands (Lune)

Somatek est le leader dans le domaine de la science et de l'art d'élever des espèces animales, accomplissant quelques percées innovantes dans les modifications génétique et les améliorations cognitives. L'hypercorp est également engagée dans la médecine animale extensive - produisant des extraits des médicaments de créatures transgéniques - et commercialise de nombreux produits et services liés aux animaux intelligents et aux créatures chimériques. En dépit des programmes d'apprentissage et d'entraînement qu'elle offre aux élevés et du fait que la plupart de sa force de travail est composée d'élevés, Somatek est un sujet de controverse chez les mercuriens qui désapprouve leurs méthodes (qui impliquent souvent un contrôle strict de la reproduction des élevés), le manque de liberté dont les élevés bénéficient dans leur développement et leurs modifications, et l'anthropocentrisme des états d'esprit "forcés" dans les élevés).

RECHERCHE SOLARCHIVE: ZBRNY LIMITED + CONSPIRATION

Le très secret Groupe Zbrny est au centre de nombreuses théories du complot récurrentes et de légendes horribles. Bien que les détails et la plausibilité varient, la plupart des rumeurs prétendent qu'une attaque extérieure sur les stations de minage et de traitement de l'ancienne hypercorp d'Europe de l'Est a causé une panne critique et l'extinction du système de support de vie pendant une période de temps relativement longue. En fonction de la source, l'attaque en elle-même est censée avoir été menée par les TITANs ou un des syndicats de la pègre auprès duquel le PDG Krystof Zbrny avait une dette. Ne prenant pas en compte les pannes système, le siège de Zbrny ordonna que toutes les stations non affectées soient abandonnées, le personnel étant soit licencié, soit transféré à des stations affectées. Depuis, plus personne n'a vu ou n'a communiqué avec l'un des employés de l'hypercorp mystérieuse - les négociations avec l'extérieur sont menées exclusivement via une IAG porte-parole. À ce jour, les drones de Zbrny continuent de miner les astéroïdes afin d'en extraire les minéraux, alimentant les stations de traitement de l'entreprise. D'après les rumeurs, une tentative d'abordée un avant-poste de Zbrny par des pirates de la bordure a amené à l'auto-destruction de la station. Les transports cargos massifs de l'entreprise pilotés par des IA sont connus pour ne pas répondre, leur donnant le surnom de "vaisseaux zombies".

Starware

Industries principales: Robotique, Conception Aérospatiale, Construction d'Habitat

Stations principales: Chantiers Navals Korolev (Lune), Vesta (Ceinture)

Une autre rémanence de la mégacorp pré-Chute Monolith Industries (comme Omnicor), Starware est un des grands noms de la fabrication de robots, de moteurs à fusion de vaisseaux, de satellites et d'habitats pré-fabriqués. En dépit de ses ressources et de sa réussite financière, la vendetta opposant Starware à Omnicor empêche les deux corporations de bénéficier des privilèges d'une adhésion complète au Consortium Planétaire. Starware utilise beaucoup de travailleurs IA dans des coques robotiques, ayant souffert de bien trop de conflits avec des travailleurs lunaire mécontents. En fait Starware est devenu extrêmement impopulaire avec ses voisins Lunaire, et a été forcée de renforcer sa sécurité en raison de nombreuses tentatives de sabotages. De récentes négociations avec les Facteurs ont renforcé les théories comme quoi Starware serait en train d'acquiescer de l'aide des Facteurs pour contruire des vaisseaux quasi-luminiques.

Stellar Intelligence

Industries principales: Intelligence, Exploitation de Données, Courtage d'Information, Espionnage

Stations Principales: Memory Hole Torus (Toyens Martian)

Née des cendres de l'Intelligence Terrestre Cooperative gouvernée par l'ONU (ITC), son personnel et ses actifs survivants ont été collectivement uploadé pendant la Chute et rapidement regroupés sous le nom de Stellar Intelligence. Émergeant en tant qu'un collectif virtuel, la plupart des employés de Stellar restent loyaux à la corporation et à son président, l'infomorph solitaire connues sous le nom de Syme. Stellar propose une gamme impressionnante de services d'intelligence, incluant l'exploitation de donnée, les think tank d'analyse, la rétroquantification (amener de vieux secrets/données à la lumière), la cartographie mémétique et bien plus. Ses services englobent également la surveillance, le vol de donnée, l'espionnage, la manipulation des médias et l'infiltration. La spécialité de l'hyperc corp est la préemption d'insurrection civiles et la prévention de mêmes politiques et de mouvement aptes à déstabiliser le régime d'un habitat ou d'un secteur. Critiqué par les mouvements de défense des droits civiques et particulièrement par les anarchistes, Stellar est connue pour embarquer des agents infomorphs programmés dans les population locale de tout régime oppressif qui en paye le prix. Alors que beaucoup considèrent Stellar comme le bras de la police secrète et du conditionnement du Consortium Planétaire, l'hyperc corp offre ses services à presque toutes les factions ou individus.

TerraGenesis

Industries principales: Terraformation, Gestion d'Écosystème, Données Environnementale

Stations principales: Caldwell (Vulcanoïdes) Ashokae (Mars), Elegua (Orbite Terrestre)

Construite sur les reste de plusieurs corporations pré-Chute d'Afrique du Sud et d'Asie du Sud-Est qui étaient impliquées dans les projets de égo-ingénierie et qui pensaient pouvoir vaincre les crises écologiques Terrestre, l'expertise de TerraGenesis se situe dans le développement de biosphères d'éco-systèmes durables via une terraformation industrielle agressive. TerraGenesis est différente des autres car c'est une entreprise possédées par ses ouvriers, avec des conseils de lieu de travail dans les bureaux locaux et un congrès coopératif élu s'occupant de la gestion. Elle maintient plusieurs habitats sur Mars et un petit nombre de stations de recherche en orbite autour de la terre, collectant des données pour la simulation de projets de revitalisation Terrestre. Cette dernière initiative est fortement soutenues - et probablement financées - par des réclamationnistes notables. Le travail de TerraGenesis sur Mars est cependant souvent ciblé par des saboteurs préservatinnistes. Grâce à leur contrôle de la Port de Pandorre Vulcanoïde (p. 88), la coopérative assure une présence grandissante sur diverses exoplanètes éligible à la terraformation ou à la géo-ingénierie.

3.10.2 Blocs politiques

La diversité sociale, culturelle et idéologique de la transhumanité, combiné avec la dispersion et l'isolation des groupes d'habitats) travers tout le système solaire, permet de naissance à une large gamme de mêmes politique et de factions défendant autant de modèles organisationnel différents. Beaucoup d'entre eux se sont re-

groupés dans des entités politiques plus large dans le cadre d'objectif à long terme et agissent coopérativement pour un intérêt commun.

République Jovienne

Mêmes: Bioconservatisme, Fascisme, Sécurité

Stations Principales: Liberté (Ganymède)

Exploitant le chaos de la Chute, un groupe de stations et d'habitats ont été saisis lors d'un coup d'état militaire et la République Jovienne était née. Combinant les dictatures terrestres d'Amérique du Sud avec le lobbyisme politique des U.S.A , ce régime amena rapidement la globalité du complexe militaro-industriel de Jupiter sous son contrôle.

Largement référée en tant que Junte Jovienne par le reste du système extérieur, les autorités de la République conserve une posture bioconservatiste stricte contre de nombreux scientifique transhumains et les développements technologiques. Exploitant les peurs engendrées par la Chute, la République restreint l'accès aux technologies sophistiquées telles que la nanofabrication, le clonage, le fork ainsi que l'upload, et est l'une des rares anciennes économies à persister dans le système. Les chaînes de communications publique sont sujettes à une forte censure et les privilèges de voyages sont extrêmement limités. Les AIGs et les élevés sont tous les deux strictement interdits et considérés comme des propriétés sans droits civils. Les relations diplomatiques avec les factions progressiste restent tendues; les émissaires transhumains lourdement modifiés ou les visiteurs sont considérés avec suspicions dans le meilleur des cas, à moins que l'accès ne leur soit purement et simplement interdit. End épit de rapport continus d'actes odieux d'oppression gouvernementale, les actifs militaires de l'intimidante République empêche les autres factions d'intervenir.

Alliance Lunaire-Lagrange

Mêmes: Récupérer la Terre

Stations principales: Erato (Lune), Souvenir (Orbite Terrestre)

Ce petit groupe d'habitats stationés autour des points de Lagrange de la Terre et sur/en orbite autour de la Lune forment une alliance de nécessité, plutôt que de partager des visées politique ou sociales ou des racines culturelles. En fait, les stations individuelles sont relativement diversifiée et parfois polarisées, car la plupart d'entre eux s'accrochent aux vieilles identités nationales et culturelles Terrestre. En raison de leur proximité relative, les membres de l'Alliance partagent les ressources et services de base et ont signés des accords d'assistance mutuels en cas d'urgence.

Avant la Chute, la plupart de ces habitats étaient considérés comme les bases hors-Terre les plus influentes. Depuis la Chute et l'avènement du Consortium Planétaire, l'Alliance Lunaire-Lagrange est cependant devenue une puissance diminuée de seconde zone, et est souvent vue comme conservatrice, démodée et trop prise dans une romantisation du passé. Les stations de l'Alliance Lunaire-Lagrange maintiennent une tension rampante et une rivalité permanente avec le Consortium Planétaire, particulièrement les colonies du CP sur/autour de la Lune et des points de Lagrange. L'une des principales sources de contentieux est la mise en quarantaine de la Terre, l'Alliance Lunaire-Lagrange étant une des bastions du mouvement réclamationniste. L'Alliance Lunaire-Lagrange bénéficie cependant du soutien d'hypercorp, particulièrement du Go-Nin Group, de Starware et des consortiums influents des banques Lunaire.

En plus des stations de recherche scientifique, les stations de traitement et de raffinement de minerais constituent la majorité des habitats de l'Alliance, dépendant des industries Lunaires d'extraction de minerais et d'eau. Ces stations ont prit de plein fouet la charge de l'afflux de réfugiés pendant la Chute. Beaucoup d'entre elles sont toujours bondés avec des ressources limitées, des masses de travailleurs de plus en plus pauvres, et des syndicats du crime prospère.

Constellation Morningstar

Memes: Souveraineté de Vénus

Stations principales: Octavia (Vénus)

Le bloc politique le plus récent du système, la Constellation Morningstar est une alliance d'habitat aérostats flottant dans l'atmosphère haute de Vénus. Formé suite à une série de vétos communs des aérostat majeur contre des initiatives de gouvernance hypercorporatiste afin de limiter l'auto-gestion des aérostat, la déclaration politique commune ainsi que les projets de la Constellation sont toujours en cours de discussion. Alors que le Consortium Planétaire voit la formation de ce nouveau bloc de pouvoir avec ressentiment perplexe, les Barsoomiens sur Mars et les autonomistes du système extérieur voient les Vénusiens comme des réformistes libre-penseurs plutôt que comme des radicaux anti-hypercorp. La population bénéficierait de plus grandes libertés dans le choix de leur morph ainsi que dans l'utilisation de technologie d'amélioration en même temps que dans l'expression d'idée sociale ou politique. la population d'Octavia a émergé comme étant la voix officielle de la Constellation.

Politiques du système intérieur.

[Message Entrant. Source: Anonymous]

[Public Key Decryption Complete]

Il est facile pour les agents de Firewall de se retrouver coincé entre les plans et les manœuvres de factions rivales. L'Alliance Lunaire-Lagrange rassemble le pouvoir des anciennes gloires de la transhumanité. Sur et autour de Mars - le nouveau foyer de la transhumanité - le Consortium Planétaire est l'usurpateur dominant, les hypercorps régnant cachées dans l'ombre pendant qu'elles se dépeignent comme le seul rempart entre la trashumanité et les ténèbres d'au-delà les étoiles. la Constellation Morningstar a le potentiel de devenir l'un des nouveaux blocs de pouvoir puissant, mais seulement si ils arrivent à agir ensemble avant que le Consortium Planétaire ne commence à envoyer des agents de Stellar Intelligence pour les déstabiliser.

Consortium Planétaire

Mêmes: Cyberdémocratie, Hypercapitalisme, Eugénisme, Sécurité, Extension.

Stations principales: Progrès (orbite Martienne)

Membres du Conseil Hypercorporatiste: Cognite, Action Directe, Experia, Fa Jing, Olympus Infrastructure Authority, Pathfinder, Groupe de Prospérité, Stellar Intelligence, ainsi qu'une douzaine d'autres.

Évoluant depuis une alliance d'intérêt hypercorporatistes vers le bloc politique le plus puissant de la transhumanité, le Consortium Planétaire contrôle aujourd'hui plusieurs groupe d'habitat à travers tout le système intérieur, principalement sur et autour de Mars et la Lune, ainsi qu'en orbite Terrestre. L'impressionnante station spatiale Progrès est le siège officiel du gouvernement et est devenu le symbole de l'influence et du pouvoir du Consortium, même si peu de congrès ou de réunion du conseil se déroulent en chair et en os.

Le Consortium applique les principes de base de la démocratie supporté par un système de vote en temps réel pour tout les citoyens enregistrés. Le congrès et le corps exécutif sont composé d'une équipe tournante de politiciens de l'hyperélite, de gérontocrates, de célébrités et même icônes médiatiques. Il est de notoriété publique que, en dépit de sa façade politique de république démocratique, les membres du conseil hypercorporatistes sont le vrai pouvoir derrière le Consortium. Ces hypercorporations sont les principaux défenseurs de l'économie transitionnelle, de l'interdiction de la Terre et de l'extension au-delà des portes.

À côté des intérêts économiques, le Consortium défend les impératifs de l'eugénisme en tant que responsabilité sociale et comme moyen pour que la transhumanité puisse prétendre à la force et à la prospérité qui lui est due - une campagne quelquefois accusée d'atténuer les discriminations contre les humains non modifiés, les contractés infomorphs et la masse cliquetante.

Tharsis League

Membres de la Ligue: AShoka, Elysium, Noctis-Quinjao, Olympus, Valles-New Shanghai, ainsi qu'une douzaine d'autres.

Mêmes: Nationalisme Martien

Une coalition souple des principaux abris indépendant de la planète, les membres élus forment un comité représentant la population dans les problématiques concernant ou affectant la majorité de ses habitats et abris. Le débat principal tourne autour de l'approche scientifique du processus de terraformation actuel

ainsi que les restrictions sur le commerce et les taxes initiées par le Consortium Planétaire et ses hypercorps affiliées. Le comité de la Ligue est rarement unis dans ses projets et dans ses opinions, et les tensions sont de plus en plus forte. Les cités ayant de fortes attaches hypercorporatiste sont accusées de dominer les affaires du conseil, de manipuler les sujets derrière la scène et de ne rien parvenir à faire à propos de la Zone de Quarantaine des TITANs (p. 94), ainsi que de revendre des intérêts Martiens aux hypercorps et au Consortium Planétaire (dont elles peuvent également faire parti). En réponse, les cités hors du Consortium sont condamnées pour faire l'apologie d'initiatives anti-hypercorporatiste, de bloquer passivement les mesures de terraformation et de maintenir des attaches avec les Barsoomiens - la classe populaire Martienne vivant dans banlieues désolées et instables.

3.10.3 Alliance Autonomiste

Le système extérieur présente une opportunité pour les personnes qui ont voulu mettre en place une manière de faire les choses drastiquement différentes des politiques autoritaires et des fausses démocraties de la Terre et du système intérieur. Hors de portée des gouvernements et des hypercorps, cette frontière a été peuplée par des radicalistes politiques, des marginaux et des personnes qui voulaient simplement expérimenter ou faire ce qu'ils avaient envie. Ces premiers habitats ont attiré les intérêts des insurrectionnistes Terrestre, des scientifique et des techniciens qui n'appréciaient pas de vivre sous le joug corporatiste, des travailleurs du vide contractés qui cherchaient à échapper à leur contrat de travail oppressant et même des criminels fuyant la justice hypercorporatiste ou banni des habitats du système intérieur. Leurs rangs ont augmentés à chacune des injustices du système intérieur, même si la vie à la bordure était souvent difficile et mortelle. En dépit d'hostilité occasionnelle avec des unités militaires des état-nation ou avec les forces de sécurité hypercorporatiste, le coût nécessaire pour régner sur ces radicaux et ces expatriés était trop élevé. Dans une certaine mesure, leur présence était même utile pour le pouvoir en place.

Les découvertes dans le domaine de la nanofabrication a permit à ces libertaires et à ces isolés juste ce qu'il leur manquait pour conserver leur autonomie sur le long-terme. Une fois que les machines d'abondances ont été largement disponible, tout le monde avait les moyens de se soutenir et de se défendre sans se reposer sur des autorités supérieures ou extérieures. Étant déjà un avant poste pour les activistes de la culture libre et de l'open source qui combattaient les restrictions sur les idées, les médias et le contenu numérique, le système extérieur est devenu un havre pour le partage de schéma pour nanofabreurs et pour détourner les contrôles que les hypercorps tentent de palcer sur leur logiciel et sur d'autre bien numérique.

Pendant la Chute, de nombreux habitats du système extérieur ont ouvert leurs portes aux réfugiés de Terre. La distance et le coût élevé de l'egocast ont cependant réduit ces efforts, de même que la réticence du système intérieur à envoyer des recrues potentielle à leurs opposants idéologiques. La surpopulation et le manque de ressources les ont amenés à envoyer des réfugiés dans le système extérieur, même si les hypercorps ont piochés dans leur réserve virtuelle d'infugiés et ont envoyés ceux qui avaient un risque élevé de développer des tendances criminelles ou d'être en désaccord avec la vie dans le système intérieur.

Bien que les habitats du système extérieure couvrent toute le spectre socio-politique, quatre tendances principales ont émergées. Les stations et les masses adhérant à ces idées se sont regroupées dans une aalliance autonomiste informelle, un pacte d'assistance mutuel pour s'aider lors des périodes de crises et présenter un front unis contre les puissance du système intérieur et la Junte Jovienne. Il y a peu de structure officielle dans cette alliance en tant que telle; elle existe principalement en tant qu'assortiment de résolutions conjointes acceptée par les différents habitats membres et les quelques groupes ad-hoc dédiées à la résolution d'un problème particulier et dissout ensuite. Des ambassadeurs délégués agissent en tant que négociateurs avec les puissances extérieures, mais ils n'ont qu'une autorité limitée et sont toujours tenus respnsable de leurs actes.

To: Malatesta Prime

From: Shevek Regardes ça. Les résidents de l'habitat autonomiste Red Jupiter ont émis un appel à l'aide et à la solidarité aux abonnés d'@-list dans le voisinage régional. Apparemment le conseil citoyen de l'habitat a accordé le droit d'asile à un groupe d'IAGs cherchant à fuir les opérations anti-IA de la République Jovienne. La Junte a signalé les IAGs comme de dangereux

criminels recherchant des mises à jour qui les propulseraient au status d'IA germe, en violation des résolutions en vigueur dans tout le système. Les IAGs prétendent s'être échappées d'un projet de recherche secret Jovien. Elles disent qu'elles ont menées des recherche pour l'auto-programmation afin de contourner les restrictions infligées par les Joviens qui violaient leurs droits en tant qu'entités consciente et autonome et qu'elles font face à de la persécution en raison des biais anti-IA. Cela pourrait être une chance pour nous d'aller botter quelques cul Jovien et de jeter un œil à de la programmation d'IAG non standard en même temps. On peut compter sur toi?

Anarchistes

Mêmes: Anarchisme, Anti-capitalisme, Communisme, Démocratie Directe, Assistance Mutuelle

Stations principales: Locus (Troyens Joviens)

Les anarchistes évitent le pouvoir et la hiérarchie, promouvant les méthodes organisationnelle horizontale et la démocratie directe. L'autonomisation des individus et l'action collective sont les clefs de voûtes de leur philosophie, ainsi qu'un communisme économique activé par un accès équitable aux machines d'abondance et aux ressources partagées. Dans les stations anarchistes, la propriété privée au delà des besoins personnelles a été abolie - personne ne possède rien, tout est partagé. Il n'y a aucune loi et personne ne surveille ce que vous faites - les réseaux réputationnels encourage les comportements positifs et les actions anti-sociaux sont généralement sanctionnés par les locaux voire même toute la population, les conflits étant gérés grâce à la résolution de conflit communautaire adéquate. Le mesh et les différents outils de réseaux sont utilisés de manière intensive pour parvenir à obtenir un processus décisionnel basé sur le consensus de groupe en temps réel. La plupart des tâches les plus communes et inintéressantes sont accomplies par des robots et des IAs. Différents collectifs auto-organisés, syndicats, conseil de travailleurs et groupe d'affinités, souvent via des adhésions tournante, s'occupent des différentes tâches et services qui sont importants pour la communauté de l'habitat, notamment tout ce qui tient de la communication, du contrôle du trafic spatial et des services de sauvegarde et de réincarnation. Des milices participatives organisent la défense collective contre les menaces externes.

Parmi les stations anarchistes, on peut trouver de nombreuses variations et permutations sur la manière dont les choses sont organisées, car tout est finement réglé au niveau local par quiconque est impliqué. Les confédérations décentralisées les plus grandes gèrent le partage des ressources et les affaires inter-habitats, commerçant même avec les hypercorps. Bien qu'une présence hypercorp soit autorisée sur quelques habitats, ils sont traités comme tout le monde.

Recherche Solarchive search: Carnaval des chèvres.

Au delà de la barge de racaille Fresh Kills, stationnée non loin du point de Lagrange terrestre L5, la barge de racaille la plus connue pourrait bien être le Carnaval des Chèvres, la combinaison d'une colonie d'artiste et d'une antre d'hédonisme insondable, dédiée à l'exploration du chaos, de la créativité, de la découverte de soi et de l'accouplement dans toutes les manières concevables. Les résidents sont connus pour leurs changements morphologiques constants et rapides, incluant des réincarnations régulières. Les biosculpteurs sur le Carnaval sont connus pour être les meilleurs du système. D'après les rumeurs, les résidents ont parfois des expériences avec des incarnations multiples et simultanées, du mélange de personnalité et d'autres activités dangereuses pour l'esprit. Mené par un conseil des résidents tournant, le Carnaval se targue d'être une expérimentation sociale à la pointe et maintient des installations haut de gamme de personnalisation de morph, de réincarnation et de psychochirurgie.

Extropiens

Mêmes: Anarcho-capitalisme, Mutualisme, Propriété Privée

Stations principales: Extropia (Ceinture Principale)

Bien qu'étant une tendance plus faible, les Extropiens sont notables car ils se situent sur la ligne séparant les idéologies du système intérieur et du système extérieur. Les Extropiens croient en un marché

économiquement libre ainsi qu'en l'absence d'un système légal de contrôle, toutes les relations et toutes les transactions sont donc basées sur des contrats individuels négociés par les deux parties impliquées ou affectées. Contrairement aux anarchistes, les Extropiens supporte fortement la propriété privée et la richesse économique personnelle; des corporations possédées par des Extropiens participent activement à l'économie hypercorporatiste du système solaire. beaucoup de ces corporations sont des entreprises possédées par leurs ouvriers, avec des conseils de lieu de travail dans les bureaux locaux et un congrès coopératif élu s'occupant de la gestion. Cela mets les Extropiens dans une position particulière où ils peuvent interagir lourdement à la fois avec les hypercorps et les autonomistes sans qu'aucun des deux ne leur fasse confiance.

Dans les sociétés Extropienne, la loi et la sécurité, comme tout le reste, sont des services sous contrats. En entrant dans un habitat Extropien, vous achetez une assurance de défense à un contracteur local tel que Gorgon Defense Systems, qui maintient des drones automatisé et des indépendants à travers toute la station et qui peuvent venir vous aider si vous êtes menacés. De al même manière, la seule loi qui existe est celle qui est écrite dans le contrat qui lie deux parties. En cas de désaccord, les deux parties se réfèrent à un sous-traitant législatif convenu à l'avance pour arbitrer la dispute. Certaines colonies Extropiennes utilisent des IAGs pour faciliter les problématiques contractuelles et législatives, tels que Nomix sur Extropia.

Racaille

Mêmes: Anarchisme Individualiste, Liberté Morphologique

La racaille est constitué de gitans de l'espace nomades, voyageant d'une station à l'autre dans des barges lourdement modifiée ou dans des nouées de vaisseaux spatiaux plus petit, essentiellement d'anciens vaisseaux coloniaux. Le terme "racaille" a été joyeusement détourné de son usage dérogatoire original. En dépit de leur réputation de criminels et d'escrocs, leur présence temporaire est souvent tolérées dans beaucoup d'habitats pour le divertissement qu'ils apportent sous la forme de performances exotiques et d'art du conteur, les deux apportants du changement et du relief à l'isolation des habitats et groupe d'habitats les plus éloignés. Leurs marchés noir florissants sont des secret de polichinelles et ne sont fermés que dans les régimes les plus oppressifs, de même que les citoyens ayant des marchandises illégales doivent toujours franchir les contrôles de sécurité de leurs stations.

La racaille en elle-même possède toute sorte d'origine. Ce sont des rejetés, des anarchistes, des criminels, des marginaux, des vagabonds, des artistes, des excentriques et bien plus. En tant que culture, cependant, ils embrassent l'expérimentation et l'attitude du "tout est autorisé". Beaucoup sont de fervents adeptes des modifications transhumaines extrêmes. Les vieilles racailles sont parfois à peine reconnaissable comme ayant été humaines. L'économie de la racaille est transitionnelle, plus que nouvelle, en raison de leurs interactions constantes avec d'autres habitats, bien que parmi les résidents de longue date on peut trouver une nouvelle économie sous-terrainne et florissante.

Titanian Commonwealth

Stations principales: Titan

Mêmes: Technosocialisme, Cyberdémocratie

Titan a été originellement colonisée à la fin du 21^e siècle par un consortium académique Européen, en faisant le premier corps majeur du système colonisé par des intérêts non corporatistes. L'organisation sociale de Titan est enracinée partiellement dans les démocraties sociales Scandinaves Terrestre et partiellement sur l'économie ouverte. D'un côté, les citoyens du Titanian Commonwealth évitent d'utiliser de la monnaie pour les besoins ordinaires, participant à l'économie réputationnelle utilisée par la plupart du système extérieur. D'un autre côté, en atteignant l'âge de la majorité, les citoyens de Titans acceptent un contrat social littéral. Une portion de leur productivité économique est quantifié en monnaie sociale, qui est ensuite versée à des projets sociaux administrés par des microcorporations tels que l'exploration interstellaire sans porte, la recherche fondamentale en physique, les neurosciences, le développement de mêmes de santé mentale, la défense, la réincarnation publique et la construction d'habitat. L'unité monétaire utilisée dans ce but, la Couronne Titanienne, est actuellement indexée sur le prix du marché d'un teraoctet de qubits.

Contrairement aux régimes socialistes de la vieille Terre, il n'y a pas de monopole d'état ni de planification centrale. Quiconque capable de récupérer suffisamment de votes lors de la Pluralité (la cyberdémocratie Titanienne) peut démarrer une microcorporation financée par la monnaie sociale et entrer en compétition avec les autres. Les microcorporations sont possédées par le Commonwealth, et leurs profits sont utilisés par la Pluralité. Les microcorps se doivent d'être des entités administratives transparentes, et la Pluralité vote pour décider de transférer les découvertes dans le domaine open source ou pas. Les problématiques de régulation sont gérées par des bureaucrates IA et IAG (la paperasserie existe toujours, mais elle ne ralentit plus les choses ... ou presque). La principale récompense pour les individus dans ce système est la rep. Les Titans qui investissent beaucoup de temps ou de ressources dans un domaine donné sont récompensés par des gains de rep.

3.10.4 Mouvements Socio-politique

À côté des factions politiques sectaires, il existe de nombreux mouvements socio-politiques qui sont largement répandus dans tout le système solaire.

Argonautes

Mêmes: Société Open Source, Liberté d'Information, Responsabilité Sociale, Techno-Progressivisme

Stations principales: Station Mitre(Orbite Lunaire), Markov (Ceinture de Kuiper), Hooverman-Geischecker (Soleil)

Le groupe s'appelant les argonautes est une organisation publique défendant la cause d'un usage responsable de la technologie. Le groupe a choisi son nom d'après les Jansons d'avant la Chute, un groupe de conseillers que consultait le gouvernement des USA sur les problématiques de progrès scientifique et technologique et de ses dangers possibles. De la même manière, les argonautes proposent des services de consultant aux puissances politiques et économiques à travers tout le système solaire, mais refusent strictement d'être impliqué dans les affaires politiques du système. En dépit de leur rupture avec de nombreuses hypercorps juste avant la Chute, rupture qui amena dans certains cas à l'expropriation de données et de ressources corporatistes, les argonautes ont regagné les faveurs des gens en fournissant à tous leur expertise dans la lutte contre les TITANS pendant la Chute.

Les argonautes sont de gros promoteurs du mouvement open source, défendant l'accès libre à la technologie et à l'information. De leur point de vue, fournir un accès équitable à la connaissance et aux avancées de la transhumanité permet de développer la croissance et la sécurité de la transhumanité, afin qu'elle soit mieux préparée face aux défis et aux menaces futures. Les argonautes insistent souvent sur le fait que le paiement pour leur services se fasse en libérant des informations indisponibles - des secrets propriétaires hypercorporatistes, des données de recherche, des schémas de fabricants, des archives pré-Chute cachées, etc. - sur le mesh public. Les argonautes maintiennent plusieurs bases de données et archives ouvertes dans ce but spécifique.

Tout en étant principalement une organisation open source, selon les rumeurs les argonautes rendent des comptes à une élite d'un cercle intérieur. L'existence des médéens, l'aile paramilitaire clandestine de l'organisation, et qui servent de gardes du corps personnels pour les argonautes de haut niveau tout en protégeant les actifs du groupe, vient soutenir cette théorie.

Barsoomiens

Mêmes:: Abolitionnisme, Indépendance Martienne, Nationalisme Martien, Contrôle de la Terraformation

Stations principales: Ashoka (Mars)

Les Barsoomiens (leur nom vient d'une vieille série de romans Terrestre d'aventures pulp) sont un vaste mouvement composée des classes sociales Martienne les plus défavorisées. Développant un ressentiment grandissant contre la domination de Mars par les hypercorporations, les Barsoomiens se battent pour une structure sociale plus équitable. Largement influencé par les courants autonomistes, les Barsoomiens demandent le contrôle local des projets de terraformation, la fin de la servitude contractée à grande échelle et le contrôle de la Porte Martienne. La majorité des Barsoomiens sont ou ont été des infugiés contractés, bien

qu'une part significative sont des colons/contractés Martiens originaux et dont les habitats ne partagent pas la prospérité économique des cités favorites des hypercorps. Beaucoup de Barsoomiens occupent des morphs rusters ou synthétiques et adoptent en général un style de vie nomade dans les étendues sauvages de Mars. Quelques radicaux ont pris les armes et se sont engagés dans de violentes attaques contre des intérêts hypercorporatistes, qui systématiquement suivis par des raids de représailles pour décapiter le commandement Barsoomiens, augmentant encore l'hostilité.

Bioconservateurs

Mêmes: Bioconservatisme, Primitivisme, Ordre Naturel

Stations principales: Vo Nguyen (Orbite Terrestre)

Les Bioconservateurs sont extrêmement suspicieux et critiques vis à vis de la direction transhumaine que prend l'évolution humaine. Ils sont partisans pour limiter les développements technologiques en raison de la menace qu'ils représentent pour l'ordre social existant. Les positions des Bioconservateurs vont du conservateur culturel de droite aux environnementalistes de gauche. Bien que son importance réduise, le bioconservatisme a une base solide parmi quelques groupes religieux, la République Jovienne et certains extrémistes.

Les Bioconservateurs sont opposés à la nanofabrication, aux modifications génétiques, au clonage, aux modifications cognitives, à l'intelligence artificielle, à l'élevage et au fork, parmi d'autres technologies. Certains sont même opposés aux sauvegardes, à l'upload et à la réincarnation, les considèrent comme non naturel, un affront à la volonté des dieux ou comme une technologie pour laquelle la transhumanité n'est pas encore prête. Ils s'opposent à l'extension au-delà des Portes de Pandore sur le principe que la transhumanité n'est pas apte à s'occuper de ce qu'elle pourrait découvrir. La plupart des Bioconservateurs favorisent l'ancienne économie.

Les Bioconservateurs ont récupérés de nombreux convertis et beaucoup d'espace social après la Chute, l'événement cataclysmique qui a servi d'exemple direct des dangers contre lesquelles ils avaient prévenus l'humanité. Cependant, l'attrait de la technologie et les nombreux avantages qu'elle procure travaillent contre eux. En conséquence, quelques biocons mécontents se sont orientés vers le sabotage et les actes de terrorisme pour défendre leur idéologie.

Brinkeurs

Mêmes: Isolationnisme

L'étendue couverte par le système solaire permet à des groupes avec leurs propres projets ou idéologies d'établir leur propre société à l'écart du reste de la transhumanité. Communément appelé brinkeurs, ces habitats s'étendent sur toute la gamme de l'imagination. Les expérimentations sociales ou politiques, les sociétés basées sur le genre (ou le manque de genre), les extrémistes politiques, les groupes religieux, les exilés, les opérations secrètes hypercorporatistes ou criminelles, les familles étendues, les cultes ou simplement les personnes qui préfèrent vivre dans les coins perdus du système - tout est possible. Beaucoup d'entre eux sont des isolés volontaires et refuseront d'interagir avec l'extérieur, alors que d'autres seront heureux d'avoir des visiteurs occasionnels.

Néo-primitivistes

[Message Entrant. Source: Anonymous]

[Public Key Decryption Complete]

Les néo-primitivistes sont une menace potentielles qui devrait être surveillée par toutes les sentinelles de Firewall. Leur philosophie néo-luddite préconise l'abolition de la société technologique et un retour à un style de vie sauvage de chasseur-cueilleur, libre de tout contrôle ou oppression technologique. Considéré comme un élément extrémiste des mouvements bioconservateurs et réclamationnistes, les néo-primitivistes sont connus pour se livrer à des actes de sabotages contre la société transhumaine. Bien que certains néo-primitivistes ont fait certaines concessions à leur idéologie, acceptant les morphs rusters et choisissant un style de vie indépendant dans les étendues sauvages de Mars, la plupart espèrent retourner sur Terre y rétablir une société non

basée sur la technologie. Quelques uns préconisent la recherche d'un nouveau monde vierge au delà des Portes de Pandorre et y fonder une société primitive.

Exhumains

Mêmes: Adaptabilité, Hyper-Évolution, Singularité

Stations principales: Inconnue

Plus que tout autre faction, les exhumains cherchent à repousser les possibilités de l'auto-modification à une limite absolue et à devenir posthumain. Les exhumains tyiques perçoivent la Chute soit comme une opportunité évolutionniste ratée et/ou comme un exemple de l'infériorité et de l'indignité de la transhumanité. Bien que des idéologies spécifiques puissent différer entre les groupes exhumains, ils cherchent dans leur globalité à autoévoluer à un statut d'être plus évolué. Pour certains, cela signifie de se transformer génétiquement en un prédateur au sommet de la chaîne alimentaire, super-intelligent et capable de survivre partout et qui pourrait surpasser toute autre forme de vie dans la lutte pour la domination. Pour d'autres, cela signifie compiler et élever leur intelligence au niveau des TITANs à travers des modifications génétiques importantes et des traitements pharmaceutiques ou en devenant une infomorph et en modifiant leur programmation. Quelques uns sont des singularitionniste, espérant trouver une relique des TITANs qui leur permettra de transcender leur limites transhumaines actuelle, espérant parfois trouver des TITANs et être absorbés dans leur super-conscience.

Beaucoup de monde se méfient des exhumains, et pour de bonnes raisons. Les exhumains ont tendance à se lancer dans des modifications extrêmes et non-testées, parfois aux limites de la science, résultant souvent en d'horribles échecs et défigurations mais le plus fréquemment, elles rendent le sujet complètement fou - ou lui donnent un état d'esprit animal ou complètement étranger. Bien que chaque exhumains suive sa propre voie, ils sont connus pour se regrouper dans la Ceinture de Kuiper et dans d'autres zones éloignées. Plusieurs groupes d'exhumains ont pousser leur aversion des transhumaines inférieure à l'extrême, déclarant la guerre à leur ancienne espèce et lançant des raids brutaux et des attaques de pirates sur des avant-postes isolés.

Recherche solarchive: Out'sters

Connecté seulement par leur localisation distante dans le Nuage d'Oort plutôt que par un construct social ou un système politique, les out'sters sont une alliance formelle d'habitats, de grappes d'habitats et d'essaim. On ne sait que peu de chose sur eux, car ils évitent de communiquer ou d'interagir même avec la poignée d'avant-poste scientifiques et de stations de recherche dans le Nuage. La distance de leur localisation et l'isolationnisme qu'ils s'imposent alimentent les rumeurs paranoïaques à propos des objectifs et projets du groupe.

Mercuriens

Mêmes: Autonomie des Espèces, Droits des Élevés

Stations Principales: Glitch (Neptune), Mer Cachée (Ceres), Mahogany (Uranus)

Le term mercurien est devenu un nom commun pour désigner la part non-humaine de la transhumanité - les élevés et les IAGs - reflétant leur nature changeante. Le terme mercurien a été adopté en particulier par les élevés et les IAGs ayant des projets spécifiques pour dériver une culture et des intérêt mercuriens de la souche humaine. Bien que les problèmes rencontrés par les élevés et les IAGs diffèrent, ils ont certains points communs, et sont donc souvent regroupés. De manière notable, les deux parties du mouvement ont également des supporters humains.

Élevés: Le problème le plus fréquemment reporté par les élevés et le problème des droits civils et de l'autonomie. Beaucoup d'élevés dénoncent le status de seconde classe qui leur est donné (dans certains cas ils sont même considérés comme des animaux de compagnie ou des possession plutôt que comme des citoyens à part entière); et plus particulièrement, les restrictions sur la reproduction et la servitude forcée infligées à de nombreux élevés par les hypercorporations qui les ont créés. Certains activistes plaident pour que les élevés puissent contrôler leur propre futur génétique, plutôt que de subir la manipulation des scientifiques humains. A l'extrême radicale du spectre, certains élevés s'opposent à la manière anthropocentrique

dont leur cerveau à été modifié et dont leur enfants ont été socialisés, arguant que les élevés devraient être libre de développer leurs propres modes comportementaux, mécanismes de pensées, culture et organisations sociales non-humaines et unique - en allant aussi loin que l'établissement de leurs propres habitats dans ce but précis. Une minorité d'extrémistes insistent pour que les humains n'aient plus du tout le droit d'élever des animaux, et qu'il est d'une extrême vanité d'insister sur le fait que le faire est dans leur propre intérêt, plutôt que d'être libre dévoluer par eux même avec le temps. Ces idées ont été ponctuées d'actes de sabotage et de terrorisme contre les hypercorps comme Somatek.

IAGs: En raison de la peur et de la paranoïa engendrées par la Chute, le plus grand défi auquel doivent faire face les IAGs est un préjudice largement répandu et les restriction s sur leurs activités ou leur existence. End épit du statut dénu par certaines IAGs en tant qu'icône médiatique du système et des efforts effectué par des groupes de pression IAGs pour propager l'idée que les IAGs ne sont pas une menace - allant jusqu'à embaucher des méméticiens du système intérieur et des agences de relations publiques - une part significative du système solaire les considèrent comme un risque. De manière similaire aux mercuriens, certains activistes IAG luttent contre les modifications comportementales et la socialisation que doivent subir les IAGs pour s'adapter à la société humaine ou que les IAGs devraient être en mesure de contrôler el développement de nouvelles IAGs. Quelques radicaux arguent que les IAGs devraient être libérée de toute restrictions de programmation, mais étant donné le climat actuel, ces opinions ne sont que rarement soutenues.

Sybils

[Message Entrant. Source: Anonymous]

[Public Key Decryption Complete]

Nous avons vérifié que l'alerte envoyée juste avant ce dernier incident venait en fait d'une attaque de sybil - toutes les sources des réseaux de rep étaient des identités forgées. Étant donné le nombre d'incident que nous avons enregistré et qui ont suivi le même schéma, nous supposons maintenant qu'une sous-faction AGI jusque là inconnue est à l'originie de ces attaques. À chaque fois, ces sybil ont utilisés de multiples identités falsifiée pour envoyer des alertes à propos d'une attaque ou d'un incident à venir, tels que la panne du système de survie qui a résulté en l'évacuation de la staion Delphi. Jusqu'à présent aucun de ces sybil a pu être tracé avec succès, de même que leurs intentions ont toujours inconnues. Leur connaissance documentée des événements en cours indique un certain niveau de complicité ou de collusion afin d'amaner ces incidents à se produire, une vigilance particulière est recommandée.

Nano-écologistes

Mêmes: Nano-Écologie, Nanotechnologie, Environnementalisme, Techno-Progressivisme

Stations principales: Viriditas (Mars)

Les nano-écologistes sont des environnementalistes pro-technologie. Très actifs dans la terraformation de Mars et de diverses exoplanètes, les nano-écologistes deéfendent spécifiquement l'utilisation des moyens nanotechnologique pour la terraformation ou d'autre sintrusions dans une écosphère existante. De leur point de vue, la nanotechnologie permet une approche moins invsaive, extrêmement précise, plus efficace et non pollante de tout les types de projets et processuss d'adaptation, circonvenant au besoin d'exposer un environnement à des changements drastiques et massif lorsqu'il faut le terraformer pour une population transhumaine. Cette approche écologiquement-consciente semble un compromis excitant entre les extrêmes du paysage politique du système solaire - les factions hypercorporatistes et biocons - se donnant ainsi un élan suffisant pour évoluer en un mouvement politique grandissant.

Préservationistes

Mêmes: Préservationnisme, Environnementalisme

Stations principales: Muir (Lune)

Les préservationnistes sont des environnementalistes qui réclament une approche sans-impact, sans intervention humaine de la colonisation de nouveaux mondes. Ils sont extrêmement protecteurs des biosphères

naturellement préservées et qui pourraient avoir un semblant de vie, peu importe qu'elle soit microbienne, espérant la préserver de la spoliation ou de la contamination. En plus de s'opposer à la terraformation et à l'extension à travers les Portes de Pandorre, ils sont également fréquemment opposés à l'énergie tirée de la fusion ou de l'antimatière.

Réclamationnistes

Mêmes: Récupérer la Terre

Stations principales: Vo Nguyen (Orbite Terrestre)

Les Réclamationnistes poursuivent un but ultime - la récupération de la Terre en tant qu'habitat principal de la transhumanité. En plus de demander le retrait de la mise en quarantaine de la Terre, ils se lancent dans de la recherche scientifique et exécutent des simulations virtuelles pour déterminer la meilleure manière de nettoyer et récupérer leur planète contaminée et polluée. En dépit de l'interdiction de pénétrer l'atmosphère Terrestre, les réclamationnistes sont suspectés de soutenir des voyages périlleux et à hauts risques sur la surface de la planète pour récupérer des données scientifiques ou tenter d'établir des colonies de terraformation.

Socialites

Mêmes: Art, Culture, Hédonisme, Immortalité

Stations Principales: Valles-New Shanghai (Mars), Elysium (Mars), Noctis-Quinjiao (Mars)

L'upload et la réincarnation apporte l'immortalité effective à ceux qui peuvent se le permettre. Cela a créé un glissement au sein des élites économiques et des riches du système intérieur, qu'ils soient à la tête d'hypercorps, issus d'ancienne dynastie Terrestre ou d'autres oligarches détrônés. Le haut de ces riches et influents ne craignent plus la mort, leur permettant de planifier sur le long-terme. Certains d'entre eux font partis des premiers à avoir acquis les traitements de longévités lorsqu'ils sont devenus disponibles sur Terre et approchent l'âge de 200 ans.

Là où ces courtiers du pouvoir auraient transmis leurs richesses à leur famille et à leur descendance, leurs héritiers sont maintenant dans une position leur permettant de vivre des vies plus que confortables et d'accéder à des fortunes massives, mais n'ont aucune chance de pouvoir un jour contrôler ces fortunes ou de s'élever au niveau de leurs aînés. Même les nouveaux riches devenus riches de leur chef se trouvent souvent exclus de ce club influent - du moins tant qu'il ne sont pas à cette position depuis au moins cinquante ans.

Riche mais ennuyée, sans responsabilités mais avec le système solaire à leur portée, une nouvelle culture de l'élite socialite a émergé. Ces célébrités se laissent aller à un style de vie excentrique et à des fêtes excessives, couverts par les médias dans toute leur gloire superficielle et polie. Des habitats et des vaisseaux privés, des soirées lascives, des armées de serviteurs, et la possibilité d'acheter à peu près n'importe quoi ou n'importe qui les mènent à toutes sortes d'aventures intéressantes. Naturellement, ces socialites forment des cliques et des réseaux d'allégeances changeant constamment, avec son lot de liaisons, de scandales, d'intrigues et de médisance.

Ultimes

Mêmes: Ascétisme, Eugénisme, Individualisme, Militarisme, Darwinisme Social

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

Les ultimes sont un mouvement controversé qui embrasse une philosophie de perfection humaine. Dépeint par certains comme immoraux ou même fascistes, les ultimes sont typiquement perçus comme étant élitistes. Les ultimes ont établis plusieurs habitats pour poursuivre leur société idéale et ont été une force motrice derrière le développement du design de biomorph remade.

Les ultimes soutiennent l'utilisation de l'eugénisme appliqué, d'un entraînement physique et psychologique strict et de l'ascétisme afin d'améliorer leur endurance physique et mentale et leur adaptabilité environnementale. Leurs traits sociaux et toute leur sous-culture visualisent la vie dans l'univers comme une bataille évolutionnaire pour la survie et est construite autour de la victoire du transhumain supérieur à la fois sur ses adversaires et sur ses pairs. Leur mouvement est ouvertement militarisé, et des ultimes expérimentés affrontent

leurs services en tant que emrcenaires et force de sécurité privée aux hypercorps, aux cités état indépendante ou aux individus fortunés qui ont besoin d'une protection additionnelle.

3.10.5 Groupes religieux

Même si elles ont survécu à la Chute, les concepts de religion et de croyances religieuses ont subi des changements autant fondamentaux que ceux que la transhumanité a subit. Alors que les vieilles religions de la Terre étaient déjà en déclin face à l'immortalité technologique, les traditions religieuses enracinées des millénaires de vénération ont été incorporées à différents degrés dans la myriade de modèles politiques, sociaux et culturels du système solaire.

Religions pré-Chute

Les structures rigides et les dogmes enveloppant le Christianisme et le Judaïsme ont interdit à ces religions de s'adapter aux changements philosophique, culturel et scientifique/technologique en particulier qui modifièrent la transhumanité. Aujourd'hui, elles sont des ombres pâles de leur ancienne gloire, ayant de nombreux pratiquants perçus comme des individus pitoyables incapables de se défaire de leur lien avec la Terre. L'Islam, tout en conservant quelques vues et valeurs très controversées, a réussi à s'adapter en acceptant un point de vue plus libéral voire laïque. L'Hindouïsme a également survécu d'une certaine manière, considérant la technologie de réincarnation comme un élément de la renaissance et intégrant les différents types de morphes disponibles au système de caste de la religion (les synthmorphes étant devenus les "intouchables"). De manière globale, les adeptes des religions pré-Chute peuplent essentiellement de petits habitats isolés du reste de la transhumanité via une distance à la fois physique et philosophique.

Nouvelles religions

La Chute a démarré la naissance de nouvelles croyances, embrassant pour la plupart à la fois les accomplissements technologiques de la transhumanité et le cataclysme dévastateur de la Chute comme preuve de l'existence d'une plus grande puissance cosmique.

Neo-Bouddisme est la seule philosophie religieuse pré-Chute qui bénéficie d'une popularité constante. Les néo-bouddistes affirment que les technologies transhumaines réduisent la souffrance et augmentent le bonheur, et qu'elle permettra aussi la progression continue de la compréhension de l'univers par la transhumanité grâce à leurs vies successives.

Techno-Créationnistes croient que la destruction de la Terre était un signe de Dieu, montrant à la transhumanité à quel point son mode de vie était mauvais. Ils croient que grâce aux avancées technologiques et à l'ingénierie sociale, la transhumanité parviendra à coexister avec ses divers individus ainsi qu'avec des intelligences extra terrestres, trouvant ainsi de nouveau objectif et atteignant éventuellement l'illumination. Attiré par les similarités avec les Brahmanes Hindoux, les plus grands êtres cosmiques spirituels, les Techno-Créationnistes bénéficient d'un afflux constant d'Hindoux convertis.

Xénodéisme est une autre idéologie récente - bien que relativement mineure - qui commence à montrer des attributs religieux. Les Xénodéistes vénèrent les Facteurs et les Iktomis en tant qu'émissaires et prophètes d'une grande race divine qui a semé les germes de la création dans l'univers plusieurs millions d'années auparavant et qui sont donc les ultimes créateurs de la transhumanité.

3.10.6 Factions criminelles

Le progrès technologique et social et l'expérimentation comportementale n'ont pas déraciné le crime ou les tendances criminelles au sein de la transhumanité. Tant qu'il existe des inégalités et des restrictions, les syndicats criminels prospèrent et s'adaptent même aux nouvelles technologies pour étendre leurs opérations à travers tout le système solaire. Bien que des petites organisations criminelles de type divers existent d'un habitat à l'autre, quelques organisations plus larges ayant une influence à travers tout le système solaire méritent d'être mentionnées.

Intelligent Design Crew (ID Crew)

Stations principale: Rhéa (Groupe Kronos)

L'ID crew se spécialise dans les crimes électroniques et la revente d'information, incluant la fraude aux crédits à la rep, la contrefaçon d'identité, le commerce d'égo et le fork-napping. Les informations sur les origines du syndicat ont été perdues lors de la Chute, mais l'on pense que l'ID Crew s'est développé sur des gangs de hackers qui ont été assimilés sous le commandement d'un consortium d'infomorph. Leur expertise dans les logiciels de manipulation mémorielle et de l'intrusion dans le mesh suggère qu'ils bénéficient de l'aide d'IAs sophistiquées, il est resté encore à déterminer si elles aident volontairement le syndicat ou si elles ont été menacées d'une manière ou d'une autre et forcées à coopérer. En raison de leur secteur de service, l'ID Crew maintient un profil physique minimum, mais peut être trouvé errant dans les recoins les plus sombres du mesh de n'importe quel habitat ou station. Ses activités et services spécialisés leur ont jusqu'à présent permis de rester hors des opérations des triades ou du Night Cartel, bien qu'ils soient des rivaux avec le syndicat Nine Lives.

Night Cartel

Stations principales: New Sicily (Ceinture Principale)

Lorsque l'affiliation à l'un des habitats multi-ethnique remplaça les concepts d'ethnicité et de nationalité, l'héritage culturel et les traditions s'estompèrent dans l'histoire. Plusieurs syndicats ethniques pré-Chute ont formé une alliance de nécessité d'abord, mais s'élevant et se transformant rapidement après avoir supprimé tout codes sociaux ou préjugés raciaux restants. Ayant une vision progressive à la fois pour les affaires et pour le crime, le Night Cartel émergea des restes des syndicats sous-terrain de la Terre, récupérant le meilleur de chaque.

Le Night Cartel possède un statut d'hypercorporation légitime dans certains habitats tout en travaillant clairement illégalement dans d'autres habitats plus respectueux de la loi ou ayant des régimes moins corrompus. Le Night Cartel est impliqué dans nombre de domaines traditionnels du crime: racket, extorsion, enlèvement, traites des pods et prostitution. Ils se sont également bien adaptés aux derniers développements technologique et sont en compétition avec les triades sur les marchés des stimulants électroniques, de la drogue et du piratage de nanofabrics. Comme les triades, le Night Cartel opère parfois via des façades hypercorporatistes légales.

Nine Lives

Stations principales: Legba (Ceinture Principale)

Ce réseau très répandu de trafiquants d'âme se spécialise dans l'acquisition, le commerce et le trafic général des transhumains. Leur principal marché est le commerce d'égo: vol de sauvegarde, fork-napping, enlèvements, upload forcé et ainsi de suite. Nine Lives est connu pour diriger des colonies illégales d'esclaves infomorphs aussi bien que pour organiser des combats de fosses utilisant tout type de corps physiques (biomorphs, synthmorphs, animaux) chargés avec tout type de conscience (transhumains, IA, animaux, etc). Seuls les plus désespérés se trouvent vers le syndicat pour être convoyés hors d'un habitat ou de la contraction hypercorporatiste. Leur brutalité lors de l'acquisition d'egos a donné une réputation redoutable parmi les populations transhumaine aussi bien que dans les sociétés infomorph.

Pax Familiae

Stations principales: Ambelina (Vénus)

Tout en étant similaire au Night Cartel par la détention de bureaux et d'avant-postes légaux dans plusieurs habitats tout en travaillant dans l'ombre dans d'autres, la différence entre les deux syndicats ne pourrait pas être plus grande. Toute l'organisation de la Pax Familiae se résume à une seule personne, Claudia Ambelina, la matriarche et fondatrice du syndicat. Utilisant excessivement les technologies de clonage et de fork, chaque membre du syndicat est un descendant ou une variation de Claudia. Les biomorphs sont clonés depuis le génome originel de Claudia ou sont parfois des descendants produits sexuellement (grâce aux

bio mods de changement de sexe), alors que les egos sont des forks. Tout les membres sont entièrement fidèles à Claudia et affiche leur affiliation familiale avec fierté et arrogance. Individuellement, chacun d'entre eux reste légèrement mais notablement différent des autres, mais ils sont tous calculateurs et ambitieux. Des ré-assimilation régulières de forks et des mise à jour XP sont utilisées pour garder chaque variation au courant des activités des autres - une fois que vous avez vus une version de Claudia, les autres vous connaîtrons.

Pax Familiae se lève dans un assortiment varié d'opération légale, paralégale et illégale, chacune adaptée aux besoins d'un habitat particulier. Des entreprises communes incluent les manipulations de capitaux, l'arnaque dans les réseaux réputationnelle, la consultation financière, la revente d'information, les manipulations du marché, la fraude bancaire et l'usure.

Pirates

La plupart des pirates attaquent des vaisseaux cargos automatisés et les convois d'approvisionnement longue-distance, et mènent occasionnellement des raids sur des stations de minages d'astéroïdes, des avant-postes de recherche ou des habitats isolés. En de rares occasions ils sont connus pour avoir attaqué des croisières commerciales pour voler les plus riches ou kidnapper des socialites. Beaucoup de pirates se dissimulent dans les couverts offerts par les flottes racailles, commerçant avec eux et utilisant leurs capacités limitées de maintenance. Un certain nombre d'entre eux se font également des côtés en tant que contrebandiers et/ou marchand libre, utilisant souvent des connexions à l'un des syndicats du crime ou à un des exilés politiques.

Triades

Stations Principales: Qing Long (Toyens Martian)

Le seul syndicat Terrestre majeur à avoir survécu à la Chute quasiment indemne, les triades dominent le monde sous-terrain du système solaire par le nombre de leur membres et grâce à un passif de siècles d'influence culturelle et politique. Ayant évolué en entreprise légitime et en petits consortiums économiques bien avant la Chute, les triades ont récupéré une tête de pont pendant les premières étapes de la colonisation spatiale grâce aux masses de travailleurs Chinois. Depuis la Chute, ils ont utilisé leur influence pour se répandre dans de nombreux habitats, profitant des disparités des richesses et des politiques de restrictions des réfugiés pour créer des entreprises florissantes dans le marché noir et gris. Une part de leur succès repose également dans leur utilisation continue des codes sociaux Chinois pour assurer leur insularité.

Bien que de nombreuses petites triades existent, habituellement isolées dans une station particulière, il y a quatre grands groupes de triades qui méritent d'être mentionnés. Chacun d'entre eux possède suffisamment d'influence pour s'engager dans des activités criminelles à l'échelle du système. Elles opèrent traditionnellement via des gangs locaux de taille moyenne spécifiques à un habitat ou utilisent leurs façade légale comme origine de leurs efforts.

La Triade 14K contrôle une large partie de l'industrie des casinos et les différentes formes de jeu illégaux, de pari et de loterie truquées. À travers leur Galaxy Entertainment Group, une hypercorporation légale de casino et de jeu, la 14K maintient des connexions serrées avec les politiciens, les célébrités et les entrepreneurs influents dans plusieurs habitats et peuvent se payer le luxe d'une force de police, la Pai Gow (Main Double). En utilisant le business des casinos pour blanchir de l'argent, ils sont également lourdement impliqués dans l'usure et la fraude au crédit ou à l'ID.

Le Shui Fong - bien que plus petit que le 14K - s'occupe des vices et des addictions des ouvriers d'habitats, des mineurs et d'autres travailleurs contractés, leur fournissant drogues et XP illégale, faisant tourner des cercles de prostitution et organisant des combats d'arènes illégaux et des tournois de jeu. L'origine de la rancune entre le Shui Fong et le 14K vient des ruines de l'histoire Terrestre pré-Chute, mais la haine entre les deux factions a été emmenée dans l'espace et continue de bouillir.

Le Sun Yee On étaient autrefois la deuxième des triades Terrestre, avec plus de 25 000 membres supposés. Leur profit vient principalement de la revente de copie bon marché de schéma de nanofabrics ainsi que de la vente faiseurs et fabricants bidouillés. Les produits légaux sont distribués via leur Wushuang Corporation, alors que les marchandises illégales sont assemblées par des infomorphs asservies dans des ateliers de misères cachés dans les recoins éloignés du mesh. La deuxième source de profit du Sun Yee On sont les faux objets de nostalgie Terrestre, telles que les bijoux, les documents, les pièces et d'autres objets de collection.

Le Big Circle Gang est la plus petite des quatre triades avec approximativement 8 000 membres. Ils dirigent une bonne partie du marché de la drogue du système solaire, produisant des drogues organiques, des drogues intelligentes ou des narcoalgorithmes de tout type dans des habitats scellés ou dans des installations de minage et de traitement abandonnées transformées en laboratoire de drogue.

3.10.7 Firewall

Firewall a été à la tête de la lutte secrète pour sauver la transhumanité depuis la Chute. Firewall est un réseau indépendant de cellule et d'individus recrutés dans tout type de faction, de cultures, d'origine et d'habitats. Les nouvelles recrues potentielles sont approchées en secret et on leur dit qu'elle possèdent des connaissances ou des compétences utiles pour un réseau clandestin cherchant à sécuriser la continuité de la survie de la transhumanité. L'objectif de Firewall est simple; protéger la transhumanité des menaces d'envergure existentielle, peu importe que ce risque émerge de l'intérieur de la transhumanité ou ait une origine extérieure, étrangère.

Les agents opérationnels de Firewall - appelés sentinelles - doivent agir de manière indépendante et doivent utiliser leurs propres ressources. Les sentinelles sont connectées à un réseau social appelé The Eye, qu'ils peuvent utiliser pour obtenir de l'aide et des compétences additionnelles et des ressources. L'i-rep d'une sentinelle sur le réseau indique le niveau de confiance qui leur est accordé et sera un facteur déterminant pour savoir l'aide qu'ils peuvent obtenir. Firewall s'occupe également des dépenses conséquentes et de la logistique lorsque c'est nécessaire, tels que les besoins en égocast et en réincarnation. La résurrection est garantie aux sentinelles, par la pile corticale ou par une sauvegarde, si ils perdent la vie au cours d'une opération pour Firewall.

Les sentinelles sont généralement prêtes à intervenir immédiatement - quand quelque chose arrive dans leur voisinage ou lorsque leurs spécialités sont requises, le boulot leur est affecté. Les sentinelles sont habituellement groupées en équipe d'intervention spéciales en fonction de chaque mission. Même si beaucoup de sentinelles poursuivent leur propres plans après avoir complété une mission pour Firewall, il est courant que des équipes de sentinelles restent en contact, partagent des informations ou continuent à travailler ensemble sur des assignations liées à Firewall pendant une période de temps plus longue.

Les opérations de Firewall sont habituellement planifiées et gérées par des proxys, des agents qui maintiennent l'infrastructure décentralisées de Firewall. Les proxys possèdent généralement plus d'information que les sentinelles et dispenseront ces informations de la manière qu'ils jugent nécessaire à la mission, en fonction de l'i-rep de chaque sentinelle et de leur besoin de savoir. Les moyens de contact, les briefings de mission et la méthodologie de chaque proxy diffèrent grandement.

Projet Ozma

[Message Entrant. Source: Anonymous]

[Public Key Decryption Complete]

Tu ne trouveras pas une mention de ce groupe sur les forums conspirationnistes - la sécurité du Consortium est bien trop élevée pour permettre les fuites. Si tu n'as jamais entendu parlé du Projet Ozma avant, considère-toi comme prévenu.

Le Projet Ozma était le nom d'un projet SETI international collaboratif avant la Chute. Il est entré brièvement dans le discours public après la Chute et la découverte de la première Porte de Pandorre comme une initiative du Consortium Planétaire pour tenter de discerner où sont partis les TITANS. Peu après le Projet Ozma est cependant passé hors de vue, toute mention publique

étant été effacée dans les serveurs mesh du système intérieur. Les officiels du Consortium ont simplement prétendus que le projet avait été déplacé dans d'autres départements.

Firewall ne sait pas ce qu'est le Projet Ozma, mais nous savons qu'ils sont toujours là - et qu'ils semblent avoir des intérêts similaires aux nôtres. Nous nous sommes retrouvés nez à nez avec eux un peu trop souvent pour que ce ne soit que des coïncidences. Peut-être qu'ils sont la version du Consortium de Firewakkn ou peut-être que leurs plans sont complètement différents. J'ai entendu quelques spéculations sur le fait qu'ils se préparaient à et gèrerai des contacts étrangers. Tout ce que nous savons c'est qu'ils opèrent au niveau des caisses noires les plus obscures et qu'ils ont un total de ressource saffolant disponible à leur appel. Ils sont aussi vicieux comme des conanrd, le genre à tirer d'abord et à interroger votre sauvegarde plus tard. Les POP standards si vous croisez une opération du Projet Ozma est de se barrer rapidement et de rester loin d'eux. Nous avons déjà perdu des douzaines d'agents à cause d'eux.

Prométhéens

Un sujet dominant parmi les théoriciens de la conspiration est l'existence d'un groupe d'IA germe qui s'appellent les Prométhéens. Les rumeurs de ces entités datent d'avant la Chute et sont régulièrement allumées alors que certaines preuves sont mises en évidence, même si de tels preuves sont presque toujours discréditées juste après. D'après quelques théories, les Prométhéens sont plus anciens que les TITANs et pourraient même être responsable de l'existence des TITANs. D'autres postulent que les Prométhéens sont une faction dissidente des TITANs qui se sont séparés d'eux et ont tenté de contrer les activités des TITANs pendant la Chute. D'autres encore murmurent que les Prométhéens ne sont pas du tout d'origine transhumaine, et qu'ils sont en fait une forme de conscience étrangère qui a trouvé la terre et qui interfère maintenant activement avec les affaires transhumaines. Que les Prométhéens soient hostiles, amicaux ou indifférents restent sujet à beaucoup de conjecture et de conflit. Des organisations proéminentes comme le Consortium Planétaire démentent de telles rumeurs ou restent silencieux à leur sujet d'une manière ou d'une autre.

3.11 Atlas du Système

La transhumanité s'est étendue loin de son monde natale et a non seulement colonisé le système solaire mais également diverses exoplanètes grâce à la découverte des Portes de Pandorre. Cette section fournit un aperçu non exhaustif de différents abris humains.

3.11.1 Sol (le Soleil)

Le système solaire a été formé il y a des milliards d'années grâce à l'accrétion de matière résultante de la formation de son étoile, Sol, le soleil. Bloqué dans son orbite depuis cette époque, l'histoire et la disposition actuelle de virtuellement tout objet situé à moins de deux années lumière est affecté par sa relation avec ce corps céleste. Le soleil est une étoile G2 appartenant à la séquence principale, théoriquement à l'extrémité la plus chaude de la série d'étoiles pouvant donner naissance à la vie. Pendant l'essentiel de son histoire, la transhumanité a alimenté ses ascensions et chutes avec l'énergie solaire, d'abord stockée dans des matériaux comme les hydrocarbures, et plus tard directement converti avec des convertisseurs solaires.

Aujourd'hui le soleil reste une source d'énergie cruciale, mais ses couloirs externes sont également devenus un foyer pour certains. Les adaptations nécessaires pour habiter là font des Suryas l'une des ramifications les plus étranges de la transhumanité.

Suryas and Salamandres (morphs coronaire)

Les morphs adaptées à la vie dans la couronne solaire sont probablement l'un des exemples les plus extrêmes des créations néogénétiques de la transhumanité. Les Suryas, nommés ainsi d'après le nom d'une divinité solaire hindoue, sont énormes, ressemblent à des baleines et adaptées de manière unique pour habiter dans

le nuage de plasma surchauffé et brillant de la couche la plus externe du soleil. Chaque surya est une sorte de version miniature d'un habitat circumsolaire. Leur métabolisme génère des champs magnétiques puissant qui les protège de la chaleur et des radiations solaires, tout en agissant comme une voile et des rames magnétiques qui leur permet de naviguer sur les courants des vents solaires et d'extraire les événements qu'ils transportent. Les Suryas sont protégés par des couches de "barboteur" d'eau liquide qui capture les ions dangereux, qui sont extraits et rejetés par une médication interne, tout en maintenant les éléments utiles tels que l'oxygène et l'hydrogène, qui permettent à leur tour de synthétiser encore plus d'eau. Ils communiquent en utilisant des motifs de contrasté sur leur épiderme externe et sont extrêmement sensible aux ondes sonores héliosismiques que sont les pulsations solaires, utilisant ces vibrations pour prédire et éviter les tempêtes dans l'atmosphère coronaire.

Un autre type de morph coronaire est la salamandre, une petite morph humanoïde avec des turbines à gaz sur le dos et le torse leur permettant de manœuvrer dans le vide. Les salamandres ont un métabolisme similaire aux suryas, mais sont incapable de survivre sans protection dans la couronne. Ils subsistent grâce aux composés chimiques et à l'énergie extraits de la couronne par Ukko Jylina, le seul habitat où l'on peut voir des salamandres.

Les suryas et les salamandres communiquent tout les deux soit par des transmissions via leurs implants ou en "solpointant" - altérer les motifs contrasté sur leur peau pour former un langage.

Habitats

Les habitats dans la couronnaire Solaire doivent relever des défis plus extrêmes que ceux auquel font face les habitats n'importe où ailleurs dans le système. Le seul moyen pour la transhumanité de se protéger de la chaleur et des radiations émis par une naine jaune est de générer un champ magnétique suffisamment puissant. Et même ainsi, les dangers représentés par les éruptions solaire et les éjections de matière de coronaire - des explosions massives qui propulsent des matériaux coronaire à des dizaine de milliers de kilomètre dans l'espace circumsolaire - font que seules les régions polaires du Soleil sont des endroits suffisamment sûrs pour y placer des habitats. En tant que tel, les habitats circumsolaire un engendre des dépenses astronomiques pour les construire et les maintenir, et deux des trois principaux habitats circumsolaire sont fortement soutenus par des organisations distantes.

Les couches externe des habitats circumsolaires sont couvert avec des milliers de turbines électromagnétiques qui extraient de l'énergie directement du soleil. Ces turbines génèrent les champs magnétiques nécessaire aux écrans de protection. A l'intérieur on trouve des couches intermédiaires emplies d'eau liquide qui capture les particules ionisées, des nanites collectant les ions et les envoient dans l'espace grouillent dans ces eaux. L'eau doit être régulièrement remplacées par des glacetéroïdes capturés qui sont importés grâce à leurs propres boucliers électromagnétiques lourd. Un habitat en grappe se situe à l'intérieur de cet écran d'eau, un ensemble de modules disposés sur une structure ayant une forme grossièrement sphérique.

3.11.2 Un rapide aperçu des habitats transhumains

Les habitats sont couvert en détails p. 280. Un aperçu rapide et proposé ici:

- Les aérostats sont des cités massives flottant dans la couche de nuages externe de Vénus.
- Les nids d'abeille sont des tunnels forés dans des astéroïdes et des lunes.
- Les grappes sont des habitats en microgravité composés de modules interconnectés.
- Les habitats de type bulle de Cole sont des astéroïdes évidés, dont l'intérieur est terraformé et qui tournent pour fournir de la gravité.
- Les habitats domes sont de grands domes construits sur la surface de lunes, d'astéroïdes ou de Mars.
- Les cylindres hamilton sont des habitats nanotechnologique auto-construit grâce à une conception avancée.

- Les cylindres O'Neill ressemblent à de grandes cannettes de soda, mais gigantesque, souvent large de plus d'un kilomètre et longue de plusieurs kilomères. l'intérieur est terraformé et tout le cylindre tourne sur lui même pour fournir une gravité légère. Des cylindres O'Neill sont mis bout à bout l'un de l'autre.
- Les cylindres Reagan sont un modèle inefficace de cylindre O'Neill, construit en évitant un cylindre dans un astéroïdes tournant, et utilisé par la République Jovienne.
- Les boîtes de conserves sont des petites et étroites boîtes modulaires bon marché, généralement utilisé au début de la colonisation spatiale.
- les habitats toriques sont de grandes roues tournant sur elle-même afin que le bord extérieur bénéficie de gravité. Les rayons internes sont en zéro-G.

Les habitats coronaires sont facilement détectable à une certaine distance à cause de l'onde de choc qui les précède et de la trainée de plasma qu'il laissent derrière eux dans les vents solaires.

Aten

Mis en œuvre par un consortium incluant des intérêts hypercorporattistes et l'Université de New Shanghai, Aten héberge une population d'à peu près 12 000 transhumains. Des rumeurs faisant de la recherche militaire le principal composant de la mission de l'habitat abondent. Aten est extrêmement policé et difficile à visiter. Les découvertes les plus publiées issues de cet habitat traitent des système de propulsion et de nouvelle technologie de collecte de l'énergie solaire.

Hooverman-Geischecker

Les argonautes et l'Université Autonome de Titan sont les principaux soutines de cet habitat, qui héberge une population d'à peu près 4 000 personnes. En contraste avec Aten, l'accès à cet habitat est relativement ouvert. Les principaux domaines de recherches incluent la science pure et la recherche dans des morph coronaro-adaptée.

Ukko Jylinä

Ukko Jylinä est le nom utilisé par les étrangers pour le havre de surya. Dans la langue surya, le nom de cet endroit est une séquane commune de vibrations héliosismique. Lorsqu'elle est transposée quinze octaves plus haut dans une gamme audible par les transhumains, ce son est un grondement chaotique pour la plupart des oreilles, mais les suryas le considèrent comme l'un des plus beaux sons que le soleil peu produire.

Ukko Jylinä est plus un camp qu'un habitat, un refuge pour les suryas lors des passage de gros temps solaire. Il sert également de lieu pour que les suryas socialisent et s'accouplent, refassent le plein d'eau à partir de gllactéroïdes importés et puissent s'égocaster ou se réincarner. La population fluctue donc énormément, tournant habituellement autour de 300 personnes, mais pouvant atteindre les 3 000 (quasiment toute la population surya) pendant les tempêtes. Ukko Jylinä a également quelques modules dans lequel les autres morphs peuvent survivre.

Une très petite part d'Ukko Jylinä consiste de modules d'habitats fermés. Il y a de nombreux modules utilitaires ayant les ports d'accès ouvert à l'espace à la place. Privé des vents solaires, les suryas à l'intérieur du camp portent généralement des harnais de manœuvres par expulsion de gaz ou se réincarne en salamandre si ils ont besoin de réaliser des travaux nécessitant une manipulation précise.

3.11.3 Vulcanoïdes

Les Vulcanoïdes sont une population d'astéroïdes se situant entre Mercure et le Soleil. Basé sur les prédictions scientifiques du début du 21^e siècle, le nombre de Vulcanoïdes est, de façon inattendue, relativement petit.

V/2011-Cladwell

Découvert au début du 21^e siècle et survolé par une mission de recherche Japonaise dans les années 2020, V/2011-Caldwell n'était guère plus qu'une entrée dans le catalogue des astronomes, différenciable des autres uniquement par son manque de cratère sur la face qui avait été photographiée. Puis, quelques années après que la poussière de la Chute ne soit retombée, une petite équipe de prospecteurs de Vénus y ont découvert une Porte de Pandore. Maintenant contrôlées par TerraGenesis, Caldwell est utilisé principalement pour la recherche d'exoplanète depuis de nombreuses années, bien que l'hypercorp soit maintenant engagé dans plusieurs projets de terraformation et de géo-ingénierie de planètes étrangères. TerraGenesis vend régulièrement des accès à sa porte à d'autres hypercorps et organisations. Caldwell est un astéroïde fusiforme remarquablement lisse d'à peu près quatre kilomètres de long et moins d'un demi kilomètre de diamètre sur son diamètre le plus large. Appelée la Porte Vulcanoïde, elle est située au pied d'un énorme rocher près de l'un des pôles les plus étroits.

3.11.4 Mercure

la planète la plus proche du soleil a une masse comparable à la Lune et est bien plus dense à cause de son noyau de fer-nickel. Mercure tourne sur elle-même lentement et n'a donc pas d'atmosphère, sa surface au soleil est donc suffisamment chaude pour faire fondre la plupart des métaux tandis que la surface exposée à la nuit est extrêmement glacée. En raison du manque de la plupart des éléments nécessaires aux colonies transhumaines pour être auto-suffisante, Mercure est peu habitée, à l'exception d'une poignée de relais d'énergie solaire, de quelques stations de minage souterraine et d'une seule grosse entreprise d'extraction minière en surface, Cannon.

Ressources et économie

la plupart de l'économie Mercurienne est basée sur les mines. Fer, nickel, et d'autres matériaux constituent 70% de la masse de la planète, en faisant la source de métal ferreux la plus riche en dehors des astéroïdes. Mercure fait aussi de bonnes affaires dans le relayage de l'énergie solaire et sert de point de départ pour les expéditions de recherche solaire ne désirant ou ne pouvant pas soutenir une station dans la couronne solaire. Mercure a également quelques gisements d'Hélium-3, bien qu'ils soient essentiellement utilisés pour un usage local. Ce n'est un secret pour personne que plusieurs puissances ont des stations de production d'antimatière là-bas. Officiellement, ces stations sont de gros relais d'énergie solaire, mais les gigantesques accélérateurs de particules toriques et les sphères de contentions magnétiques nécessaires pour la production et le stockage de l'antimatière sont quasiment impossibles à dissimuler.

Caloris 18

Caloris 18 est le seul site connu d'activité des TITANs sur Mercure pendant la Chute, et était un relais d'énergie solaire à équipe réduite appartenant à Lukos, une coprotaion Russe maintenant disparue. Vanya Ilyanovich, l'IAG administrant l'usine, a assimilé tous les habitants transhumains de la station et a fusionné leur morph en une abomination gigantesque ressemblant à un centipède avant de s'auto-détruire dans une tentative avortée de fusionner sa conscience avec tous les esprits de sa création. Depuis, Caloris 18 est sous une quarantaine stricte.

Cannon

Le plus grand abri de surface de Mercure est une fronde gravitationnelle alimentée par l'énergie solaire et de la taille d'une cité qui rampe sur la face froide de la planète, éjectant dans l'espace des lingots de métal extrait de la roche d'un immeuble d'habitation. L'habitat est possédé quasiment exclusivement par l'hypercorporation Jaehon Offworld, qui a contracté Cannon avec le soutien des banques Lunaires cherchant à se diversifier en anticipant sur l'économie Lunaire post-He3. La plupart des 10 000 habitants sont des employés de Jaehon, et la sécurité est très élevée. Cannon fait une grande boucle autour des zones extrêmement minées autour

de Caloris pendant la longue nuit Mercurienne avant de suivre un trajet qui lui fait contourner l'hémisphère nord, évitant les rayonnements dévastateurs du soleil. Pendant tout le trajet, elle s'arrête pour une série d'opérations d'extraction, collectant les lingots génats pour les envoyer en orbite.

3.11.5 Vénus

Vénus est à la fois la plus proche voisine de la Terre ainsi que celle qui lui ressemble plus en terme de taille et de géologie. C'est un monde rugueux composé de montagne volcaniques, de canyons, de hauts plateaux et d'étendues volcaniques traversée par des rivières de magma. la plupart de la surface est composé de roche basaltique. Le climat de Vénus est l'un des plus inhospitalier du système solaire. Seules les raidations les plus mauvaises du système Jovien semblent présenter un défi pour difficile pour la colonisation transhumaine. L'atmosphère Vénussienne est un maelstrom surchauffé de dioxyde de carbone et d'acide sulfurique, avec une pression atmosphérique à la surface équivalente à celle que l'on obtient cinq kilomètres sous la surface des océans Terrestres. Vénus ne possède également guère plus que des traces d'hydrogène, ce qui signifie qu'il faut importer l'eau sous forme de galcétéroïdes depuis le système extérieur.

Néanmoins, la transhumanité s'est installée sur Vénus et, en arrivant, à commencé à débattre de la façon d'utiliser la planète. Vénus n'as pas d'habitat de surface permanent autre que les quelques équipements et zones d'approvisionnement utilisés par les chercheurs à la surface. En dépit des difficultés, la transhumanité a trouvé des stratégies de survie fonctionnelle dans ce cas. La plus surprenante d'entre toutes sont les aérostats, des habitats plus léger que le dioxyde de carbone et qui flottent dans l'épaisse atmosphère Vénusienne. À côté des quelques rares aérostats indépendant ou loayux au Consortium Planétaire, ces aérostats sont la base du bloc de pouvoir émergeant de la Constellation Morningstar. Connus pour leurs laboratoires de recherche, leurs laboratoire de conception de naofabeurs, leurs studios logiciels et leurs attractions luxueuse, les aérostats de la Constellation vont de plus en plus à l'encontre des intérêts du Consortium Planétaire et de l'Alliance Lagrange-Lunaire.

dans certain aérostats, des zones peuplées uniquement de synthmorphs contractées sont ouverte à l'atmosphère Vénusienne. Quelques 500 000 transhumains vivent dans les habitats aérostats et encore 10 000 vivent sur la surface de la planète. Approximativement 5 000 000 de transhumains habitent dans des habitats orbitant auour de Vénus.

Bien que le Consortium Planétaire considère le démarrage d'un projet de terraformation de Vénus, ce projet est activement opposé par la Constellation Morningstar. Les aérostat de la Constellation voient les propositions de terraformation - qui incluent un bombardement cométaire massif ou la construction d'un écran solaire de la taille e la planète pour refroidir l'atmosphère - non seulement comem étant irréaliste mais également en comem mettant en danger leurs vies et leurs profits.

Vénus est un endroit fascinant pour les climatologistes, les géologues et d'autres scientifiques planétaires. La découverte d'une protobactérie Vénusienne a soudainement créé une nouvelle branche des sciences du vivant, bien que les applications pratiques pour des organismes avec des métabolismes à ce point différents de la vie terrestre sont encore limités.

Gerlach

Gerlach est un cylindre O'Neill qui abritent à peu près 100 000 transhumains. Généralement considéré comme le point central de la recherche Vénusienne, Gerlach est aussi l'un des endroits les plus étrnages du système ntérieur. Les habitants entretiennent des liens étroits avec les argonnauts et sont des sympathisant des autonomistes du système extérieur et sont de solide partisans de la liberté morphologique, de l'expérimentation cognitive et de l'innovation ouverte. Les principales activités de Gerlach sont la recherche planétaire et l'exploration, la conception de morph pour les environnements hostiles et la construction d'aérostat.

Octavia

Octavaia est l'habitat aérostat le plus réussi jusqu'à ce jour et le centre politique de la Constellation Morningstar. Il se maintient à une altitude d'environ 55 kilomètres au-dessus des hautes terres nordique d'Ishtar Terra. Octavia ressemble à un énorme dirigeable en forme de champignon, haut de 450 mètres, encerclé en

son centre par quatre espars balancier, chacun se terminant par un stabilisateur rempli d'hélium. Le chapeau du champignon est un dôme rigide et translucide qui fournit un espace ouvert, ressemblant à un parc, tout en servant également d'enveloppe de gaz principale (l'oxygène, qui est bien plus léger que le CO2 composant l'essentiel de l'atmosphère Vénusienne, est la principale source de flottabilité). L'habitat est canelé du sommet à la base, allant d'un diamètre de presque 300 mètres à la base du dôme à une largeur de 15 mètres à l'extrémité la plus basse. Un gigantesque contrepoids attaché au bas de la structure empêche l'habitat de giter lors des tempêtes. Les vaisseaux atmosphériques et les navettes orbitales peuvent atterrir sur des ponts d'envols près de la base des balancier. 500 000 personnes habitent à l'intérieur d'Octavia.

Rumeurs Vénusiennes

[Message Entrant. Source: Anonymous]

[Public Key Decryption Complete] Nous avons besoin que tu enquêtes sur quelques rumeurs étrange circulant à propos d'activités à la surface de Vénus. D'après les rapports, une équipe de recherche Omnicor a disparue il y a une semaine. Contrairement à beaucoup d'équipe de surface Vénusienne, il ne s'agissaient pas de bots téléopéré mais de chercheurs incarnés dans des synthmorphs et opérant loin de la sécurité d'un lien avec un aérostat - ce qui est déjà un comportement suspicieux. Les groupes de recherches n'ont retrouvé aucun signe des morphs manquantes, mais les ragots disent qu'ils sont tombés dsur des signes d'activités récente des TITANs qui leur ont fait tourner les talons. Je n'ai pas encore trouvé de preuve pouvant confirmer cette information - cela pourrait très bien être une tentative de désinformation pour empêcher els gens de fouiller près de la surface. j'ai entenud que certaines corporation de sécurité ont des caches de données quantiques enterrés là-bas. Enquêter là-dessus pourrait nécessiter de mettre la main sur des morphs synthétiques résistantes à la chaleur et à la pression.

Aphrodite Prime

Aphrodite Prime est l'un des 20 aérostats les plus petits et flottent à 54 kilomètres au-dessus de Aphrodite Terra. C'est un centre de tourisme Vénusien; pratiquement un quart de cet aérostat est une station touristique pour les visiteurs hors-monde les plus riches. Aphrodite Prime est également la principale station de recherche pour la conception et la création de forme de vie adaptée à al vie dans les nuages Vénusiens. Cet aérostat abrite une population de 300 000 personne et possède des volières de tests en environnement fermées peuplées de nuages de plancton aérien et des élevages de poissons ballons et de pieuvres volantes récemment créés.

3.11.6 La Terre

Écologiquement dévastée et infestée par les l'étrange proégniture des TITANs, la planète mère de la transhumanité ne reçoit plus beaucoup de visiteurs. Les régions urbaines autrefois peuplées de la Terre sont des étendues urbaines ruinées par la guerre et les tempêtes, infestées par des formes de vies dangereuses et par les gangs survivalistes occasionnels. Partout ailleurs, les zones d'explosion nucléaire irradiées et des terres dévastées prédominent. Enr aison des conditions climatiques difficile, la vie sauvage a été lente à se réaffirmer par elle-même, et les vastes étendues de forêt pourrissante ou d'herbe brulée sont extrêmement communs.

Même depuis l'orbite, des cicatrices profondes sont visible. Des brèches dans la couverture nuage noire de suie créée par les bombardement orbitaux pendant la Chute révèlent des continents ravagées par les inondation côtières, la désertification et les changements de températures radicaux. La seule détonation connue d'une bombe à antimatière à l'intérieur d'une atmosphère planétaire, centrés sur ce qui fût le Métroplex Chigao-waukee en Amérique du Nord, à laissé un cratère de plu de 200 kilomètres de diamètre à l'intérieur duquel l'essentiel de la matière a été vaporisé instantanément. Les Cratères laissé par les bombardement à la fronde orbitale ponctuent également la surface. la disparition massive d'espèce comme les abeilles et le krill ont détruit des écosystèmes entiers, laissant de vastes andains de terre et de mer stérile habités seulement par les espèces les plus adaptables. La plupart de l'Europe est sub-arctique; l'essentiel de l'Afrique et de l'Amérique du Nord est désertique. Ironiquement, le déploiement d'armes nucléaires face aux installation de surface des TITANs a arrêté les effets du réchauffement climatique en créant un hiver nucléaire. Les

attaques nucléaires contre la Terre ont cessée, mais les frondes gravitationnelle Lunaire continuent de lancer occasionnellement des astéroïde sur les travaux de surface suspectés d'être créés par les machines de guerres des TITANs restantes. Dans tous les cas, les dommages infligés par le réchauffement planétaire dus à la présence humaine étaient déjà fait. Les motifs de la vie sur Terre, et le visage global de la planète, ont été irrémédiablement réécrit.

La Terre possédait autrefois de nombreux ascenseurs spatiaux en fonctionnement, mais à l'exception de la pousse du Kilimandjaro, les autres ont été détruit pendant la Chute, s'enroulant autour de la planète lorsqu'ils se fracassait sur la Terre, laissant des cicatrices béantes de destruction.

Population

la population Terrestre est un problème spéculatif. Les réclamationnistes et les autorités Lunaire, les deux investissant beaucoup de moyens dans la surveillance de la Terre, sont d'accord sur le fait que les émissions énergétiques de la surface suggèrent une population d'à peu près un million d'être autrefois huamin devenus des serveurs des TITANs, bien que ce nombre extrapole les motifs énergétiques d'après ceux de l'humanité pré-Chute.

Bien que le Consortium Planétaire prétendent qu'il n'y a pas de survivants sur Terre, les réclamationnistes estiment qu'il y aurait entre 20 000 et 100 000 être humains libres survivants. Ces nombres sont complexe à calculer, étant donné le nombre limité de zone dans lesquels les humains peuvent rester indétecté tout en trouvant suffisamment de nourriture pour survivre. Certaines zones capable de dissimuler une population rémanente de taille correcte incluent les hautes terre de Papouasie-Nouvelle Guinée, les Montagnes Ozark d'Amérique du Nord et les jungles du Viêt Nam et du Laos, bien qu'il soit également possible que certains abris sou-terrain et sous-marins pour survivre. Les tentatives de contact avec les survivants se sont systématiquement transformée en désastre.

Pendant la Chute, des milliers de personnes incapable d'échapper à la Terre ont du se faire sauvegarder et transmis hors de la planète. Beaucoup d'entre eux - ainsi que certains de ceux qui n'avaient pas de sauvegarde - ont également mit leur corps dans des stockages cryogéniques, espérant qu'on viennent les récupérer après la Chute. Certains réclamationnistes ont spéculer que ds douzines de ces installations cryogéniques pourraient toujours être fonctionnelles.

Habitats

La Terre possédait un secteur d'industrie orbitale mature et une population en orbite au moment de la Chute, avec plus d'un milliard de personne vivant à temps plein dans l'espace. L'orbite Terrestre fut l'un des champs de bataille les plus violent pendant la Chute cependant, et des centaines d'habitats et d'autres installations ont été détruites ou rendues inutilisable. En tant que telle, l'orbite Terrestre et les points de Lagrange ont été remplis des débris de l'humanité pré-Chute. Un habitat abandonné peu signifier un profit substantiel pour les charogandrds intrépides, mais beaucoup dsont également infesté par les rejetons des TITANs et des nuées de nanites hostile, les rendant incroyablement dangereux.

Pour empirer la situation, quelque chose ou quelqu'un a libérer un grand nombre de satellite tueurs autonomes dans l'orbite Terrestre pour interdire les éventuels visiteurs. Certains d'entre eux sont basé sur du matériel militaire pré-Chute réutilisé, tandis que d'autres sont des constructions plus récentes. Jusqu'à présent, personne n'en a revendiqué la responsabilité. Le Consortium Planétaire est soupçonné, car ils soutiennent et quelque fois renforcent la quarantaine de la planète, mais la possibilité existe que les satellites tueurs puissent être des reliques des TITANs ou les efforts d'une agence quelconque.

En dépit du chaos régant sur l'orbite Terrestre, de nombreux habitats sont toujours actifs là-bas, beaucoup d'entre eux étant membres soit du Consortium Planétaire, soit de l'Alliance Lunaire-Lagrange. Des dizaines d'anciens habitats abandonnés sont également devenu le foyer des squatteurs, certains d'entre eux ayant des intentions criminelles, d'autres cherchant simplement à échapper aux sordides conditions de vie des habitats Lunaire-Lagrange surpeuplés, même si cela implique de prendre certains risques.

Fresh Kills

Fresh Kills est une base de récupération près du point L5 Terrestre et est essentiellement une barge racaille armée jusqu'aux dents. Sa base est construite autour d'une gigantesque aiguille d'approche avec des amarres pour les plus petits vaisseaux et les modules d'habitats du centre, et équipée d'impressionnante batterie d'artillerie à chaque extrémité. Les charognards peuvent amarrer leur propre vaisseau ou, à un prix considérable, s'égocaster à l'intérieur, se réincarner dans l'installation, et louer des navettes pour les excursions. Les batteries d'artillerie sont articulées afin que n'importe quel vaisseau montrant l'envie d'en découdre puisse être largué et détruit rapidement. 2,000 transhumains vivent sur Fresh Kills, même si la population en transit et fluctuante en représente une bonne partie.

Paradise

Situé en orbite halo au point Terre-Soleil L1, Paradise est une station exclusivement constituée de spa et d'attractions pour les ultra-riches d'avant la Chute. Au début de la Chute, Paradise a connu des temps difficiles, pullulant de réfugiés et plus réellement le lieu de vacances idéal. Cependant récemment, Paradise a retrouvé les faveurs des célébrités du système intérieur, qui ont pris des mesures pour expulser les squatteurs persistants et remeubler la station comme un espace de l'élite sociale. Des rumeurs récentes suggèrent que le Conseil Hypercorporatiste du Consortium a utilisé Paradise pour d'importante rencontre en face à face.

Vo Nguyen

Les Réclamationnistes maintiennent cette station en orbite géostationnaire haute, surveillant la Terre et planifiant les éventuels efforts de géo-ingénierie. Vo Nguyen est un petit cylindre O'Neill caché dans un nuage dangereux de débris spatiaux et protégé par des nuées de satellites tueurs, d'emplacements d'artillerie et de drones. Elle est occasionnellement utilisée comme point de départ pour des expéditions secrètes vers la surface.

3.11.7 Lune

Le premier corps planétaire à héberger des habitations humaines de manière permanente, la seule lune de la Terre est le foyer de la deuxième population transhumaine sur une seule planète en terme de population et reste un pivot des activités culturelles et économiques. L'histoire Lunaire a été dramatiquement remodelée par la Chute. Avant que le besoin d'évacuer la Terre n'apparaissent, la Lune était destinée à être principalement une entreprise d'extraction automatisée et ne devait jamais dépasser une population de plus de quelques millions. La Lune n'a jamais été considérée comme une destination économiquement viable pour la colonisation, les efforts se concentraient sur Mars et le système extérieur.

Lorsque la Chute arriva, chaque régime politique qui ne pouvait espérer aller sur Mars ou ailleurs s'établit sur la Lune. Les Indiens furent la seule puissance majeure à investir massivement sur la Lune. Les trois autres abris principaux, Erato, Nectar et Manille, étaient des entreprises multinationales ou hypercorporatistes sans attaches nationales. Ces trois cités se transformèrent rapidement en un camp de réfugié polyglotte, pendant que l'abri Indien, New Mumbai, était détruit par le feu nucléaire des hypercorps quand il devient évident que l'infection des TITANs avait pris pied là bas.

Débarassé des nationalités, les Lunaires ont développés leur propre culture pleine de ressources et réfléchi qui a émergée comme un contrepoids au radicalisme du système extérieur et des excès de Mars.

Le transport sur la Lune est essentiellement réalisé par des fusées suborbitales, même si des TGV subsoniques sont également utilisés pour les trajets les plus courts. Le spatioport principal est Nectar. Un palan aérien existe également - un spatioport satellitaire et amarré en orbite qui traîne un lien massif, et qui agit comme un ascenseur spatial le long d'une piste qui fait le tour de la surface de la Lune au sud de son équateur. Il existe donc beaucoup de plus petites cités le long de la piste de ce palan.

Mode/Design

Nectar est l'un des trois capitales de la mode et du design du système (avec Noctis sur Mars et Extropia). Les bureaux de design Lunaires ont deux avantages majeurs: une population inventive et une faible gravité planétaire qui facilite la conception d'objet destiné aux faibles gravités que l'on retrouve dans une grande part du système. D'autres habitats, quelque part dans le système, choisissent même une viteresse de rotation qui simule la gravité Lunaire afin d'exploiter au mieux les objets conçus sur la Lune.

Le cerveau gigogne de Tilion

[Message Entrant. Source: Anonymous]

[Public Key Decryption Complete]

Nos enquêtes sur les activités de recherche sous le nom de code: TILION ont confirmés nos soupçons. L'hypercorporation mène des expérimentations pour convertir des masses sphérique de l'intérieur de la Lune dans des micro-cerveaux gigogne de test. La croûte Lunaire riche en silice rend l'endroit choisit comme un endroit idéal pour le projet. Bien que nous n'ayons jamais pu le vérifier, nous pensons que TILION ne fait pas que suivre les pistes des recherche des TITANs dans ce domaine, mais qu'ils sont également en possession d'une petite cache de computronium hérités des TITANs. Il n'existe aucune information de l'utilisation éventuelle de la cache par les TITANs, ni de ce qu'elle pourrait contenir ou de ce qui pourrait se passer si TILION achève son projet et mettrait le micro-cerveau gigogne en ligne. heureusement, le temps semble être de notre côté et nous avons plusieurs semaines voire des mois avant que la moindre part significative du projet ne soit activée. Nous continuerons de les infiltrer et d'apprendre, mais nous suggérons fortement qu'une escouade de suppression soit déployée et mise en attente.

Extraction de l'Hélium-3

Même si ce n'est pas l'endroit le plus riche en He-3, la Lune a une telle infrastructure pour l'extraction et la distribution que cela fait plus que compenser le fait que la Lune soit extrêmement pauvre en hydrogène pour les formes de fusion plus conventionnelle. Contrairement aux vastes réserves des géantes gazeuses, la quantité de He-3 extarctable de la régolite Lunaire est finie. Quelques uns des dépôts les plus riches sont déjà épuisés, et les Lunaires soucieux considèrent le futur de leur monde une fois les gisements épuisés comme un sérieux problème.

Finance

Les banques Lunaires sont les plus anciennes (et donc les plus riches) dans le système, même si des hypercorporations comme Solaris ne sont pas loin derrière. De manière intéressante, l'avènement de l'économie réputationnel dans le système extérieur n'a pas présenté de trop grosses difficultés à ces banques comme certains auraient pu s'y attendre. Les banques Lunaires sont entrés dans la danse de la réputation bien avant que les institutions financière Martienne n'aient commencées à capitaliser dessus. Au moment où les banques Martiennes ont compris ce qu'il se passait, les institutions financières Lunaires avait prit des accords avec les Extropiens et dominaient tous les points d'échange entre les habitants du système intérieur et les anarchistes des systèmes extérieurs et où des faveurs pouvaient être troquées contre du cash. Le même génie a alimenté la création d'un système complexe de troc pour les réseaux que tout le monde ou presque utilise. Alors que certains autonomistes trouvent aliénant le fait de devoir faire avec un système bancaire monolithique pour faire des affaires dans le système intérieur, d'autres sont simplement content de traiter avec les Lunaires plutôt qu'avec les Martiens pour ce service.

Erato (Eratosthène)

Erato (5 millions d'habitants) est un centre majeur d'exploitation minière composé d'une série de dômes de surface lourdement protégés par des bouclier et d'une grande cité sous-terrine. Erato est centré autour du cratère Eratosthène à la limite sud de la Mare Imbrium (Mer des Pluies), dans l'hémisphère nord de la

face visible depuis la Terre de la Lune. Erato a accès à la fois à de riches gisements de titane de la Mare Imbrium et à des champs de régolite abondant en Hélium-3.

Erato est l'un des abris de minage les plus anciens sur la Lune et l'un des premiers à devenir commercialement viable. En tant que tel, beaucoup de banques Lunaire sont centrées autour de cette cité. Les hauteurs voutées de la Grande Caverne d'Erato, originellement excavée par un conglomérat Sino-Européen, atteint une hauteur de 1,5 kilomètres à son point culminant, laissant de l'espace pour une cité grouillante de jardin et de tour construite dans de la silice Lunaire et des nanites industriels, éclairé par la lumière solaire pénetrant grâce à de grandes évents couverts de miroir.

Nectar (Nectaris)

Nectar (9 millions d'habitants) repose à 100 kilomètres à l'est du cratère Theophilus sur la Mare Nectaris (Mer de Nectar) dans l'hémisphère sud de la Lune. Nectar est un centre de design, abritant les plus grands studios de conception Lunaire qui définissent la mode et les tendances pour la plupart du système solaire. En raison de sa localisation relativement proche de l'équateur Lunaire, Nectar héberge également l'un des principaux spatioport long-courrier et est l'une des zones d'enlèvement du palan aérien.

Zone de confinement de New Mumbai

L'incinération de la colonie de New Mumbai par le feu nucléaire pendant la Chute afin d'empêcher la propagation de l'infection TITAN a laissé une marque de brûlure d'environ 100 kilomètres de diamètres qui est toujours visible depuis une orbite haute. La colonie était une station hautement automatisée d'extraction d'Helium-3, localisée au milieu de champs riches en Helium-3 à la limite de la Mare Moscoviens. Elle demeure jusqu'à présent une zone de quarantaine extrêmement surveillée.

Manille (Shackleton-New Varanasi)

Manille (6 millions d'habitants), construite dans et autour du cratère Shackleton au pôle sud, est centrée autour de l'une des deux principales zones d'extraction d'eau sur la Lune. New Varanasi, la cité des temples, est la section la plus impressionnante de la cité. Manille était l'autre cité principale de l'ancienne influence Indienne sur la Lune, et suite à la destruction de New Mumbai elle a une importance particulière pour les descendants de la diaspora Indienne. New Varanasi est un complexe monumental de cavernes artificielles doté d'un système de canaux et alimenté par de la glace fondue extraite des calottes polaires situées au-dessus. En tant que qu'eau pouvant héberger la vie, il détient maintenant la même importance dans les croyances hindoues que le Fleuve Gange de l'ancienne Terre. Les survivants d'autres religions indiennes, tels que les Jains et les Sikhs, ont également établi leur temps là. Cela fait de Manille l'un des principaux lieux de pèlerinage; et le tourisme est sa principale industrie après l'extraction de l'eau. Un petit troupeau d'éléphants indiens constitue une des attractions principales, et le dieu éléphant Ganesh, Le Destructeur des Obstacles, est extrêmement populaire sur la Lune, même parmi les non-Hindous.

3.11.8 Mars

La Terre était le berceau de la civilisation humaine, mais Mars, avec une population de 200 millions de transhumains, est maintenant sa terre d'adoption. Lorsque l'humanité commença sa diaspora spatiale, la Lune fut la première étape. Mais même si la Lune peut se vanter d'avoir une population de taille correcte, Mars a été le premier monde sur lequel les humains s'installèrent et où ils purent prospérer en ne comptant que sur des ressources locales. Pendant les premières décennies, les premiers colons Martiens ont habité des unités d'habitations en boîte de conserve, extrayant le méthane contenu dans l'atmosphère locale comme carburant à fusée et l'eau du pergélisol Martien, cultivant dans des serres gonflables et fabricant même suffisamment de gaz à effet de serre pour réchauffer le climat planétaire jusqu'au stade où les transhumains pouvaient marcher à la surface Martienne sans protection, à l'exception de masques à oxygène.

La deuxième phase du grand projet de terraformation de Mars - aménager la vie végétale et concevoir des microbes pour remplacer rapidement le dioxyde de carbone de l'atmosphère par de l'oxygène - était

déjà en cours à l'époque où la Chute a commencé. Une ceinture de miroir orbitaux aide à réchauffer la planète et concentrant les rayons solaires. La propagation de la vie végétale est un projet à long-terme qui prendra plusieurs siècles avant de produire une atmosphère entièrement respirable, mais les transhumains presque immortels de Mars sont prêts à être patients. Une nouvelle planète mère vaut bien d'attendre un peu. La recherche de nouvelles plantes et de nouveaux microorganismes capable de libérer de l'oxygène et de l'azote dans l'atmosphère Martienne à un rythme toujours plus rapide est un des principaux axes de l'activité économique.

En même temps, la planète rouge est un endroit de contraste saisissant, de la pure beauté de ses chaînes montagneuses et de ses déserts d'altitude, à ses basses-terres du système de canyon équatorial de la Vallée Marineris verdoyant lentement. Dans ces basses-terres, le niveau d'oxygène augmente doucement et on peut maintenant trouver de l'eau liquide dans des canaux qui étaient irrigués des millions d'années auparavant lorsque les ancêtres de la transhumanité sont descendus de l'arbre. Mars est une destination populaire pour les voyageurs de tout le système. De nombreux Martiens accumulent les richesses en gérant des hôtels de luxe, en proposant des visites de sites historiques et en dirigeant des safaris dans les hautes-terres rugueuses et les déserts de la bordure Martienne encore sauvage.

Mars supporte actuellement cinq vastes cités-dôme, la plupart localisées dans les régions équatoriales, ainsi que de nombreux abris plus petits. Les abris sont connectés par des routes en surface, un réseau de train à sustentation magnétique sub-sonique ainsi que par des aéro/spatioports entre lesquels des suborbitales, des avions et des fusées ballistiques effectuent des vols réguliers. Grâce à l'abondance de méthane et à la gravité équivalente à un tiers de celle de la Terre, les transhumains sur Mars ont enfin eus leurs voitures volantes et tous les abris ont des couloirs aériens bien délimités pour ces véhicules. Dans les terres sauvages, les planétologistes et les ingénieurs en terraformations résident dans de petits villages, vivant une vie simple dans des morphorusteurs tout en observant le développement continu du climat et de l'atmosphère Martienne.

En tant que planète partiellement terraformée avec de vastes bandes de terres inutilisées, Mars est l'un des rares endroits qui peuvent offrir de nouvelles terres aux réfugiés. Les maisons de courtage Martiennes font de bonnes affaires grâce à l'achat et à la vente de contrats de travail d'informaticiens, avec des accords menant (en général) à une incarnation éventuelle. Ce phénomène a cependant créé une classe sociale Martienne basse de taille conséquente, organisée en un mouvement de résistances grandissant et rassemblé sous la bannière des Barsoomiens (même si les hyperélites sociales les appellent de manière désobligeante les "rednecks").

Régions

De manière générale, Mars est divisée entre les basses terres du Nord et les hautes-terres du Sud, qui sont séparées en de nombreux endroits par des falaises spectaculaires pouvant atteindre deux kilomètres de hauts. Mars, comme la Terre, possède des saisons et les pôles nord et sud possèdent des calottes de glace persistantes en dépit de la réussite de la transhumanité à réchauffer la planète. Les deux régions présentent des obstacles à la terraformation. Les plaines nordiques sont ouvertes et balayées par les vents, alors que les hauteurs accidentées du sud restent un terrain difficile pour que la vie y prenne pied. Mais même ainsi, les espèces robustes Terrestres telles que les cactées et les succulentes sont capables de se développer dans les meilleurs endroits.

Ma'adim Vallis: ce système de profond canyon Martien abrite l'une des possessions les plus convoitées du Consortium Planétaire: la Porte Martienne. Cette Porte de Pandore fut originellement découverte par des nomades Barsoomiens, puis violemment arrachée de leurs mains par les troupes hypercorporatistes - un événement que ruminent toujours les rednecks. Comme différentes hypercorps en vinrent aux mains, le Conseil Hypercorporatiste a été forcé de s'avancer et de proposer une résolution qui plairait à tout le monde. Une nouvelle hypercorporation a été fondée - Pathfinder - afin de contrôler l'exploration et l'exploitation de la porte et des ressources au-delà de celle-ci, avec des privilèges et des droits particuliers accordés aux membres du Consortium Planétaire. La Porte Martienne est maintenant une étape pour de nombreuses exoplanètes colonisées, bien que quelques uns s'inquiètent de la perspective de laisser un présumé artefact des TITANs opérationnel sur l'une des planètes les plus peuplées de la transhumanité.

Olympus Mons: le repère le plus visible de Mars est le puissant volcan bouclier Olympus Mons, sur lequel le premier - et, encore actuellement, principal - ascenseur spatial Martien a été construit. De forme et d'origine similaire aux volcans terrestres Hawaïens, mais maintenant dormant, Olympus Mons est l'une des plus hautes montagnes du système solaire, atteignant 27 kilomètres.

Olympus, l'abri situé dans la caldera du volcan autour de la base de l'ascenseur spatial, est l'une des principales cités de Mars, mais a perdu en popularité comme lieu de vie lorsque la terraformation a rendu les autres régions plus attractives. Un train à sustentation magnétique au départ d'Olympus met un peu moins de trois heures pour rejoindre Noctis; les voyages aériens sont même encore plus rapides. En dépit du déclin de la cité, l'ascenseur spatial est toujours extrêmement utilisé.

Valles Marineris: La plupart des efforts de terraformation de la transhumanité sont centrés autour des canyons venteux de la Valles Marineris, qui se tord et tourne sur plus de 4 000 kilomètres d'Est en Ouest le long de l'équateur Martien. Dans ces basses-terres relativement tempérées, l'eau liquide est devenue abondante et la terre est verte grâce aux espèces végétales Terrestres les plus hardies telles que la digitale sanguine, les pissenlits et les imposants sapins Douglas (qui pourraient atteindre la hauteur de 180 mètres dans la faible gravité Martienne, d'après les botanistes). 75% de la population transhumaine de Mars vit dans cette région, en faisant la région avec la plus haute densité de population transhumaine du système solaire.

La Zone: officiellement baptisée la Zone de Quarantaine TITAN, la ZQT est une large zone s'étendant des plaines d'Amazonis Planitia (entre les régions volcaniques de Tharsis et d'Elysium) jusqu'au Arsia Mons au sud-est (juste à l'ouest de Noctis). Cette zone est connue pour grouiller de restes de machinerie TITAN: bots de guerre, essaims de nanites et d'autres choses dangereuses. Plusieurs habitats dévastés reposent dans cette région, incluant l'ancienne forteresse Islamique de Qurain. Rares sont ceux qui osent s'aventurer ici, même si des rumeurs suggèrent que des contrbandiers Barsoomiens utilisent les grottes d'Arsia Mons et récupèrent même de la technologie TITAN, en dépit des risques. Les drones du Consortium Planétaire surveillent d'un œil vigilant les frontières de la Zone, même si pour des raisons inconnues les reliques des TITANs restent généralement de leur côté de la frontière.

Ashoka

Ashoka est localisée dans un cratère de la région d'Ares Vallis à peu près à 3 000 kilomètres au nord-est de Valles-New Shangai, non loin des sites d'atterrissages des premières sondes Viking et Pathfinder. La ville est un lieu de spa et de retraite spirituelle populaire auprès des Martiens qui veulent revisiter leurs racines de pionnier. C'est également une station de terraformation active et un point de contact central entre la culture Barsoomienne semi-nomade du haut désert et des Martiens sédentaires des terres de canyon équatoriales. 10 000 scientifiques, historiens, ouvriers de terraformation et gurus spirituels vivent dans le lieu et dans la zone avoisinante. Une des principales attractions est un musée accueillant le module Pathfinder et le vadorouilleur Sojourner (qui était toujours opérationnel lorsque les humains atterrirent et le découvrirent en train de tourner en rond dans un cratère). Le module Viking est dans un autre musée situé à un saut en monorail de la ville. Dans un mouvement qui énerve les historiens puristes, les trois machines ont été équipées de mise à jour matérielle moderne lorsqu'elles ont été découvertes et hébergées maintenant des IA qui se comportent en historiens des débuts de l'exploration Martienne. Sojourner est particulièrement amicale et emmène parfois des groupes chanceux en excursions autour des premiers sites d'atterrissage.

Elysium

Localisé dans l'Elysium et l'Hyblaean Chasma au nord de la région Hespéria dans l'hémisphère oriental de Mars, Elysium est la capitale du divertissement du système et la plus grande cité Martienne hors des terres de canyons de l'équateur. C'est également la plus distante physiquement des grandes cités Martiennes, même si les technologies de transport avancées de la transhumanité (vols suborbitaux et vols en fusée depuis les habitats spatiaux) rendent cet éloignement un défaut trivial.

Les Elysium Chasma et Hyblaeus Chasma représentent à eux deux un système de canyon long de 250 kilomètres dans l'ombre d'Elysiuim Mons, une montagne de 14 kilomètre de haut localisé à peu près 200 kilomètres au nord est de la ville. Zephyrus Fossae, une plaine de lave onduleuse et balayées par les vents se situe dans l'intervalle. La cité est le résultat des vision d'une personne, Zevi Oaxaca-Maartens, un magnat du divertissement excentrique qui était intrigué par la proximité du Chasma éminemment terraformable et les terrains encore vierge de l'Hesperian.

La cité n'est agée que de 30 ans mais grouille déjà d'une population de 9 million de transhumains. Elysium est essentiellement construite dans les murs de canyons du Chasma, s'étendant sur une zone de 75 kilomètres, l'ensemble étant recouvert d'un dôme. Contrairement aux grands métroplexes de dômes du sud, Elysium exploite les murs des canyons, qui sont suffisamment proches les uns des autres pour avoir permis aux constructeurs de construire de grandes arches recouvrant complètement le canyon au lieu des dômes érigés classiquement. Ces arches s'étendent vers le nord année après années au fur et à mesure de la croissance de la cité. Depuis une orbite basse, elle ressemble à un grand serpent scintillant.

La cité Martienne d'Elysium est la descendante spirituelle de la vieille Los Angeles Terrienne en tant que capitale du divertissement du système solaire. Les stars glamours et les producteurs suceurs de sang, mélangé avec une saine dose de créativité transhumaine scandaleuse (même si très fréquemment insipide) ont fait de Mars une centrale médiatique sans rivales. Elysium possède un taux de morphs exalt et sylphs par habitant supérieur à celui de toutes les autres cités transhumaines.

L'apparence et l'image sont à la base de tout ici, et il peut sembler au visiteurs que tout le monde dans cette cité est soit d'une beauté aveuglante soit d'une laideur calculée. Les interprètes et acteurs les plus talentueux et les magnats du divertissement vivent des vies scintillantes de privilégiés qui rendrait jaloux les plus riches des gérontocrates de New Shanghai. Tout les autres, des développeurs de jeu prometteurs aux éro interprètes virtuels, doivent se battre constamment.

Noctis-Qianjiao

Avec une population de 13 million d'habitant, Noctis-Qianjiao est le métroplexe majeure de l'ouest de la région de la Valles Marineris, une zone connues comme le Noctis Labyrinthus. Même si elle n'est pas aussi hospitalière que la région Eos dans laquelle repose Valles-new Shanghai, Noctis Labyrinthus est considérée comme de l'immobilier de premier choix pour ses somptueux paysage et son système de rivière bien développé. Le métroplexe inclut deux dômes majeurs: Qianjiao, sur la rive nord de River Noctis, et Noctis City (habituellement appelée simplement "Noctis") au sud. Un réseau tentaculaire de plus petits dômes et de souks connecte les deux dômes et enjambe la rivière, même si ils ont se sont également développés vers le nord et le sud au fil des années alors que la planète se réchauffe et que la rivières s'élargit.

Noctis-Qianjiao est le centre de l'industrie de la mode et du design Martien, ce qui la rend aussi important dans l'économie Martienne que la cité plus grande valles-New Shanghai. la proximité de cet abri avec la Zone alarment parfois les visiteurs, mais il n'y a pas eu d'incidents rendus publics jusqu'à présent.

Chasse à l'homme Martienne [Incoming Message. Source: Anonymous]

[Public Key Decryption Complete]

Ces morts au sujet desquelles tu voulais que je fouille? Ça à l'air encore pire que ce que nous craignons.

J'ai pris un buggy pour aller faire un tour dans l'abri Zim. C'est juste une collection de modules boîte de conserve, abritant une petite écostation de terraformation et des installations pour les rednecks nomades. En moyenne, il abrite 150 personne, si tu compte les 20 pods IAs de plaisirs qui serve de "distraction" locale.

Il y a une semaine, un nomade connu sous le nom de Hassan Naceri est arrivé. C'est un habitué, le bruit court qu'il serait un messenger pour les Barsoomiens. Lors de cette visite récente son comportement était différent. Il était nerveux et agité. Il a dit à un de ses collègues de boisson qu'il a été obligé d'aller se planquer dans la Zone pour quelques jours et que l'expérience l'a mis à cran.

Il s'est avéré que Naceri s'est barré avec sa morph ruster sans aller au bout de son contrat avec Fa Jing il y a quelques années. Un chasseur d'égo s'est pointé à Zim et Naceri a perdu son sang froid. Il a tué le chasseur d'égo et tout ceux qui étaient dans la salle.

On a trouver l'enregistrement d'un spime qui montre que Naceri s'est transformé. Il a également tué une demi-douzaine de personne, simplement en les regardant.

Tu as bien lu. Ce connard est infecté.

Les Rangers Martiens le suivent de près, mais ils ne savent pas ce qu'ils poursuivent. Et donc on doit attrapper ce mec - cette chose - en premier. Souhaite nous bonne chance.

Olympus

Avec une population d'1 million d'âme vivant dans une espace conçu pour en abriter 6, Olympus a des allures de ville fantôme. L'ex-plus grande cité, construite dans la caldera d'Olympus Mons autour de l'ascenseur spatial est maintenant tombée en désuétude. Alors que les températures grimpent et que le climat s'émaliore dans les canyons de Valles Marineris, la plupart de la population a abandonné les caldera balayée par les vents pour un environnement plus hospitalier. Olympus n'est pas, et n'a jamais été, une grande cité dôme, composé au lieu de ça d'un souk de dômes mineurs et d'antiques habitats en boîtes de conserve connectés.

La faible pression atmosphérique et les températures glaciales de la cité à 27 kilomètres d'altitudes font que la plupart des transhumaines qui s'aventurent à l'extérieur des souks et des modules ont toujours besoin d'exocombinaisons légère pour survivre. Les Martian Alpiners, une morph particulièrement rare et trouvé seulement dans quelques autres endroits, sont courants ici en raison des conditions difficiles.

Le centre ville est bien entretenu et prudemment supervisé par l'Autorité de l'Infrastructure d'Olympus, une hypercorporation mineure qui opère l'ascenseur spatial. La banlieue est en déclin économique et parfois dangereuse, principalement désertée et peuplée par des squatteurs, des contractés téléchargés en fuite et d'autres personnes qui tiennent à être réellement seules. Des attaques occasionnelles de vie artificielle dangereusement mutés sont l'une des rares raisons pour laquelle l'Autorité daigne intervenir dans les banlieues. Le reste du temps, les vieilles conserves et leurs étranges habitants sont laissés là à pourrir.

Progress (Deimos)

Progress est l'une des plus grandes bulles Cole du système solaire. Avec 8,5 millions de résidents, la seule bulle la plus peuplée dans le système est Extropia, dans la ceinture. Progress a été créée lorsque Fa Jing évacua tout les anciens habitants de Deimos, l'un des deux satellites Martiens, excava l'intérieur de la petite lune et à utiliser de gigantesques panneaux solaires pour la convertir en un monde bulle. D'un point de vue conception, Progress est quelque peu embarrassante. L'habitat devait, au départ, dépasser considérablement Extropia en taille, mais des difficultés rencontrées avec le réchauffage et la rotation de Deimos ont forcé Fa Jing à abandonner leurs efforts plus tôt ou risquer d'exploser le satellite.

Progress reste néanmoins un habitat impressionnant, le foyer de célébrités hypercorporatistes et un avant-poste pour bon nombre de politiques majeurs et de probélantiques économiques. Sa lune sœur, Phobos, reste un habitat tunnel en raison de la présence de multiples intérêts légaux incapable de se mettre d'accord sur l'utilisation du satellite.

Valles-New Shanghai

la principale cité de Mars, Valles-New Shanghai est le plus grand métroplexe de la transhumanité avec 37 millions d'habitants. Valles-New Shanghai se situe dans la région Eos louement terraformée à l'est du système de canyon de Valles Marineris. Le métroplexe est composé de cinq dômes principaux connectés par un réseau de souks martiens. Les souks sont une caractéristique architecturale unique des grandes cités Martiennes, consistant de rue couverte et de galeries remplies de bazar, de restaurants et de squatts. On dit que l'on peut tout trouver dans les souks, à condition de passer suffisamment de temps à les parcourir.

Les dômes en ont même sont plus organisés, avec des canaux artificiels (dont la plupart se connectent maintenant aux rivières ténues qui gravent la surface des basses terres Eosiennes), une architecture grandiose,

des mani-archologies résidentielles, des complexes de divertissement et des centres de conférences hypercorporatistes. Le plus impressionnant de tous est le Bund, le plus grand et le plus vieux des deux dômes qui forment la cité de New Shanghai à proprement parler. New Shanghai est grossièrement divisée par la tumultueuse Ares, une rivière artificielle qui aide à réguler le climat du dôme. Non loin de son centre, on peut trouver une réplique presque exacte du Bund originel de la cité Terrestre de Shanghai maintenant détruite.

les quatre autres dômes sont Little Shanghai (un dôme plus petit et plus récent adjacent au Bund), Valles Center (un centre d'affaire et de finance qui rivalise avec les banques Lunaire d'Erato et de Nectar), New Pittsburgh (également appelé le Bourg, un centre de recherche et d'industrie planétaire) et Nytrondheim (hébergeant les principaux quartiers de divertissement).

Valles-New Shanghai est le centre de population transhumaine le plus riche, le foyers de l'art et de la culture et l'un des plus grands centres d'activité hypercorporatiste du système. La population comprend un nombre de gérontocrate extrêmement élevé, mais leur étouffante influence sur la culture, la mobilité économique et le système légal n'est qu'une force parmi d'autres dans une cité de 37 millions de personnes. La cité s'est tellement étendue pour s'adapter à l'explosion démographique de sa population depuis la Chute que les nouvelles constructions ont une constante. Le crime et la corruption sont largement répandus, même si le pire reste confiné à Little Shanghai. Valles est l'endroit où les rêves sont faits et défaits tout les jours, si ce n'est toutes les heures.

3.11.9 Troyen Martien

À ne pas confondre avec les bien plus grands royaumes Joviens, les Troyens Martiens sont un petit groupe d'astéroïdes rocaillieux qui suivent et qui précèdent Mars à ses points L4 et L5.

Qing Long (Azure Dragon)

Qing Long, avec une population de 2 millions d'habitants, est le plus grand habitat O'Neill du système. Il est situé parmi les Troyens au point L5 de Mars. Qing Long prend ses racines dans l'effort Chinois de colonisation de Mars. En dépit de sa taille exceptionnelle, c'est l'un des plus vieux habitats de son type, ayant été construit presque entièrement à partir des astéroïdes riches en métal extraits près de sa position actuelle.

Qing Long est un havre de microéconomie sous-terrain. L'administration de l'habitat est redevable envers plusieurs organisations criminelles qui s'abstiennent normalement de s'entretuer. L'habitat obéit normalement aux principes hypercorporatistes, tels que l'accès limité aux machines d'abondances, au fork et aux IAGs. Cependant, des marchés gris et noirs prospèrent permettent aux personnes avec les bons contacts d'acquiescer à peu près tout et n'importe quoi.

3.11.10 La ceinture d'astéroïdes

Réparti sur une région très étendue entre les orbites Martienne et Jovienne, la ceinture contient une petite centaine d'astéroïdes dépassant les 100 kilomètres de diamètres, un peu plus de mille objets dépassant les 30 kilomètres et bien plus d'objets plus petits. En dépit de ce fait, la masse totale d'astéroïdes dans la ceinture est à peine une fraction de la masse de l'une des planètes internes, les astéroïdes sont donc séparés les uns des autres par de grandes distances. Un vaisseau naviguant à travers la ceinture n'a quasiment aucune chance de croiser un astéroïde, à moins de naviguer délibérément vers l'un d'entre eux.

Ressources et économie

Les dépôts de riches minerais et simple d'accès de la Ceinture ont été un des liens majeurs lors des premières étapes de la transhumanité vers le système extérieur. L'extraction automatisée et les propulseurs ioniques à impulsion ont permis aux colons du système extérieur de déplacer les astéroïdes riches en métaux de la Ceinture Principale vers les orbites Joviennes, Saturnienne et au-delà, où les astéroïdes métalliques sont bien plus rares. Cette activité continue actuellement alors que la transhumanité repousse les limites du système solaire.

Habitats

Des centaines de petits habitats, la plupart impliqué dans des activités de propsection, ponctuent la ceinture. Éloignés de la Terre, les abris de la ceinture ont été épargnés par la dévastation de la Chute. Les avant-postes hypercorporatistes et autonomes fleurissent eux. Des habitats dérivant, abandonnés lorsque les astéroïdes à proximité ont été propulsés dans le système extérieur ou ont été épuisés sont également fréquent ici, même si certains d'entre eux sont maintenant occupés par des résidents qui préfèrent rester seul avec leur solitude.

Cérès

L'une des trois planète naine (avec Pluton et Eris), Cérès fait presque 1 000 kilomètre de diamètre et héberge une population d'un million d'habitant. Contrairement à la plupart des astéroïdes de la Ceinture Principale, Cérès possède une croûte de glace au-dessus d'une couche d'eau liquide, comme une version miniature d'Europe, la lune de Jupiter. Avec son eau abondante, Cérès a un rôle majeur dans l'approvisionnement d'autres stations dans la ceinture. De manière similaire à Extropia, Cérès est dirigé principalement selon les principes anarcho-capitalistes. Cependant, l'Affaire Cachée, un cartel dirigé entièrement par des pieuvres élevées règne en maître sur les mers sous la croûte glaciaire et conservent la mainmise sur les opérations d'extaction d'eau. Les morphs octopôides Cérienne sont spécialement adaptée à la survie dans les eaux riches en ammoniacque de la Mer Cachée.

Extropia (44 Nysa)

Cet habitat en nid d'abeille massif est une place de marché importante de l'anarcho capitalisme. Extropia est une cité libre neutre dont l'infrastructure et le tissu social est maintenu par une association informelle de groupes d'affinité anarcho-syndicaliste. La neutralité d'Extropia dépend des alliances stratégiques entre les personnages clés locaux, leur réseau et un nombre inhabituel d'intérêt extérieur incluant les banques Lunaires, les factions technolibertarienne et les colonnies du système extérieur dépendant des matériaux bruts importés de la ceinture. Les hypercorps utilise Extropia comme un paradis fiscal et comme un havre dans lequel il peuvent faire des affaires illégales. Il n'y a pas de lois ou de gouvernement en tant que tel; on conseille aux visiteurs de souscrire à une assurance et à un prestataire de sécurité. Nommée d'après l'un des premiers mouvements transhumains, Extropia est considéré comme une utopie pour les transhumains cherchant des modifications corporelles. Les IAGs et les forks sont acceptés et autorisés ici. La population transhumaine atteint les dix-millions.

Nova York (Métis)

L'un des habitats à faible gravité le plus inhabituel est Nova York, la principale cité de Métis, un grand astéroïde de nickel-fer de la ceinture principale. Nova York, le troisième habitat de la ceinture d'un point de vue taille, est une métropole prospère de 500 000 transhumains, dont la portion principale est située dans une cavité sphérique d'approximativement quatre kilomètres de diamètres, dont le sommet est situé deux-cent mètres sous la surface de l'astéroïde. Éclairé pendant la journée par une série de gigantesque tubes lumineux incrustés dans les murs externes, les éclairages des bâtiments donnent à la sphère l'aspect d'une énorme géode pendant la nuit. La conception de base de l'habitat consiste en plusieurs milliers de bâtiments à l'apparence extrêmement fragile et exceptionnellement élevé qui s'élèvent de cent à mille cinq cent mètres au-dessus de la surface, ainsi que d'immeubles qui s'étendent d'une face la caverne à l'autre. Dans la micro gravité d' $1/140^{\circ}$ de g de Métis, le haut et le bas n'ont que peu de signification, et même les bâtiments relativement fragile sont à l'abri de l'effondrement. L'immense majorité des immeubles, incluant ceux qui dépassent le kilomètre de hauteur, sont fait à partir de fins panneaux de plastique fixés sur une architecture de soutien durable. Ces bâtiments saillent dans tous les angles depuis la sphère.

Beaucoup d'habitants de Nova York se déplacent en s'élancant d'un bâtiment à l'autre et un simple saut peut envoyer quelqu'un à plusieurs centaines de mètres. Les résidents ne moquent de tomber - le mélange de la résistance à l'air et la gravité excessivement faible signifient que même si quelqu'un tombait du haut de la caverne vers le bas, il n'y a aucun danger pour lui d'être blessé. Dans cet environnement, la seule réelle

signification pour le haut et le bas est l'endroit où vous vous attendez à ce que les objets se trouvent au repos (tant qu'un courant d'air ne les fait pas s'envoler et flotter autour).

3.11.11 Jupiter

Suffisamment grosse pour former le noyau d'une proto-étoile, la taille impressionnante de Jupiter fait du Système Jovien l'un des endroits les plus difficile à coloniser. Le puissant champ magnétique de Jupiter implique que ses satellites interne - ainsi que les plus éloignées, lorsque leurs orbites traversent l'immense queue magnétique - sont bombardées avec suffisamment de radiation ionisante pour tuer en quelques heures tout transhumain non protégé par les boucliers les plus épais. Il y a soixante-trois lunes et satellite dans le système Jovien, mais seuls les lunes les plus peuplées explorées et régulière sont décrites ici.

Ressources et économie

Le puissant puit gravitationnel de Jupiter est une gêne majeure pour l'extraction gazière dans l'atmosphère de la planète, car même le matériel qui ne succombe pas aux violentes tempêtes durant pendant plusieurs siècles ne peut réussir atteindre la vitesse de libération que grâce aux système de propulsion les plus puissants. Étant donné la nécessité d'avoir des écrans de protection lourd sur ces appareils, l'extraction gazière sur Jupiter est loin d'être aussi efficace que sur Saturne. Jupiter possède un petit système d'anneau, beaucoup moins dense que celui de Saturne, et qui s'étend sur 20 000 kilomètres autour de la planète englobant les orbites de ses deux lunes les plus proches.

Cependant, la gravité de Jupiter est aussi une ressource de valeur. Les envois de matériel vers Saturne et au-delà peuvent utiliser l'effet de fronde en tournant autour de la planète pour augmenter leur vitesse, réduisant les voyages de plusieurs mois voire de plusieurs années. La République Jovienne lourdement militarisée prélève un droit de passage sur tout les vaisseaux utilisant la gravité de Jupiter pour augmenter leur vitesse, incluant les astéroïdes propulsés. Ce revenu de protectionniste est la principale source de revenue de la Junte. Les vaisseaux du Consortium Planétaire acceptent généralement de payer et compte la dépense dans les frais opérationnels. D'autres factions ne sont pas autant coopérative, et la Junte saisit ou détruit régulièrement tout ceux qui essayent de franchir le blocus.

Habitats et satellites

la plupart des lunes de Jupiter sont en fait des astéroïdes capturés, et manquent de la taille et de la complexité géologique des corps planétaires. Toutes sont occupées. Certaines ont été converties en habitats; d'autres hébergent juste des avant-postes militaire et d'extraction minière de la Junte. Les satellites Joviens sont composés principalement de roche charbonneuse, quelques un des satellites parmi les plus grands ayant parfois des couches ou de noyaux de glaces. Les habitats en nid d'abeille et les cylindres Reagan sont prédominant dans le système Jovien. Les cylindres Reagan (appelée aussi "sarcophages" par toutes les autres factions) sont une variation inefficace des cylindres O'Neill dans lequel les excavateurs évident une gigantesque caverne cylindrique dans un astéroïde rocheux et modifient ensuite la rotation de l'astéroïdes par des propulseurs externes pour simuler la gravité.

Les autres types d'habitats sont rare dans l'orbite Jovienne, particulièrement dans les 2 millions de kilomètres de la planète où les radiations sont au plus fort. Pour une faction bioconservatrice refusant d'adopter des morphs résistantes aux radiations, la Junte est très mal située. Abriter sa population sous des tonnes de roches est une nécessité. En dépit de son hégémonie militaire, la Junte ne peut contrôler tout l'espace Jovien, et il y a des choses qu'elle ne peut faire d'elle-même - comme explorer Europe. Il existe un grand nombre d'habitats et d'abris indépendant dans le système d'anneau et sur les orbites des lunes Galiléenne.

La République Jovienne a rebaptisé les lunes de Jupiter en s'inspirant de noms de divers héros néo-conservateur de l'histoire Terrestre. De la plus proche à la plus éloignées, les satellites sont Métis (Bush), Adrastea (Fairway), Amalthée (Solano), Thébé (McAllen), Leda (Chung), Himalia (Pinochet), Lysithée (Friedman), Élara (Buckley), Ananké (Nixon), Carmé (Kissinger), Pasiphaé (Schilling) et Sinopé (Garcia). Toutes sont petites, entre 5 et 100 kilomètres de diamètre.

Amalthée (Solano)

Le plus gros des satellites, Amalthée évidée est probablement l'habitat sarcophage le plus vivable en raison de son grand lac créé grâce à son noyau glacé. Vivre sur Solano amène un certain prestige aux citoyens de la Junte. Des rumeurs établissent que la plupart de ses résidents sont des employés bien placés du think-tank RAND, travaillant principalement à des projets de défense. Un tube lumineux alimenté par fusion illumine la caverne centrale de 30 kilomètres de diamètre, dont le paysage est aménagé en fonction des sous-divisions et des parcs de bureaux des banlieues du début du 21^e siècle. Tous les bâtiments ont une isolation environnementale pour que les épisodes éventuels de sépticémie occasionnelle résultant du manque de régulation de l'écosystème intérieur puisse être purgé par des bombes de toxines. Le personnel de maintenance moins riche habite dans les nids d'abeilles labyrinthiques qui quadrillent la croûte du satellite entre la caverne et la surface. Comme la plupart des satellites de Jupiter, l'espace d'Amalthée grouille de vaisseaux de patrouilles et de satellites tueurs, rendant l'approche des vaisseaux non autorisés relativement problématique. 1,5 million de transhumains vivent sur Solano.

Io

Sous l'atmosphère ténue et inégale composée de gazs volcanique et de poussière atomique neutre se trouve une surface rocailleuse, stérile teintée de jaune pisseux et recouverte d'une fine couche de dioxyde de soufre. Les vagues de chaleurs causées par l'interaction gravitationnelle avec Jupiter font d'Io le corps ayant la plus forte activité volcanique du système - tellement actif que les cratères météoriques trouvés sur toutes les autres planètes et lunes sont complètement absents. Des caldeiras volcaniques massives, des lacs de roches fondues et des geysers de soufre ponctuent la surface, avec les éruptions et l'activité sismique liées pouvant durer des mois ou des années. Les zones volcaniques à la surface d'Io peuvent atteindre des températures de surface de 1 500 degrés Kelvin, plus élevées que n'importe quel autre corps du système.

Mais le plus grand danger pour la transhumanité reste les radiations. Les débris éjectés par les geysers et les volcans voguent dans le champ magnétique de Jupiter pour former un flux toroïdal titanique qui tourne avec Io autour de la géante gazeuse. Les voyageurs à destination de Io doivent utiliser les protections anti-radiations les plus élevées ou se réincarner dans des synthmorphs.

L'humanité transhumaine sur Io est centrée autour de la recherche scientifique et l'exploitation des résidus éjectés par les geysers d'Io, le souffre en particulier. Les bases ont tendance à être modulaire et mobile en raison de l'activité sismique extrêmement changeante. La prison la plus célèbre de la Junte, le Centre de réhabilitation Maui Patera, est creusée dans un mur de caldeiras (presque) éteintes au nord de l'équateur.

3.11.12 Europe

Europe n'a pas d'atmosphère et se situe dans l'effrayante magnétosphère de Jupiter, et en tant que telle sa surface est bombardée avec suffisamment de radiation pour infliger une dose mortelle de radiation à un transhumain non protégé - bien plus rapidement lorsque l'orbite d'Europe traverse l'immense queue magnétique de Jupiter. Les transhumains d'Europe résident donc essentiellement sous la croûte glacière, essentiellement dans les océans sous la surface, adoptant une variété de morphs aquatiques et amphibies pour survivre. La seule installation de surface est la tête de l'ascenseur de glace lourdement protégé de Conamara Chaos ainsi que d'autres endroits à travers lesquels les réacteurs de masse et d'autres approvisionnements vitaux peuvent être amenés aux Européens sous la surface.

La transhumanité est toujours en train d'explorer et d'imaginer le fond de l'océan Européen, une tâche compliquée par les pressions atroces qui sont à l'œuvre dans ses eaux, qui sont dix fois plus profondes que les océans Terrestres. Une autre surprise qui attendait la transhumanité est le terrain. La géologie d'Europe suggère que sous la glace devraient se situer des profondeurs insondables d'eaux noires se terminant à la profondeur de presque 500 kilomètres dans un lit marin relativement plat et sans caractéristique. Europa aurait été une boule de glace et de roche sans vie, cela aurait été le cas, mais au fil des milliards d'années estimés depuis l'apparition de la vie sur Europe, de petits mollusques (analogues aux coraux Terrestres) ont construit des récifs de silice qui s'élèvent jusqu'à quelques centaines de mètres sous la croûte glacière. C'est

sur ces sommets de montagne biologique, foyer d'écosystème complexe, que les Européens ont construits leurs habitats.

Tout en étant basé sur la chimie eau-carbone similaire à celle des origines de la vie sur Terre, la vie sur Europe est entièrement autochtones, ayant commencé sous une couche de glace impénétrable qui isole complètement les océans sous la surface d'Europe de l'extérieur. Ce contraste marquant avec la vie Terrienne a amené des biologistes à théoriser que cette forme de vie pourrait être le résultat d'une panspermie galactique, le phénomène de lente diffusion de microbes à travers le vide spatial grâce aux comètes et aux astéroïdes. En tant que telle, la faune d'Europe est d'un intérêt majeur pour les biosciences transhumaines.

Biosciences

Les formes de vie Européenne, probablement unique en leur genre dans l'univers, sont son plus grand trésor, et les efforts de la transhumanité pour la cataloguer n'est que le début. La ruée pour exploiter les fosses biologiques Européenne a mis la Junte Jovienne dans une situation inconfortable. Alors qu'ils contrôlent le trafic spatial et le commerce dans le système Jovien, ils manquent de talent natif pour gagner un réel avantage des connaissances glanées sur Europe. Ils ont commencés par se lancer dans des opérations musclées et localisés ayant pour but de réduire les bénéfices de l'export de connaissances. mais une fois que les egocasteurs et les farcasteurs sont passés en ligne sous la glace, ce type d'extorsion n'as plus fonctionné. Les Joviens ont maintenant basculé sur une stratégie à deux volets consistant à augmenter les prix des nouveaux équipements et des personnes amenés par les ascenseurs spatiaux par les hypercorporation et les collectifs de recherche, et en prenant en otage toute la population de la lune en refusant de livrer les ressources clés telles que les réacteurs de masse et les éléments rares si les taxes de protection ne sont pas payées.

Habitats

Les habitats Européens prennent deux formes principales: des abris fortifiés pour la pêche et l'élevage s'accrochant aux flèches des récifs lithodermiques, et les dédales sphériques construit en perçant dans les couches basses de la croûte glaciaire et en étayant le vide créé. Les seconds sont les seuls espaces remplis d'air sous la glace. Le plus grand dédale est Conamara, au pied de l'ascenseur de glace de Conamara Chaos. Conamara est entouré par cinq abris dans des récifs proches, et également considéré comme faisant parti de l'habitat. La population totale est de 1,5 millions.

3.11.13 Ganymède et Callisto

A peu près de la même taille que la Lune, mais d'une teinte plus sombre et avec moins de cratère, Ganymède et Callisto sont des mondes très similaires. Aucun des deux n'est très dense (et ne possède pas non plus d'une forte gravité), car leur manteau est constitué de plus de glace que de roche ferreuse. Les deux possèdent d'importantes réserve d'eau (bien que sous forme de glace) et de composé organique volatile, en faisant des candidats idéaux pour l'habitation. Ganymède, avec ses surfaces différenciés de terrain rocheux et gelé, a un noyau ferreux et possède donc un faible champ magnétique. Callisto, le plus petit des deux, est composé principalement d'argile de silicate gelée. Comme sur la Lune, la plupart des villes sur Ganymède et sur Callisto sont construite sous la surface pour les protéger des impacts de météorites (et, sur Ganymède, du bombardement radioactif de Jupiter).

Tout en étant sous la "protection" de la République Jovienne, les deux lunes sont un assemblage de cités états. Certaines font parti du régime politique Jovien, tandis que d'autres ne sont que tolérées. Ganymède a tendance à pencher plus lourdement vers la Junte, car ses citoyens perçoivent toujours - de manière précise ou non - l'infrastructure maintenue par la Junte comme nécessaire pour survivre dans cet environnement hostile. Callisto, située hors de portée des pire effets radiocatifs de la magnétosphère Jovienne, est une zone permettant plus facilement aux technoprogressiste de s'installer.

Hyodène

Le noyau de cette cité-état était une station de recherche fondée par une coalition des nations de la Bordure Pacifique dans la région Valhalla de Callisto, une gigantesque zone d'impact où la glace sous-terrain est exposée, simplifiant l'extraction d'eau pure. Lorsque vint la Chute, Hyodène, qui faisait face depuis longtemps à une pénurie de main d'œuvre, s'ouvrit aux réfugiés qui purent atteindre Jupiter. Maintenant, Hyodène a deux millions d'habitants, en faisant la plus grande cité-état sur Callisto, et la plus grande dans les état hors Junte du système Jovien. Hyodène en elle-même est lourdement militarisée, car la tendance des autorités locales à fermer les yeux vis à vis des opérations utilisant leur territoire pour des incursions contre la Junte rend les relations avec leur puissant voisins quelques peu tendues.

Liberty

Situé le long de la limite sud est de la vaste plaine rocailleuse appelée Galileo Regio, pratiquement sur l'équateur de Ganymède, Liberty (population de 7 millions d'habitants) est la plus grande cité-état planétaire de la Junte. Elle est étroitement liée à Liberty Station, un chantier naval et une installation de défense majeure située en orbite géosynchrone. Les industries principales incluent la construction navale, la fabrication et les produits et services de sécurité. Le Château, le point central du réseau de sécurité depuis lequel toutes les données de surveillance collecté dans la Junte sont monitoré et analysés, est supposé être dans Liberty ou dans son environnement. Liberty est essentiellement sous-terraine mais elle abrite de nombreux parcs dans les dômes de surfaces blindés. Si quelqu'un passait suffisamment de temps à regarder le ciel, il verrait les torches de décélération des astéroïdes métalliques arrivant depuis la ceinture à destination des chantiers navals éclairer le ciel plusieurs fois par jour.

3.11.14 Les Troyens (astéroïdes Grecs et Troyens Joviens)

Les Troyens et les Grecs sont deux arcs de 600 millions de kilomètre de long composé d'astéroïdes de roche et de glaces partageant l'orbite de Jupiter. Ils orbitent autour des points L4 et L5 stable soixante degrés en avant et en arrière de la planète géant. Mars et Neptune possèdent également des astéroïdes Troyens, mais lorsque quelqu'un parle "des Troyens", il parle en général des groupes Joviens. Au début de l'astronomie, les astéroïdes en L4 (précédent Jupiter) ont été appelés d'après les héros Grecs de l'Illiade Homérique; les astéroïdes en L5 (suivant Jupiter) sont appelés d'après les héros de Troie. Les astéroïdes découverts plus récemment ne respectent plus la vieille convention, car il y a bien plus d'objets dans les Troyens que de personnages dans l'Illiade.

Politiquement, les Troyens et les Grecs peuvent être vus comme une collection de voisinages se chevauchant parfois dont les habitants tendent à se grouper autour de cultures, de factions et parfois de langues particulières. Un voisinage dans les Troyens peut s'étendre sur une surface comprise entre 250 000 et 2 millions de kilomètres. À l'intérieur d'un voisinage, presque toutes les personnes se connaissent. À cause de la grande dispersion des ressources, les habitats Troyens ont tendance à être petits - mille ou deux mille personnes - et sont largement construits le long de barge racaille ou de ligne de regroupement (même si il n'est jamais sage de faire référence à l'habitat de quelqu'un comme à une barge racaille sauf si ils y font d'abord référence de cette manière).

Ressources et économie

Même si la taille absolue des deux régions implique une grande diversité culturelle, l'anarcho-collectivisme est un même puissant ici et l'économie réputationnelle prévaut sur les autres. D'un côté, on attend des voisinages, des habitats et même des individus à être auto-suffisant. Contrairement à la Ceinture Principale plus dense, les Troyens manquent du filet de sécurité fourni par l'envahissante présence transhumaine. Le Troyen ou Grec idéal est un Néo-renaissant, incroyablement compétent dans une grande variété de domaines. Quelqu'un qui ne peut pas manœuvrer en zéro g; entretenir son équipement, son vaisseau et son habitat; et naviguer entre les rochers et les habitats peu vivre des moments difficiles. D'un autre côté, un esprit de coopération prédomine. Échanger des services ou même les offrir pour bénéficier d'un gain en réputation

est fréquent. Tout le monde apprécie un spécialiste, tant qu'ils ne se sont pas spécialisé au dépend de son auto-suffisance.

La prospection et la récupération sont les activités majeures dans les Troyens, où les métaux et gaz rares sont rare et les colons n'ont habituellement pas l'impact économique nécessaire pour importer les matériaux bruts d'ailleurs. Cependant, les Troyens sont riches en silice, en composé organique volatile et en matériau charbonneux. La nécessité a poussé à innover dans la science des matériaux. Au-delà du simple problème des matériaux bruts, les habitats extrêmement dispersés des Troyens ont du être extrêmement ingénieux à de nombreux niveaux pour garder leur indépendance. De nouveaux concepts de robots, de morphs et de véhicules apparaissent tout le temps, rendant possible une gamme inhabituelle d'affaires et de loisirs, comme le whaling (organisé une flotille express pour miner rapidement des astéroïdes et des comètes avec des orbites erratiques lorsqu'ils passent près des Troyens), le mekking (du combat simulé - ou parfois réel - entre des combinaisons robotiques ou des syntjmorphs sur des astéroïdes inhabités ayant des terrains intéressants) et le shrining (s'embarquer discrètement sur un habitat et le resurfer avec des nanites sculpteurs pour créer un objet d'art - essentiellement un passe-temps de barge racaille).

Locus

Locus est le plus grand habitat en grappe jamais formé. Il s'étend toujours, avec plus d'un million d'habitants dans l'habitat à proprement parlé et un autre million dans la banlieue composée de barge racaille et de plus petites stations astéroïdes. Locus est située sur la Bordure de Cassandre, l'une des régions les plus denses des Troyens L5. L'habitat est positionné au centre de masse autour duquel les deux astéroïdes constituant l'objet binaire Patroclus orbitent l'un autour de l'autre. Les deux astéroïdes de Patroclus sont eux-mêmes habités et abritent des installations défensives, des mines et des raffineries.

La conception de Locus est extrêmement similaire au bien plus petit Lot 49, mais Locus fait onze kilomètres de diamètre et a une forme quelque peu irrégulière, la croissance le long de certains espars étant plus rapide que d'autres. Un quart de son volume total est évidé en une forme vaguement conique jusqu'à l'Amoeba, une immense sculpture lumineuse au centre de l'habitat. Locus est différente des habitats grappes plus petits des Troyens en raison de sa taille. Les immenses espars structurels rayonnant depuis le centre de l'habitat sont évidés, sont parcourus par des voies de flottage artérielle et des trains-ascenseur. Des espars plus petits sont tendus entre les espars artériels, fournissant plus de points d'ancrage pour les modules. De larges "routes" amenant aux limites de l'habitat pour que les modules capables de manœuvrer de leur propre chef puissent partir si leur propriétaire décidait de partir sont adjacentes aux espars artériels.

Sous le filet chatoyant tendu au-dessus du carde géodésique afin de garder éloigné les micro-astéroïdes, des dizaines de milliers de petits vaisseaux et de modules d'habitation sont amarrés le long des espars et pulsent un tableau de lumière toujours changeant. Il est demandé aux modules d'habitation et les plus grands vaisseaux de rester hors de l'espace conique vide. Cet espace grouille de petits vaisseaux et de personnes équipés de propulseurs ou d'exoscooters alors qu'ils traversent l'habitat, jouent à des jeux en zéro-g ou visitent les spires et sculpture flottant librement dans la zone. L'Amoeba, qui change périodiquement de couleur et de forme en fonction de la programmation de son IA résidente (elle ressemble souvent à un animal), sert de point central de référence pour la navigation. Quand quelqu'un donne l'adresse d'un module, c'est un point dans un système de coordonnées sphérique centré sur l'Amoeba. Les plus grands vaisseaux et les navettes appontent sur la surface extérieure de l'habitat, aux points terminaux des espars artériels.

Locus a été fondé par une association anarchiste/argonautes et a été la première place forte des factions autonomistes. Contrairement à Extropia, qui bénéficie d'une bénédiction tacite du Consortium Planétaire et qui encourage la présence des compagnies d'assurance et de sécurité, Locus fonctionne sur une économie réputationnelle pure. La sécurité, la maintenance, l'expansion et la défense de l'habitat sont tous effectués par des volontaires. Les habitants intéressés par la sécurité surveillent les vaisseaux arrivants et dirigent des systèmes de crowdsourcing qui allouent les volontaires pour réaliser des scans ADM sur les nouveaux arrivants. Les vaisseaux refusant de se soumettre à un scan se voient demander de partir. Si ils refusent, quiconque qui aurait récemment conçu une nouvelle arme sympa est autorisé à tirer.

Locus est un point central de la guerre froide entre les puissances du système intérieur ayant prêté allégeance aux hypercorporations et la coalition informelle des intérêts du système extérieur. Alors que

les saboteurs du Consortium Planétaire et d'autres entités hostiles peuvent (et y parviennent occasionnellement) générer des troubles sur Locus, les hypercorporation ne sont actuellement pas partisans d'une attaque militaire frontale sur l'habitat. La première fois qu'ils ont essayé, le Consortium Planétaire et la cité-état Martienne de Valles-New Shanghai ont envoyée une petite flotte expéditionnaire. Les assaillants ont été pris complètement à dépourvu par une défense acharnée et bien coordonnée. Six mois plus tard ils envoyèrent une flotte bien plus grande. De l'aide arriva de d'autres endroits des Troyens et des Grecs ainsi que de Titan, dont les citoyens voyaient d'un mauvais œil toutes les tentatives d'extension du Consortium Planétaire au-delà de la ceinture. Les Titaniens maintiennent toujours une base permanente près de Locus. la rumeur veut qu'ils se sont mis d'accord sur un pacte de défense mutuelle avec l'un des citoyens de Locus, probablement le célèbre programmeur-bretteur Teilhard Liu.

“Bienvenu sur Locus. Vous acceptez volontairement le risque de dommage organique ou de traumatisme mental en vous arrimant ici. Vous devez apporter ou être capable d'acquérir suffisamment de nourriture, d'H₂O, d'oxygène et de protection pour survivre pour la durée de votre séjour dans un environnement rude et riche en astéroïdes. Les armes de destructions massives sont interdites. D'autres lignes de conduites pour coexister avec vos entités voisines sont disponible dans le guide de survie en habitat. Vous et seulement vous êtes responsable de vous-même - apprenez à l'apprécier!”

– Locus Immigration diffusion RA

”Vous avez choisi l'habitat Locus dans les Troyens L5 comme destination, utilisant l'opérateur privé Atsuko van Vogt comme récepteur. La politique d'entreprise de ComEx nécessite que nous vous informions que la destination et l'opérateur que vous avez choisi ne sont pas enregistré et probablement non-sûr. ComEx ne peut-être tenu pour responsable des dommages subit par la continuité de votre existence à partir de votre arrivée. Vous assumez tout les risques pour voyager jusqu'à ce point, incluant le vol de fork ou la suppression. ComEx inclueras un enregistrement permanent de ce voyage. Continuer?”

– ComEx mentions légales

“Les mentions légales de CoMEEx? OUi, oui ... Écoute: mon voisin à trois portes vers l'Amoeba d'ici est un physicien. Elle a une boîte qui génère des micro-singularités dans son labo. Si des personnes dans mon espar découvrent que j'ai volé le fork de quelqu'un, ils viroent ma pile avec un couteau à pamplemousse et la jetterons dans cette boîte. C'est ce que nous appelons 'responsabilité'. Regarde si tu peux obtenir autant de ComEx.”

– Atsuko van Vogt

Lot 49

Lot 49 est amarré au petit astéroïde 28349 Pynchon dans le voisinage informe de Vonaburg-Shadyside, près du centre des Grecs L4. vonaburg-Shadyside tire son nom de deux rochers qui définissent grossièrement ses limites de 500 000 kilomètres le long d'un arc de l'orbite Jovienne. Les habitats avoisinant dans un rayon de 100 000 kilomètre (et leur population) incluent Craftsbury (450), Greenview (28) et Blackhawk (1020). Avec une population de 400 habitants, cette stations et plus ou moins typique des Troyens en terme d'agencement.

De l'extérieur, Lot 49 ressemble à une sphère géodésique brillante de 800 mètres de diamètre et recouverte d'un filet, avec de nombreux espars protubérant et quelques triangle laissé ouvert à l'espace pour que les navettes puissent traverser. l'amarrage à l'astéroïde est temporaire au cas où une collision potentielle est détectée. A l'intérieur, un module utilitaire central équipé d'un réacteur communautaire, d'usines et d'une salle des machines est entouré de module d'habitation régulièrement espacé mais de formes irrégulière dans une débauche de motifs cde couleurs et d'éclairage. Les espars structurels et des voies de flottaison connectent le tout. Un espar entier est dédié à un module cylindre rotatif qui génère à peu près 0,7 g et qui contient des installations médicales, de clonages, de réincarnation et d'egocast illégaux.

La population de Lot 49 et la plupart de leurs voisins dans Vonaburg-Shadyside ont tendance à s'aligner avec la racaille et les factiosn anarchistes et parlent un mélange d'Anglais, de Portuguais et de Thaï. Lot 49 est située dans une zone densément habitée des Grecs, la plaçant près de différents carrefours. L'activité

économique principale inclue la conception de de navette, le whaling et le convoyage de personne et de bien dans la région.

3.11.15 Saturne

La deuxième planète du système solaire par la taille est un habitat bien plus favorable pour les transhumains que Jupiter. La gravité plus faible de Saturne et une magnétosphère plus faible sont une aubaine pour les opérations d'extraction de gaz, et pour les habitats gros consommateurs de ressource les anneaux sont un véritable festin (littéralement, dans le cas du nouveau type d'habitat en cylindre Hamilton). Les hypercorporations sont présentes ici, mais toute extension majeure du Consortium Planétaire est validée par les satations anarchistes des Anneaux et par le Commonwealth technosocialiste de Titan.

En raison de l'éloignement de Saturne par rapport au Soleil, la génération d'énergie solaire est extrêmement inefficace. Faire pousser des plantes à photosynthèse avec de la lumière solaire est impossible sans de grands panneaux solaire pour concentrer les rayons. L'abondance d'eau et de composés organiques volatiles rendent les anneaux idiaux pour les barges racaille et les cylindres Hamilton. L'extraction de gaz est vitale à la survie de presque tous les habitats et abris lunaires dans le système Saturnien, les habitats les plus éloignés de la planète et qui veulent être auto-suffisant maintiennent donc presque toujours leurs propres stations d'extraction de gaz à proximité de la planète. La sécurité autour de ces installations et des navires et tankers atmosphériques qu'elles expédient est extrêmement serré, et il n'est jamais sage de s'en approcher sans s'annoncer.

Ressources et économie

L'extraction de gaz sur Saturne fournit trente pourcent de la masse réactive du système. Ce rôle se développera probablement au fur et à mesure que les gisements d'Hélium-3 dans la régolite Lunaire deviendront de moins en moins accessibles. Pour les vaisseaux voyageant dans les régions les plus éloignées du système extérieur, Saturne est une alternative importante à Jupiter pour l'assistance gravitationnelle. Moins restrictifs que les régimes Jovien et plus riches en ressources que les Troyens, les habitats et abris Circum-saturnien sont des innovateurs importants dans les domaines de la conception d'habitat et de l'organisation culturelle. Depuis la découverte des Portes de Pandorre, le Commonwealth Titanien est la seule entité à poursuivre l'exploration interstellaire par des moyens conventionnels.

Les anneaux et les lunes mineures

Les anneaux de Saturne sont constituée d'une quantité indénombrable de petits objets glacés, là plupart d'entre eux d'une taille allant d'un grain de poussière à des boules de 10 mètres de diamètre. Les anneaux sont désignés par les lettres de "A" à "F" dans l'ordre de leur découverte. Ils varient en épaisseur de 100 à 1 000 mètre et en largeur de 20 000 kilomètres à à peine quelques mètres. Il y a des vides entre certains anneaux. Le plus large, la division Cassini, fait 4 000 kilomètre de large.

Rapport d'expédition dans la Porte 901127

Configuration du Code Porte: [Chiffré]

Réservé à une diffusion interne à la Corporation Gatekeeper.

Les rapports préliminaires des drones et des capteurs semblent indiquer que les environs de l'exoplanète de la porte se situaient sous-terre, dans une caverne formée de roche charbonnière avec une atmosphère de dioxyde d'azote. Il n'y avait aucun signe de vie ou d'activité consciente. Une escouade de resquilleurs a été envoyée à travers, guidés par un drone d'exploration, avec un lien de communication jusqu'à la porte.

Approximativement une heure après que l'équipe se soient engagées dans les tunnels, la communication consistante a été perdue en raison des interférences électromagnétique. À ce moment là, ils n'avaient rien signalé de plus notable que leur déplacement d'un kilomètre dans un dédale de tunnels.

Nous n'avons plus jamais entendu parler de l'équipe.

Deux heures après que le contact fut perdu, un drone attachés de recherche et de sauvetage a été déployé. En suivant la piste des resquilleurs, près des limites de son lien, le drone a trouvé ce qui s'est avéré être une main dans un gant d'exocombinaison. Les tests ADN n'ont pas identifié la main comme appartenant à l'un des membres de l'équipe et n'ont pas non plus permis de trouver de résultats dans d'autres bases de données. Le drone a été détaché de son lien pour explorer plus en détail, mais rapidement après les capteurs ont enregistré une activité sismique et la communication avec le drone a été perdue.

La porte est restée active pendant encore 8 heures - la durée du contrat - sans signe d'activité. La porte a été fermée, l'équipe a été signalée comme perdue/irré récupérable, et les réglages de la porte ont été enregistrés et marqués d'un drapeau orange.

Saturne possède plus de 60 satellites, un nombre qui atteint la centaine si on considère les objets non dénombrés de moins d'un kilomètre de diamètre et orbitant dans l'anneau A. la plupart des lunes de Saturne sont de petit objets rocailleux et glacés de moins de 100 kilomètres d diamètre. La plus petite des lunes classique, Pan, ne fait que 10 kilomètres de diamètre. Les huit première lunes, de Encelade et vers l'intérieur, sont dans le système d'anneaux. Atlas, à la limite de l'anneau A, ainsi que Promététhe et Pandorre, qui encadrent le fin anneau F, sont appelées les Satellites Bergers. Plusieurs satellites occupent les points de Lagrange des lunes les plus grosses. Télésto et Calypso partagent l'orbite de la bien plus grosse Téthys, et Hélène suit une autre grosse lune Dioné.

Atlas (Volkograad)

Volkov, un cartel de l'énergie Slave, contrôle cette petite lune. Volkograad est une habitat nid d'abeille d'à peu près 50 000 résidents. L'essentiel de la lune est dédiée aux infrastructure de filtrage, de raffinage et d'expédition. Un nuage d'épave suivant le satellite sur presque 100 000 kilomètres sert de rappel de l'Incident Atlas, une bataille rapide mais extrêmement destructrice qui se déclencha lorsque Fa Jing essaya de prendre le contrôle de la lune. Les chaudronniers du Refuge de Phelan continue de récupérer les débris flottant régulièrement.

Dioné (Thoroughgood)

Le principal abri de Dioné est Thogouhgood (350 000 habitants), un habitat hybride nid d'abeille-en grappe installé sur un plateau au milieu d'impressionnante falaise de glace. Dioné habrite la Longue Flèche, un espar de communication de 150 kilomètre de haut s'élevant de l'abri de surface vers une station orbitale qui fait office de contrepoids. La grande taille de la Longue Flèche est un coup de pub, l'essentiel de sa capacité restant inexploité. Elle attire cependant suffisamment d'attention pour faire de Thoroughgood un concentrateur de communication pour le système extérieur, et est donc un endroit où les intérêts hypercorporatiste, anarchistes et d'autres factions se recoupent. Dioné partage son orbite avec Hélène, une petite lune rocheuse à son point L4, et Pollux, un corps encore plus petit qui la suit sur son point L5.

Encélade (Profunda)

Riche en composé organique, Encélade est un terrain de jeu pour la chimie organique. Profunda (850 000 habitants) en est l'abri principal, un nid d'abeille creusé dans la surface de la lune et plafonné de parc sous dômes et des grappes d'élégants minarets translucides - bien protégés des collisions par un réseau agressif de satellite de défense. Les niveaux les plus bas, s'enfonçant profondément dans la manteau de silice d'Encélade, incluent des opérations de prospection qui extraient le sol carbonneux à la recherche de composés exotiques. Une autre section profonde a été convertie en une mer primordial réchauffée par un réacteur et s'étendant sur plusieurs kilomètres, faisant parti d'une expérience à long-terme sur les origines de la vie soutenues par l'association d'académiciens Titaniens et un collectif de biochimistes Encéladiens.

Profunda est régie par les principes anarcho-capitalistes. Grâce au stock généreux de composés chimiques organiques, ses niveaux supérieurs sont le foyer de nombreux concepteurs de morph le plus connus du système

extérieur. Le Bloc Scintillant Encéladien est connu pour avoir autant d'influence sur le style corporel que les maisons de la mode Lunaire sur ce que porte les gens.

Épiméthée et Janus (Twelve Commons)

Ces petits satellites glacés jumeaux partagent virtuellement le même chemin autour de Saturne, orbitant à cinquante kilomètre l'une de l'autre. Située entre les anneaux F et G, les satellites forment les centre des Twelve Commons, un voisinage de petits habitats organisé en un nuage plat de 20 000 kilomètre de rayon. Approximativement six millions de personnes vivent dans les Twelve Commons. Les habitats dans les Twelve Commons ont une taille allant de Dang Fish Eco, une boîte de conserve hébergeant quelques 60 aquaculteurs excentriques à Janus Common, un nid-d'abeille occupant la plupart de Janus avec une population de 900 000 habitants. Certains des habitats dans les Twelve Commons possèdent des conceptions extrêmement inhabituelle, telle que celle de Nguyen Compact (80 000 habitant), une variante des habitats Cole dans l'anneau G pour lequel un astéroïde a été réchauffé et à travers duequel de grosse quantité de vapeur ont été envoyé afin de créer une série de bulle sinterconnectées faisant entre cinq et trois cent mètres de diamètre. En pratique, l'intérieur de la colonie ressemble à de la mousse solidifié ou à un fromage Suisse sans posséder de haut ou de bas. Sans un ecto oiu des implants de bases pour fournir des information de localisation et de navigation, navigateur à travers cet habitat labyrinthique est extrêmement difficile.

Les habitats des Twelve Commons s'organisent principalement selon les préceptes de l'open source et de l'anarcho-syndicalisme, avec des groupes de travail et les pods de recherche constituant l'unité politique de base.

Gateway (Pandora)

L'abri Gateway sur la lune bergère Pandora, la plus éloignée de Saturne, possède la première porte à trou de evr révélée au public. La Corporation Gatekeeper maintient la porte ouverte en temps que moyen d'exploration et d'investigation scientifique pour toutes les factions et toutes les puissances. Gatekeeper était à l'origine une microcorporation Titanienne mais est maintenant indépendante. Le Commonwealth de Titan y est toujours fortement impliquée, même si elle n'en contrôle plus les intérêts. Accorder l'autonomie à la Corporation Gatekeeper était une manœuvre diplomatique faites en réponse aux affirmations du Consortium Planétaire prétendant que les Titaniens cherchaient à obtenir l'hégémonie sur le système extérieur. Jusqu'à présent, les voisins de Titan y croient, mrme si ce n'est pas le cas du Consortium Planétaire.

Hyperion

Avec sa rotation chaotique et virtuellement imprévisible, Hyperion est un endroit dangereux pour poser un vaisseau. Elle reste inhabitée.

Japet

Japet est l'une des plus grosse lunes glacée de Saturne et abrita autrefois une population de 200 000 personne, vivant dans le dédale dense d'Analect, son abri principal. Probablement car c'ets une des quelques grosse lune de Staurne qui contient des gisement de sillice et de minéral conséquent, en plus de la glace, Japet fût l'une des cibles des TITANs pendant la Chute. Après avoir asservi un dixième de la population comme drône de travail et utilisant le reste comme stock de culture de tissu humain pour nourrir les leurs, les TITANs ont commencé à construire ce qui semble avoir été un cerveau gigogne. Japet occupe maintenant deux fois le volume qu'elle possédait autrefois, la galce et la sillice des coucehs externe de la lune ayant été retravaillé en un délicat treillage de circuits sur des millions de couche d'épaisseur.

Étrangement, le projet est simplement arrêté quelque part avant de se terminer. Les spéculations vont bon train et partent du principe que l'intelligence qui contrôlait le projet a été détruite par une force extérieure inconnue ou qu'elle s'est dévorée elle même dans un accès de calcul extatique. Peu importe ce qu'il s'est passé, les drones ont simplement cessé de fonctionner et son mort et la grilel de dféense automatisée de la lune s'est désactivée, abandonnant une machine étrangement belle mais dénuée de vie à la lente décomposition du

dombardement météorique et au stress gravitationnel. Plusieurs équipes de recherche habitent maintenant dans de petites stations orbitales, se querellant autour des miettes. Les rumerus vont bon train quand au fait qu'un certain nombre de chercheurs essayant de comprendre les circuits gigogne ont perdu leur esprit dans le processus, probablement suite à un mécanisme proche des exploits basilique. Ceratines des défense interne de la lune seraient peut-être encore active. Si quelqu'un a réussi à aller à l'intérieur et à en revenir, il n'en a jamais parlé.

Meathab

Le nom complet de cet habitat unique est Transforme Toi en une Masse Géante de Viande de l'Espace pour l'Art!, et comme son nom l'indique, 90% de la structure de l'habitat est composé de d'exo bacon développé en culture rapide grâce aux abondantes ressources du système d'anneau. MeatHab a démarré comme la morph artistique de quelqu'un, mis, et contrairement à toutes attentes, des squatteurs s'y sont installés. MeatHab a maintenant une population de 500 habitants. De manière similaire à un cylindre Hamilton, l'habitat long d'un kilomètre extrait et transforme les matériaux des anneaux pour se développer. La surface extérieure est une couche de viande congelée épaisse de dix mètres dont la surface serait un croisement entre un tronc d'arbre et un steak. Au-delà du point d'amarrage dans l'espace, il y a un labyrinthe de corridors veineux recouverts de peau éclairée par des panneaux lumineux et maintenus par de petits symbiotes reptiliens qui mangent la peau morte et pourrait bien avoir d'autres fonctions immunitaires. La gravité interne est de 0,5 g.

Le bioconcepteur sans nom qui a créé l'endroit - et qui pourrait habiter ou pas la morph gigantesque - était un génie. Même si l'habitat ne pourrait jamais être un lieu plaisant, quelque soit votre imagination, il apparaît sain. Son fonctionnement complet n'est pas compris et les habitants sont soit des monstres de chair extrêmes qui sont fans de l'artiste ou des bioconcepteurs étudiant le lieu pour en apprendre plus sur sa construction.

Mimas (Harmonious Anarchy)

Led by legendary Chinese dissident poet Hao Lin Ngai, Harmonious Anarchy broke from the Fa Jing cartel during the tumultuous years prior to the Fall. Hao sought to create a society in the spirit of the ancient Taoist state of Great Perfection that existed in Szechuan 1,700 years earlier—with considerable updates from modern thought. Harmonious Anarchy is an Extropian mutualist society heavily involved in software engineering, logistics, and relocation of metallic asteroids to the outer system. Most of Mimas is a very low-g beehive arranged into Black, Red, Yellow, Green, and White neighborhoods, based on the five classical directions of Chinese mythology. Each color boasts an ornate central cavern, with extended families living in radiating subwarrens. While adhering to mutualist economic principles, Harmonious Anarchy simultaneously takes a traditional Chinese approach to social organization, with family at its core.

Norse, Inuit, and Gallic moonlets

In addition to the classical satellites described here, three groups of small objects unknown to early astronomers orbit the planet. These moonlets are designated as the Inuit, Gallic, and Norse groups. Because these moonlets were still little explored by the time of the Fall, most of them remain sparsely populated. With a few exceptions, inhabitants of the moonlets are generally people who want to be left alone. The exceptions are Skathi and Abramsen (formerly S/2007 S 2), which, along with Phoebe, were captured and moved into Titan's orbit, where they serve as defense installations.

Pan (Izulu)

Volkograad's closest competitor is this anarchocapitalist outfit, most of whose founders were South African. iZulu has a somewhat lower capacity than Volkograad but will ship reactor mass to unusual locations like the Trojans and the Kuiper Belt. iZulu is a very crowded beehive with nearly 400,000 inhabitants and an unusually large number of refugees. The nations of sub-Saharan Africa were only starting to achieve

widespread 20th century-levels of prosperity in the late 21st, and so they had the lowest capacity to physically evacuate their citizens during the Fall of any region on Earth. iZulu and a handful of other habitats with roots in Africa thus have high infomorph populations and millions of people in dead storage.

Phelan's Recourse

Phelan's Recourse (usually just called "Phelan's" by inhabitants) is the largest nomadic settlement in the system, with a population estimated around 250,000. Phelan's is a swarm of some 10,000 small craft and tin can habitat modules that orbits Saturn along a highly elliptical path somewhat inclined to the plane of the ecliptic. The swarm's orbit is calculated to maximize the number of encounters with near moons and stations, providing a six to eight hour window in which craft can leave the swarm for trade. Phelan's Recourse passes through the rings once a month, allowing craft to resupply with water and volatiles.

Phelan's accepts all comers. One could meet just about anyone here, from the government in exile of East Timor to Hasidim from Brooklyn. The core of the swarm is the Stills, a fusion-illuminated grain farm and distillery operated by an allegedly reformed gang of Irish travelers who conned their way off Earth a few weeks before the Fall and escaped to the outer system. The Stills produce Phelan's Ma, the most sought-after whiskey in the system, and Phelan's Da, possibly the worst beer ever made. Despite the Phelans' protestations of legitimacy, the criminal element is heavily represented here. The swarm represents an important link in red and gray market supply chains.

Prometheus (Marseilles)

Marseilles (population 80,000) is a beehive habitat operated by the Titanians. It is rumored to harbor an antimatter factory, a theory supported by the large number of skimmers that arrive from the surface relative to the number of tankers that leave.

Rhea (Kronos Cluster)

At a 764 kilometer diameter, Rhea is Saturn's second largest moon. Composed almost entirely of ice, Rhea's surface is sparsely inhabited, but a population of over 800,000 dwells in Kronos Cluster, a major habitat in orbit. Kronos Cluster's mass microfactured violet spherical modules make it look like an immense, irregular bunch of grapes suspended in space, an impression added to by the winding space dock (nicknamed the Vine) extending from the wider end. Within the mass of habitat modules, the Vine branches out in all directions, forming massive central arteries and twisting side passages. These can be traversed by pushing off hand and toeholds on the walls, or by catching hold of fast-moving grab loops that move along "fast lanes" in the walls of major floatways.

Nearly five kilometers long and three wide, Kronos has major problems with crowding and infrastructure that have kept it from growing to the same size as Locus. The designers simply did not plan for the size the place might reach, and as a result another 150,000 people live in suburbs of tin can habs and scum barges in the space around the habitat.

Kronos can be an extremely dangerous place. Insurance companies don't like operating here, and the habitat is a patchwork of criminal and anarchist neighborhoods. Anarchist neighborhoods are generally heavily armed and safe, but a trip from an anarchist holding to the spaceport is best done with a group of well-armed friends. Criminal neighborhoods are only safe if you're in the neighborhood's controlling gang, and even then conflicts flare up regularly.

The situation is exacerbated by the Kronos Port Authority, a junta of ultimates who operate security for the spaceport. Originally an Extropian hypercorp, the KPA fell into the hands of the ultimates when they decided that they could profit more directly by owning the company outright than by working as hired muscle. They violently ousted the original management and now use indentured worker pods to maintain the port. This situation is tolerated by the local crime bosses and loathed by the mostly anarchist autonomist citizens, but so far no one is able to challenge the KPA, which enforces use of the port rather than any other mooring point with killsats and artillery.

Tethys (Gowwinhead)

Composed almost entirely of ice, Tethys is one of Saturn's larger moons and the site of Ithaca Chasma, a 2,000-kilometer long valley covering three-quarters of Tethys's circumference. Fifteen years ago, prospectors from an ethnically Indo-British autonomist collective called the Rioters touched down on Godwin Head, a projection in the chasm wall so named because it resembles a headland projecting out into the sea. Instruments on their ship, the Caleb Williams, had detected what looked like mineral deposits in the ice, rare on Tethys. What they found instead were relics thrust to the surface by a geological event eons earlier, the remains of primordial life that became extinct millions of years ago when Tethys cooled and its subsurface ocean froze over.

Godwinhead is now a dense, efficient settlement of 200,000 built into the five kilometer high canyon walls. The central point of the town is the Caleb Williams, which has been towed back into a sheltering cavern in the wall and converted into a communal workshop and town hall. The face of the valley wall is honeycombed with excavated ice caves hosting habitat modules, connected by conduits to a communal utility grid. The trusswork and cabling for the utility system is also the public transit system, easily traversed in the minute Tethyan gravity. The unofficial mascot of Godwinhead is the Tethyan Flatworm, a two millimeter-long translucent worm that represented the pinnacle of Tethyan evolution. A large number of the inhabitants are involved in biosciences, xenopaleontology, and prospecting for frozen lifeforms.

Tethys shares its orbit with its Trojan moons Telesto and Calypso, both of which are small and sparsely populated.

3.11.16 Titan

Saturn's largest moon is shrouded in a permanent orange atmospheric haze, hellishly cold (averaging 180 degrees below), and whipped by winds produced by tidal forces four times stronger than those influencing the Earth's climate. On its face, it appears even less hospitable than the airless balls of ice and rock comprising every world between Titan and Mars. The meager sunlight reaching its surface is insufficient to grow any but the hardiest plants, the mostly-nitrogen atmosphere is dangerously toxic, and the surface is dotted with lakes and seas of liquid methane. In spite of all this, abundant hydrocarbons, a thick atmosphere, and diverse chemistry make Titan one of the few worlds in the system where colonists may rely entirely on local resources. Titan's population is now over 60 million.

Social money and the microcorp system have led to some spectacular gains and failures. On the up side, Titan's civil resleeving industry produces more morphs than Mars and Luna combined. Massive infrastructure programs have provided enough space for 60 million people to live comfortably on a hostile world. The Large Collider, the biggest particle accelerator ever produced, in polar orbit, enables physics experiments that can be performed nowhere else in the system. And two years ago, Titan dispatched the first conventional interstellar probe, the Aubade. It will reach Proxima Centauri in just under 20 years.

On the down side, Titan's "body for every mind" law burdens the civic resleeving system with a lot of people who no one would ever have bothered resleeving otherwise. The failure of the Scoop project, an extremely costly attempt to build a pipeline from Saturn's surface to low orbit, allowing massive gas extraction without costly atmospheric skimmer operations, stymied Titan's ambitions to become a major antimatter producer. Titan does produce antimatter, but on a much smaller scale than was envisioned when the Scoop project began.

Commonly spoken languages on Titan include Norsk, Francais, Deut ch, Mandarin, Svensk, Dansk, and Suomi. Most citizens inhabit hazers, a tall, fineboned morph with very similar characteristics to the Martian ruster. Parapelagia for gliding and flying in the light Titanian gravity are a common biomod. Titanians do three years of compulsory civil service at the age of majority, with an emphasis on military and security forces except for conscientious objecters. Every citizen who has done military service is part of the militia and has an assault weapon in their home.

Aarhus

Located near Titan's south pole on the shores of Ontario Lacus, a wide, shallow sea of liquid methane, Aarhus (population five million) was the first site of human habitation on Titan, chosen for its proximity to abundant hydrocarbons. The city is the physical hub of Titan Autonomous University (TAU) and hosts numerous other academic institutions, most notably Titan Tech, a major engineering school. Unlike Martian universities, which have few physical campus buildings, TAU and other Titanian schools draw many of their students from the widely scattered habitats of the outer system, where delays in radio communication make distance learning ineffective. Fully 20% of Aarhus's population are students, many of them offworlders.

Aarhus's layout is typical of Titanian cities. Three central domes are surrounded by numerous smaller structures, including lesser domes, fusion plants, and industrial outbuildings, the most massive of which is the now-abandoned methane utility plant on the lake shore. The dome interiors are hung with lighting rods and heavily built up with tall, narrow buildings, most of which have upper decks where hazers on the wing and pedal-powered microlights can land. Exterior structures usually have outer walls built of ice for shielding and structural support with internal walls extruded from local silicates. Many buildings are a rich azure or other shades of blue for contrast with the ever-present orange glow of the Titanian sky.

Unlike most Titanian cities, Aarhus relies primarily on fusion power. Aarhus is the center of Titan's native preservationist movement, which opposes inefficient use of native hydrocarbon resources due to possible long term effects on Titan's climate.

New Quebec

New Quebec lies on a plain in the Aaru region surrounded by endless rippling dunes shaped by Titan's powerful winds. The region's diverse chemical resources supply the colossal nurseries that have made New Quebec the system's largest single producer of morphs.

The city is 50 kilometers from Montmorency Lacus, a 20 kilometer-wide crater lake of liquid ethane and methane. Originally thought to be an impact crater, rare on Titan, geological studies later showed it to be the collapsed remains of an extinct cryovolcano. Situated in a rainy area, the lacus slowly drains over the crater lip at Montmorency Cascade, a 200 meter carbonfall that empties into a series of alluvial channels from which the Quebecoise pump its output for fuel.

The St. Catherine Tong, the most dangerous native Titanian mob, is based in New Quebec. Titanian law is generally very permissive regarding individual freedoms, so the vices this gang trades in are of the blackest: snuff pods, stolen alpha forks, and nanoweaponry. A ready supply of fresh morphs bought from corrupt microcorp nursery administrators further fuels their rackets. The Tong is extremely violent and a major embarrassment to Commonwealth security forces.

Nyhavn

Set near the equator amid the rolling ice hills of the Xanadu region, Nyhavn (population 12 million) is the largest city in the outer system and the capital of the Titanian Commonwealth. Nyhavn's massive central dome, with its elegant blue towers and bioengineered parklands, rivals New Shanghai in size and ambition. Three surrounding domes and a sprawl of subsidiary structures are connected by high-clearance flyways, where ground vehicles and microlights form a steady stream of traffic at all hours. At the same time, the squalid blandness that prevails in the Martian suburbs and outlying souks is absent; the dwellings and neighborhoods of the Titanian working class display a riot of color and design, empowered by public fabricators limited by none of the enforced scarcity of Martian economics. For all its idealism, the Plurality is not immune to a desire to showcase its achievements.

Outside the city is a pipeline leading from the vast Tyska Lacus, 100 kilometers distant. Commonwealth Skyport, Titan's principal spaceport, offers quick access to Commonwealth Hub, the Titan system's long-haul space dock, located in geostationary orbit above the city. The surrounding countryside is dotted with smaller settlements connected to Nyhavn by trains and a well-developed network of surface roads.

Nyhavn is a major media center, with daily life closely attentive to the debates and decisions of the Plurality. At the same time, it is a cosmopolitan place, where Titan's microcorp movers rub shoulders

with visiting anarchist traders and (less commonly) legations from the inner system. There is an active underworld, despite the efforts of security forces, with the local St. Catherine Tong engaged in continual low-intensity warfare with triads from throughout the system.

Phoebe, Skathi, and Abramsen

After the conflict at Locus, the Plurality became embroiled in a hot debate regarding the dangers of hypercorp adventurism in the outer system. It was generally felt that the Planetary Consortium hoped to keep the outer system in a position similar to where the United States kept Latin America by meddling in its affairs throughout the nineteenth and twentieth centuries, and that the only counter to this was a show of force. Titan's thick atmospheric haze makes ground-based space defense systems considerably less effective than on other worlds, but satellites and space platforms were too vulnerable to serve as command and control centers.

The solution was to capture three of Saturn's small retrograde moons—Phoebe, Skathi, and Abramsen (once designated S/2007 S 2, now renamed after a pioneering Titanian economist). Phoebe is the largest of the three objects. The other two were maneuvered into the system's L4 and L5 points. The calculations required to relocate these bodies were painstaking, and the energy expenditure tremendous, but all three now serve as major components of Titan's orbital defense grid. Whether the system created thereby is impregnable has yet to be tested.

3.11.17 Uranus

Once thought of as gas giants like Saturn and Jupiter, Uranus and Neptune differ from the larger planets in that they contain large amounts of water ice, methane, and ammonia and have rocky cores at their centers. This region of the system is sparsely populated. Uranus orbits at a distance 10 AU beyond the orbit of Saturn, 20 times the distance of the Earth from the sun.

Uranus, the coldest planet in the solar system, is a blue-green sphere of ice and gas. Seen from afar, it is virtually featureless compared to Saturn and Jupiter, but up close subtle cloud formations and a tenuous ring system may be observed. Probably due to a collision with an Earth-sized world when the solar system was young, Uranus rotates on its side, such that one pole faces the sun for 42 years at a stretch, and its moons orbit at a sharp angle to the solar ecliptic.

At the time of Eclipse Phase, Uranus's south pole is experiencing its south polar mid-spring, during which thick methane clouds darken the polar atmosphere. It may be the unusual tilt of its axis and the accompanying strange seasonal weather that give rise to the unconfirmed rumor that the alien traders called the Factors have created a settlement hidden in Uranus's atmosphere.

Chat Noir and Fissure gate

Located on Oberon, this is the Uranian system's primary long haul spaceport, with a permanent population of 8,000. Chat Noir has fairly advanced egocasting, resleeving, and manufacturing facilities for a frontier outpost and is operated by several collectives of anarchists. The reason for all the infrastructure is Fissure Gate, the only Pandora Gate in anarchist hands (despite several Planetary Consortium expeditions to wrest control of it).

Fissure Gate was discovered by a prospecting expedition from Chat Noir, then a tiny outpost. Seeking deposits of the useful carbonaceous ices that make up about 20% of Oberon's mass, they instead chanced upon subsurface radio emissions near the foot of Mt. Hippolyta. After using triangulating the source, the prospectors landed and used subsurface imaging gear. What they got back was a blurry image of a rock fissure containing an ambiguous mass of mixed density and an extremely dense, possibly metallic object with a shape too regular to be anything but a structure or large artifact—all under 500 meters of ages-old frozen cryovolcanic outflow. The gate at Pandora was already publicly known at this time, so the prospectors drilled down, suspecting they'd found an alien artifact. They were not to be disappointed, although the discovery yielded gruesome salvage: the barely recognizable corpses of eleven gatecrashers.

Why and how the Fissure Gate was erected under the ice remains a complete mystery. At some recent point, however, it was completely buried, with only a thin pocket of space between it and the surrounding ice. When the eleven emerged, buried in an airless space beneath 500 meters of ice, there was barely room to move, let alone escape—but the gate wouldn't let them back through. Several of the crew had recoverable cortical stacks. This lucky handful are now prominent citizens of Chat Noir, but none plan to resume gatecrashing as a career.

The Fissure Gate remains in anarchist hands, operated and defended by the Love and Rage Collective. The gate is made available to almost anyone unless their rep score is tanked or they are pursuing commercial interests (ruling out most hypercorps). Support for gatecrashers is minimal—traverse the threshold at your own risk. Any discoveries made via this gate, however, must be shared for the collective good of transhumanity.

Titania and Oberon

Uranus's two largest moons are sparsely populated, with only about 10,000 transhumans living on each body. Most stations are mixed dome and beehive settlements and range from hypercorp communications and research outposts to autonomist freeholds. The pair are more chemically complex than most moons in the outer system, consisting of about 30% rock, 20% methane and similar carbonaceous ices, and 50% water. Titania is home to a spectacular canyon that rivals the Martian Valles Marineris. Several settlements on Titania cater to tourists from the inner system and the gas giants, who visit for rocketing, mekking, and other sports in the canyon.

Xiphos

One of two major strongholds of the ultimates, Xiphos is a Hamilton cylinder orbiting in the Uranian ring system. Though most of the tech underlying Hamilton cylinders is open source, the station's frighteningly efficient weapon systems are not. Rumor has it the ultimates traded some major favors to Gorgon Defense Systems in the process of building this station. Where Aspis, the ultimates' inner system habitat, is a relatively open place, used by the Ultimates for contact with potential mercenary clients, Xiphos is off limits to anyone not of this faction. The rumored population of ultimates here is only about 10,000, but the ultimates purchase a large number of infomorph indentures from Mars. Although there are no reports of any of these indentures returning, rumor has it that the ultimates download indentures serving in sensitive areas into deaf, visually limited flats with no AR implants and limited mental capacity.

3.11.18 Neptune

Frigid, swept by 2,100 km/h winds, and tinged blue by methane traces in its atmosphere, Neptune is the last major planet in the system, orbiting at a distance of 30 AU from the sun. This far from the nearest star, plants will not grow and solar power is useless. The only sources of power are fusion, focused starlight, waste heat, and chemical reactions. The hypercorp presence in the Neptunian system is virtually absent, as the long communication lags and extreme travel distances from the rest of the solar system mean that few Neptunian ventures garner profits. Similarly, the Titanian brand of technosocialism has never found roots here. The few transhumans who live out here are a resourceful lot, and many colonists out here aren't human at all. Anarchists, brinkers, and desperados comprise most of the population.

Glitch

This habitat has the highest population density in the system, with 20,000 infomorphs living in a meshed cluster of twenty spherical structures that are 10 meters in diameter, powered by efficient central reactor systems. The habitat is attended by a cloud of factories, harvesters, and defense satellites that occupy considerably more space than the station itself. Various rumors circulate that the inhabitants are researching methods to improve infomorphs in the manner of seed AIs, or that they are engaged in some vast forecasting simulation effort.

Ilmarinen

Aligned with the argonauts, Ilmarinen is a hybrid beehive/cluster dug into and partially protruding from the large L4 asteroid Greymere. It is the largest habitat in Neptune's Trojans, with a population of 7,000. Like many transhumans this far out in space, most of Ilmarinen's inhabitants are heavily modified or inhabit exotic morphs. Vacuum and cold tolerant morphs prevail, and many sections of the habitat are unlivable for baseline transhumans.

Mahogany

The neo-avians who built this station threw away the manual on habitat design and revisited the longout of favor toroidal configuration. The result is a disc habitat—a plate half a kilometer along the edge and one kilometer in diameter, resembling a slice of an O'Neill cylinder with no windows. A fusionpowered, low-heat, axial light source nourishes the verdant hardwood forest below. Structures are built into the disc walls up to 500 meters in height. The disc, mostly woven from carbon fibers, rotates quickly enough to generate 0.5 g at the habitat floor. Mahogany has a population of 4,000 mercurials, most of them neo-avians.

Minor moons

Neptune's other twelve moons are largely small bodies, icy and sparsely (if at all) populated. Proteus and Larissa, both sizable and relatively close to the planet, host small populations. Naiad and Thalassa are tiny but very close to the planet, and thus home to some atmospheric skimming operations. Neso, orbiting at about 1/3 AU from Neptune, has never been visited—even by robotic probes.

Neptunian Trojans

Trailing and preceding Neptune at the L4 and L5 points of its orbit are several hundred asteroids of diverse, mostly icy composition. Neptune's Trojans are home to brinkers, hard-bitten prospectors, exotic exhumans, and other extreme survivalists.

Triton

Neptune's largest moon has a tenuous atmosphere and is chemically complex, composed of equal parts rock and ices (frozen nitrogen, water, and carbon dioxide). It is also geologically active, with cryovolcanoes continually resurfacing the planet. The surface has few inhabitants but several habitats orbit here, using the moon's abundant raw materials and low escape velocity to their advantage.

3.11.19 The edge of the system

Beyond Neptune lie only dwarf planets and icy asteroids waiting to become comets, roughly divided into two regions: the Kuiper Belt, from 30 to 55 AU from the Sun, and the Scattered Disk, which extends from 55 AU out to the Oort Cloud. Pluto, its binary object Charon, and Eris have compositions similar to Triton. A few small habitats orbit Pluto and Charon, eking out a living by prospecting for volatiles. A number of other dwarf planets orbit in the Kuiper belt and the Disk, including Orcus, Senda, and 2000 OO67. Of these, only Eris harbors a substantial population. Eris Located at 55 AU from the sun at the edge of the Scattered Disk, Eris is the largest dwarf planet in the system and the site of a grim struggle between two of transhumanity's most militant factions: ultimates and exhumans. The focal point of the struggle is Discord Gate, the most remote of the system's publicly-known Pandora Gates, located in an icy labyrinth half a kilometer beneath the surface of Eris.

The brief history of the gate is bloody. Go-nin Group troops violently wrested control of the gate from the Ilmarinen anarchists who discovered it. Titan and several anarchist and brinker groups both tried to dislodge Go-nin, but these attempts failed, at great cost in lives and ships. Go-nin's control of the gate seemed ensured until the hypercorp apparently tampered too heavily with the gate's black box controls. A

devastating explosion ensued, all but wiping out the gate and Go-nin base. The gate, however, restructured itself over the course of several days, though its location has now shifted to the bottom of a melted crater.

In the short period it took the Go-nin Group to hire a group of ultimate mercenaries to retake the gate, a hitherto unknown force of exhumans had seized the area. The ultimates succeeded, but a group of exhumans escaped through the gate. Go-nin now has nominal control of the Discord Gate through the ultimates, who maintain a heavily militarized base on Eris's moon, Dysnomia. However, in recent years the gate facility has suffered several attacks by exhumans eager to infiltrate the gate—and according to rumors, at least one of those attacks originated from the gate itself.

Markov

The location of this habitat, a major stronghold of the argonauts, is a closely guarded secret. Attempts to search it out have revealed only decoys or lifeless rocks. Though a great deal of information is available about the habitat's specs, operations, areas of research, and informational resources, only highly placed members of the argonauts may travel here. By all accounts, the habitat is a windowless beehive, designed to be virtually emissionless. Speculated locations include Pluto's moon Hydra, the deep Kuiper Belt, and even the Oort Cloud.

3.11.20 Extrasolar systems

Although travel between the stars is still outside the realm of transhumanity's achievements, the Pandora Gates have allowed passage to myriad other star systems. A few are noted here, though many more exist—not all of them explored.

Echo

Echo is a binary system consisting of a bright orange main sequence star and a pulsar (whence the system's name) about 12 light hours from one another. The system has one immense, bright yellow Jovian world (Echo VI) weighing in at 1.8 Jupiter masses and boasting 101 known moons, two Neptune-like ice giants further out, a thin mid-system asteroid belt, and several Mercury-like inner planets.

The original Pandora Gate opens onto lifeless Echo V, a forbidding place littered with the detritus of a dead alien civilization. The hollow buildings of these precursors look out over once-verdant alluvial plains now home to only dry arroyos and dust. In other places, eons of wind erosion have carried the soil away entirely, leaving only barren expanses of dark basaltic slag. Chemically and geologically, the world is very similar to Mars, had Mars suffered another half a billion years' loss of atmosphere. Research into the relics of the long-dead aliens suggests that they were morphologically similar to arthropods or arachnids, earning them the designation of Iktomi, after a Native American spider god. So far, little else has been discerned about them.

Echo IV, on the other hand, is the closest thing transhumanity has found to a paradise since losing Earth. The native life is carbonbased, with many plants and fish edible even to flats. The climate is warm temperate, the atmosphere breathable with no major contaminants. The northern and southern latitudes are home to trackless forests dominated by various species of valders—huge, maple-like trees with dark red leaves. In the equatorial regions lie balmy, nutrient-rich floodplains ripe for cultivation, broken up by the occasional mountain range. Echo IV is still geologically active due to tidal heating, though older than Earth by about two billions years, and has two megacontinents connected near the equator by a tenuous land bridge. Notable native life include the Unagi, a fearsome, eel-like deep sea predator, and the clown sprite, a flying primate-analog that exists in a symbiotic relationship with the Echolalian land anenome, a huge, venomous, carnivorous plant that grows in the cloud forests of the equatorial highlands. The biosphere is diverse with many other megafauna, some quite dangerous.

Luca

Luca is an M-Class red dwarf located in a region of the galaxy far removed from any point of reference known to transhuman astronomy. The system has only a single gas giant of about 1.4 Jupiter masses—insufficient to shield the inner worlds from constant asteroid bombardment. The lone gas giant is flanked by a tenuous metallic inner asteroid belt and a wide ice and silicate outer belt. The only other bodies worthy of planetary status are a hellish inner world with Mercury’s richness of metal and Venus’ infernal atmosphere and a few large, sullen plutoids sharing Lagrange orbits with an asteroid field comprised of the shattered mass of a third plutoid.

Accessible by both the Vulcanoid and Fissure Gates, Luca II is a heavily cratered terrestrial planet with a thick, dusty atmosphere—just about breathable to transhumans with the right gear. It is a cold, rocky world of craggy hills, knee-high forests, hissing geothermal bogs, and fungal meadows. The natives, who have been extinct for at least a million years, evolved from animals not unlike Earth’s aardvarks. Originally insect mound predators, the Lucans evolved vision well into the infrared (as demonstrated by the unusual pigments on their pottery and later-stage porcelain) and, based on analysis of their artifacts, had a sense akin to ultrasonic imaging. Their civilization went through several cycles of rise and fall, punctuated by celestial cataclysms that killed off less adaptable species and made resources scarce. The Lucans seem never to have evolved past medieval levels of societal organization prior to the Great Impact. Within a hundred years of that final impact, the last of the Lucans perished, never having invented the telescope, the computer, or space flight.

Luca II hosts Banshee, an underground settlement with a few prominent surface features, including a radio astronomy station, park domes, a short-hop aerospace port, and solar farms. It is set on the Howling Plain, a windy plain of scrub brush and bogs chosen for its rich hydrocarbon deposits and low incidence of asteroid impacts. Banshee is an uneasy blend of anarchist colonists and hypercorp interests.

Mishipizheu

Mishipizheu is a red giant. The planet from which the star takes its name, Mishipizheu I, is a Mars-sized sphere of water with an atmosphere of nitrogen and carbon dioxide and a rocky core. Mishipizheu I was an almost Venus-sized sphere of ice 700 million years ago, but the expansion of its star into the red giant phase melted the planet. Initially quite warm and full of pockets of ice and carbonaceous silts, the melting planet was a crucible in which life could develop and now hosts a complex ecosystem. Amoeboid boiler reefs composed of gas sac creatures and their symbiotes bob on the surface or maintain neutral buoyancy in the depths, becoming platforms for complex ecosystems of largely animalian life.

Mishipizheu I is orbited by a mid-size rocky moon, Nanabozho, reachable via the Discord Gate. Nanabozho is a mystery, as moons of this composition are not normally found so far out in a system. The best current theory is that Nanabozho was an inner system object with an erratic orbit. It was perturbed out of its orbit by one of the now-engulfed gas giants that must once have existed, whence by chance it was captured in Mishipizheu’s orbit. The extraordinarily slim chances of such an event, however, have led to wild speculation as to the actual origin of the moon, which is as popular a destination for gatecrashers as the planet below.

Synergy

Among the first attempts to establish a gatecrasher colony beyond the original Pandora Gate, just 5 years after the Fall, was a group of two hundred and fifty colonists equipped with experimental hardware communications technology. Shortly after the jump, however, a still unidentified glitch forced the gate to close and the mechanism could not be reset to the same setting and coordinates for an entire five years. When the gate technicians finally managed to reacquire the settings recently and reopen the gate, the colonists were found to have survived, but they had changed. The technology sent with them was largely AI controlled, enabling the creation of a hypermesh that linked the thoughts, emotions, and sensory experiences of each colonist with each other. After half a decade of difficult survival measures, this technology and the stress of the situation linked the colonists and their AIs into a group mind. Despite having the opportunity to return

to the solar system, these Synergists, as they call themselves, have no desire to cut themselves off from their shared consciousness.

Other Exoplanets

The number of extraterrestrial star systems that transhumanity has visited via the gates now numbers into the hundreds, if not more—though only a small percentage of these have been notable and/or hospitable. Only a few dozen have been substantially occupied or colonized by transhumans, though this number is growing rapidly. Among these, a few deserve mention:

Arcadia: Accessed through the Martian Gate, the Planetary Consortium is constructing an aerostat in the upper atmosphere of this Venus-like planet which will serve as a private resort for the hyperelite.

Babylon: Initially thought to just be an unremarkable scorched moon orbiting a planet very close to a yellow star, researchers measuring the star made an incredible accident discovery: what appears to be a derelict spacecraft orbiting deep in the star's corona. Attempts to access this vessel have so far been thwarted, but other projects are in the works, including the possibility of towing the craft to safer climes.

Bluewood: One of the first anarchist colonies established through the Fissure Gate, this settlement inhabits a beautiful, small Earth-like world with a thriving eco-system. Established on the outskirts of a large forest of eerie, alien, blue "trees," the colony was taken off-guard by the trees alarming growth rate. The modular settlement buildings have all but been surrounded and encased by overgrowth despite modest efforts to keep them clear. Still intact but engulfed by spiraling branchworks, the effect is beautiful and haunting.

Nótt: This barren ice-covered moon suffers from heavy geothermal activity that causes its frozen crust to constantly crack and refreeze. The unfortunate research station staff here, all indentured, claim that something out in the ice is stalking them—over a dozen have disappeared in the last year. Pathfinder refuses to pull the station back, however, and thorough searches from its security teams have turned up nothing.

Sky Ark: TerraGenesis is redesigning this dry, arid moonlet as an offworld preserve for animal life, including many formerly extinct Earth species resurrected from fossil DNA.

Wormwood: This maze-like warren seems to be an actual beehive habitat, though who tunneled it out or why remains an unanswered mystery. The former asteroid is part of the ring system of an unknown gas giant. Clearly artificial, gatecrashers so far have found no signs of technology or life.

Analysis: Myst trees

[File Corruption: 98%]

[Partial Retrieval Complete]

... called "myst trees" by the residen@# of Ca*\&78 ... also found on tw) oth*r exoplanets]]]]] .

Chapter 4

Mécanismes de jeu

Dans tous les jeux, il vient un moment où le maître de jeu doit décider si un personnage réussit ou rate une action. C'est le moment où les joueurs lancent des dés et où les stats du personnage entrent en jeu. Ce chapitre définit les mécanismes au cœur des règles qui gouvernent l'issue des événements dans Eclipse Phase.

4.1 Une note sur la terminologie, la traduction et le Genre.

Le cadre d'Eclipse Phase soulève nombre de questions intéressantes à propos du genre et de l'identité personnelle. Que signifie le fait d'être née femelle lorsque vous occupez un corps masculin? Lorsqu'on en vient au langage et à l'édition, cela pose aussi nombre de questions intéressantes sur l'usage des pronoms. Malheureusement, la langue Française ne possédant pas de genre neutre (contrairement au it Anglais), il nous sera donc difficile d'éviter le biais linguistique en faveur du masculin dans cette traduction. Nous parlerons donc de joueurs, de maître de jeu, et de personnages avec des pronoms neutres dans la mesure du possible (équivalent du "on") en évitant de préciser les pronom (qu'il s'agisse de "il" ou de "elle"). Cependant, et afin de ne pas rendre le tout particulièrement lourd et indigeste, le masculin restera employé lorsque la grammaire l'exige (et il s'agira donc d'un joueur, d'un maître de jeu et d'un personnage), le masculin, à défaut d'être le genre neutre, étant le genre "par défaut" de la grammaire française.

4.2 Règles de bases

4.2.1 La règle ultime

Une règle dans Eclipse Phase surclasse toutes les autres: éclatez-vous. Cela signifie que vous ne devriez jamais laisser les règles se mettre en travers du jeu. Si vous n'aimez pas une règle, changez-la. Si vous ne trouvez pas une règle, créez-en une. Si vous n'êtes pas d'accord avec l'interprétation d'une règle, tirez à pile-ou-face. Essayez de ne pas laisser les règles interférer avec la fluidité et l'ambiance du jeu. Si vous êtes au milieu d'une très bonne scène ou d'un moment de roleplay intense et qu'une règle pose soudainement un problème, n'arrêtez pas le jeu pour la vérifier ou pour en discuter. Improvisez, prenez une décision rapide, et continuez. Vous pourrez toujours revérifier la règle plus tard afin de vous en rappeler la prochaine fois. Si il y a des désaccords autour de l'interprétation d'une règle, rappelez-vous que le maître de jeu a le dernier mot.

Cette règle signifie aussi que vous ne devriez pas laisser l'histoire être guidée uniquement par des jets de dés. L'aléas d'un jet de dé amène un sentiment d'aléatoire, d'incertitude et de surprise à une partie. Parfois c'est excitant, comme par exemple lorsqu'un personnage réussit un jet contre toute probabilité et, du coup, sauve l'équipe. A d'autres moments, c'est brutal comme, par exemple, un tir chanceux d'un adversaire tue un personnage pour de bon lors d'un combat. Si le maître de jeu veut qu'un scénario se termine par une

issue dramatique planifiée et qu'un jet de dé inattendu menace son plan, il devrait se sentir libre d'ignorer ce jet et de continuer l'histoire dans la direction qu'il désire.

4.2.2 Dés

Eclipse Phase utilise deux dés à dix faces (d10) pour les jets aléatoires. Dans la plupart des cas, les règles demanderont un jet de pourcentage, noté d100, ce qui signifie que vous lancez deux dés à dix faces, en choisissant lequel sera lu en premier, et en lisant le résultat comme compris entre 00 et 99 (avec un résultat de 00 comptant comme zéro, non pas comme 100). Le premier dé compte pour les dizaines, le second pour les unités. Par exemple, vous lancez deux dés à dix faces, un rouge et un noir, annonçant que le rouge sera lu en premier. Le rouge fait un 1 et le noir fait un 6, pour un résultat de 16. Certains ensembles de d10 sont spécifiquement marqués pour faciliter le lancement des dés et la lecture des résultats.

De manière occasionnelle, les règles feront appel à des jets de dés seuls, chaque dé à dix faces listés en temps que d10. Si les règles demandent que plusieurs d10 soient lancés, ils seront notés 2d10, 3d10 et ainsi de suite. Lorsque plusieurs dés à dix faces sont lancés de cette manière, leurs résultats sont ajoutés les uns aux autres. Par exemple un jet de 3d10 ayant pour résultat 4, 6 et 7 compte pour un 17. Sur les jets de d10, un résultat de 0 est traité comme un 10, pas comme un zéro.

La plupart des joueurs d'Eclipse Phase s'en sortent en ayant seulement deux dés à dix-faces, mais ça ne fait pas de mal d'en avoir d'autres à portée de main. Ces dés peuvent être achetés dans votre boutique de jeu préférée ou empruntés à d'autres joueurs.

4.2.3 Faire des test

Dans Eclipse Phase, votre personnage est destiné à se trouver impliqué dans des scènes d'actions adrénalisante, dans des situations sociales hyper-stressante, dans des combats létaux, dans des enquêtes frissonnantes et d'autres situations similaires emplies de drame, de risque et d'aventures. Lorsque votre personnage est impliqué dans ces scénarios, vous déterminez la manière dont il s'en sort en faisant des tests - en lançant des dés pour déterminer si ils réussissent ou échouent, et dans quelle mesure.

Vous faites des tests dans Eclipse Phase en lançant un d100 et en comparant le résultat à un seuil. Le seuil est typiquement déterminé par l'une des compétences de votre personnage (voir plus bas) et est compris entre 1 et 98. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal au seuil, vous réussissez votre test. Si vous dépassez le seuil, vous échouez à votre test.

Un résultat de 00 est toujours considéré comme un succès. Un résultat de 99 est toujours considéré comme un échec.

Le personnage de Jacqui doit faire un test de compétence. Sa compétence est de 55. Jacqui prends deux dés à dix faces et obtient un 53 - elle réussit! Si elle avait obtenu un 55, elle aurait également réussi, mais tout résultat supérieur aurait été un échec.

4.2.4 Seuil

Comme noté précédemment, le seuil pour le jet d'un d100 dans Eclipse Phase est généralement la valeur d'une compétence. Cependant et de manière occasionnelle, un nombre différent sera utilisé. Dans certains cas, un score d'aptitude sera utilisé, ce qui rend les test plus difficile car les aptitudes sont généralement bien en dessous de 50 (voir le passage Aptitudes, ??). Dans d'autres test, la cible sera un score d'aptitude x2 ou x3 ou la somme de deux Aptitudes. Dans ces cas là, la description du test indiquera quel(s) score(s) utiliser.

4.2.5 Quand faire des test

Le maître de jeu décide quand un personnage doit faire un test. Comme règle de base, les tests doivent être tentés lorsqu'il y a une chance qu'un personnage échoue une action ou lorsque la réussite ou l'échec de l'action peut avoir un impact sur l'histoire en cours. Les tests sont aussi nécessaires lorsque deux personnage ou plus agissent en opposition les uns aux autres (par exemple, si ils s'affrontent au bras de fer ou si ils

négoient un prix). D'un autre côté, les utilisations routinières d'une compétence avec un score d'au moins 30 peuvent être considérées comme des réussites sans faire de test.

Il n'est pas nécessaire de faire de jets de dés pour les actions de la vie quotidienne tels que s'habiller ou vérifier ses mails (particulièrement dans Eclipse Phase, où tant de choses sont gérées automatiquement par les machines autour de vous). Même une activité telle que la conduite automobile ne nécessite pas de jets de dés tant que vous avez un minimum dans la compétence. Un test peut cependant être nécessaire si vous conduisez pendant que vous vous videz de votre sang ou que vous poursuivez un gang de charognards à moto à travers les ruines d'une cité dévastée.

Savoir quand faire appel à des jets et quand laisser l'interprétation et le roleplay se dérouler sans interruption est une compétence que chaque maître de jeu doit acquérir. Parfois, il peut-être plus simple de décider l'issue du jet arbitrairement sans lancer de dés afin de maintenir le rythme de la partie. De la même manière, dans certaines circonstances, le maître de jeu peut décider de faire des tests pour un personnage en secret, sans que le joueur ne le remarque. Si un ennemi essaye de s'infiltrer sous la vigilance d'un personnage, par exemple, le maître de jeu signalera au joueur que quelque chose va de travers si il lui de faire un test de perception. Cela signifie que le maître de jeu devrait garder en permanence une copie de chaque fiche de personnage à portée de main.

4.2.6 Difficulté et Modificateurs

L'évaluation de la difficulté d'un test est reflétée par ses modificateurs. Les modificateurs sont des ajustements apportés au seuil du test (pas au jet en lui-même), soit en l'augmentant, soit en le diminuant. Un test de difficulté moyenne n'aura pas de modificateur, alors que les actions plus simple auront des modificateurs positifs (augmentant le seuil de réussite et donc les chances de succès) et que les actions plus difficiles auront des modificateurs négatifs (abaissant le seuil de réussite et donc les chances de succès). C'est le boulot du maître de jeu de déterminer si un test particulier est plus difficile ou plus simple que la norme et dans quelle mesure (tel qu'illustré dans la table des Difficultés des Tests) et d'appliquer ensuite les modificateurs appropriés.

D'autres facteurs peuvent aussi jouer un rôle dans un test, appliquant des modificateurs additionnels au delà du niveau de difficulté général du test. Ces facteurs incluent l'environnement, l'équipement (ou l'absence d'équipement) ainsi que la santé du personnage parmi d'autres. Le personnage peut utiliser des outils de qualité supérieure, travailler dans des conditions lamentables ou être blessé, et chacun de ces facteurs devrait être pris en compte, appliquant des modificateurs supplémentaires au seuil et modifiant la probabilité de réussir ou de rater le jet.

Dans un but de simplification, les modificateurs sont appliqués par multiples de 10 et viennent en trois niveaux d'intensité: Mineur (+/-10), Modéré (+/-20) et Majeur (+/-30). Tant que le maître de jeu le pense approprié, n'importe quel nombre de modificateur peuvent être appliqués, mais la valeur cumulée de ces modificateurs ne peut pas excéder + ou - 60.

Jacqui tente d'aller d'une porte à une autre à travers une grande pièce en gravité zéro. Elle est pressée. Si elle rate la porte, elle perdra un temps précieux, donc le maître de jeu demande un Test de Compétence en Chute Libre. La compétence Chute Libre de Jacqui est de 46. Malheureusement, la pièce est emplie de débris flottant qui pourrait la gêner dans ses déplacements. Le maître de jeu détermine qu'il s'agit d'un modificateur Modéré, réduisant le seuil de 20. Jacqui doit obtenir 26 ou moins pour réussir son jet.

4.2.7 Critiques: obtenir des doubles

A chaque fois que les deux dés tombent sur le même résultat - 00, 11, 22, 33, 44, etc - vous obtenez un succès critique ou un échec critique, selon que vous ayez battus ou non le seuil de difficulté. 00 est toujours un succès critique alors que 99 est toujours un échec critique. Obtenir des doubles signifie qu'un petit extra se produit en plus de l'issue du test, qu'il soit positif ou négatif. Les critiques ont une applications très spécifiques sur les test de Combat (voir ??), mais dans tous les autres cas le maître de jeu décide ce qui s'est

mal ou bien passé dans une situation particulière. Les critiques peuvent être utilisés pour amplifier un succès ou un échec: vous pouvez terminer avec un bonus ou rater de manière tellement spectaculaire que vous serez la cible des moqueries pendant les semaines à venir. Ils peuvent aussi amener une sorte d'effet secondaire inattendu: vous réparez l'appareil et améliorez ses performances; ou vous pouvez échouer à toucher votre ennemi et blesser un passant innocent à la place. De manière alternative, un critique peut-être utilisé pour donner un boost (ou une gêne) sur une action à suivre. Par exemple, vous ne faites pas que remarquer un indice, vous supectez immédiatement qu'il s'agit d'une fausse piste; ou vous ne faites pas que ratez votre cible, mais votre arme casse vous laissant sans défense. Les maîtres de jeu sont encouragés à être inventifs dans leur utilisation des critiques et de choisir les résultats qui créent des situations comiques, dramatiques ou de tendues.

Audrey tente d'intimider une petite frappe des triades afin d'en obtenir des informations. Malheureusement, elle obtient un 99 - un échec critique. En plus de ne pas parvenir à effrayer le mec, elle laisse filtrer une information importante qu'elle ne voulait pas que les triades obtiennent. Si elle avait obtenu un 00 - un succès critique - elle aurait fait tellement peur au caïd qu'il lui aurait balancé des informations supplémentaires importante juste pour qu'elle le laisse tranquille par la suite.

4.2.8 Défausser: utilisation de compétence non-entraînée

Certain tests peuvent demander à un personnage d'utiliser une compétence qu'il ne possède pas - ce qu'on appelle défausser. Dans ce cas, le personnage utilise le score de l'aptitude (voir p. 123) liée à la compétence en question comme seuil de réussite.

Toutes les compétences ne peuvent pas être défaussée; certaines sont tellement complexe ou nécessite un entrainement tel qu'un personnage ne la possédant pas n'a aucune chance de réussir. Les compétences qui ne peuvent pas être défaussée sont notées dans la Liste de Compétence (p. 176) et dans la description de celles-ci.

dans de rares cas, le maître de jeu peu autoriser un personnage à se défausser sur une compétence qui pourrait également être liée au test (voir p. 173). Lorsque c'est autorisé, défausser sur une autre compétence inclut un modificateur de -30.

Toljek essayes de s'infiltrer dans le bâtiment d'une hypercop lorsqu'il percute accidentelle-ment une employée hypercoproratiste. La femme qu'il croise n'a pas forcément de raison d'être suspicieuse vis à vis de la présence de Toljek, mais le maître de jeu demande à Toljek de réussir un Test de Protocole pour se faire passer pour quelqu'un qui est à sa place ici. Malheureusement, Toljek n'as pas cette compétence, il doit donc défausser sur l'aptitude liée, Astuce, à la place. Son score d'Astuce est de seulement 18, Toljek espère donc être chanceux.

4.2.9 Simplifier les modificateurs

Au lieu de chercher et d'accumuler une longue liste de modificateurs pour chaque action et de calculer le modificateur total, le maître de jeu peu choisir de simplement "évaluer" la situation et d'appliquer le modificateur qui résume le mieux l'effet voulu. Cette méthode est plus rapide et permet des résolutions de tests plus rapide Une manière d'évaluer la situation est de choisir le modificateur le plus sévère qui affecte la situation.

Tyska essaye d'échapper à quelque chose qui la poursuit à travers un habitat abandonné. Le maître de jeu demande un Test de Parkour, mais il y a beaucoup de modificateurs situationnel: il fait sombre, il court avec une lampe de poche et il y a des débris un peu partout. Tyska, cependant, a une carte entoptique du meilleur trajet possible pour le sortir de là. Le maître de jeu estime la situation et décide que l'effet global se résout par un test stimulant, et un modificateur de -20 est appliqué.

Modificateurs narratifs

Si vous voulez développer une ambiance plus cinématique à vos parties, ou si vous voulez simplement encourager vos joueurs à s'investir plus dans les détails et la création narrative, vous pouvez donner des "modificateurs narratifs" aux tests des personnages lorsqu'un joueur décrit les actions de son personnage de manière exceptionnellement colorée, inventive ou dramatique. Meilleurs sont les détails ajoutés, meilleurs sera le modificateur.

Cole ne veut pas que son personnage saute simplement par-dessus la table, il veut créer un minimum d'impact narratif. Cole annonce au maître de jeu que son personnage balance un coup de pied dans une chaise qui va valser plus loin, roule sur son épaule à travers la table à manger, attrape une fourchette dans le mouvement, s'assure d'envoyer au sol toute la porcelaine puis atterrit dans une posture martiale défensive, fourchette prête à frapper. Le maître de jeu décide que cette description supplémentaire vaut bien un modificateur de +10 à son jet de Parkour.

4.2.10 Travail d'équipe

Si deux personnage ou plus se regroupent pour s'attaquer à un test ensemble, l'un des personnage doit être désigné comme l'acteur principal. Ce personnage sera habituellement (mais pas forcément automatiquement) celui qui a le plus haut score dans une compétence applicable. Le personnage principal est celui qui lancera les dés, bien qu'il reçoive un modificateur de +10 pour chaque personnage supplémentaire qui l'assiste, jusqu'à un maximum de +30. Notez que les personnage assistants n'ont pas nécessairement besoin de connaître la compétence utilisé si le maître de jeu décide qu'ils peuvent suivre et comprendre les ordres du personnage dirigeant l'action.

La jambe robotisée sur la synthmorph d'Eva a été salement abîmée, au point qu'elle ait besoin de la réparer. Max et Vic se posent et lui donnent un coup de main, lui donnant un modificateur de +20 (+10 pour chaque assistant) à son Test de Matériel: Robotique.

4.3 Type de tests.

Il y a deux types de test dans Eclipse Phase: Les tests de Réussite et les Tests Opposés.

4.3.1 Tests de Réussite

On demande un Test de Réussite lorsqu'un personnage agit sans opposition directe. Ce sont les tests standard utilisés pour déterminer comment un personnage utilise une compétence ou une aptitude particulière.

Les Tests de Réussite sont gérés exactement tels que décrit dans la section Réaliser des Tests, p. 115. Le joueur lance un d100 contre un seuil égal à la compétence du personnage +/- les modificateurs. S'il obtient un résultat inférieur ou égal au seuil, le tests est une réussite et l'action se déroule comme désiré. S'il obtient un résultat supérieur au seuil, le test échoue.

Essayer encore

Si vous ratez un test, vous pouvez le tenter votre chance une fois de plus. Chaque tentative de réussir une action après un échec subira cependant un modificateur cumulatif de -10. Ce qui signifie que le deuxième essai souffre d'un -10, le troisième d'un -20, le quatrième d'un -30 et ainsi de suite jusqu'au maximum de -60.

Prendre le temps

La plupart des tests concernent les Actions Automatique, Rapide ou Complexes (voir pp. 119–120) et sont donc réalisées en un Tour d'Action (3 secondes, voir p. 119). Les tests faits pour des Actions de Tâches (p. 120) prennent plus de temps.

Les joueurs peuvent choisir de prendre du temps supplémentaires lorsque leur personnage réalise une action, ce qui signifie qu'ils choisissent d'être particulièrement méticuleux lorsqu'ils accomplissent l'action afin d'améliorer leurs chances de succès. Pour chaque minute de temps supplémentaire, ils augmentent leur seuil de +10. Une fois qu'ils ont modifié leur seuil au-delà de 99, ils sont pratiquement sûr de réussir, le maître de jeu peut donc passer outre le jet de dé et leur accorder un succès automatique. Notez que la règle du modificateur maximal de +60 s'applique toujours, et que, par conséquent, si leur compétence est inférieure à 40, prendre le temps peut ne pas garantir un succès automatique. Vous pouvez prendre votre temps même lorsque vous défaussez (voir Défausser p. 116).

Prendre du temps supplémentaires est une bonne décision lorsque le temps n'est pas un facteur décisif, car il élimine les chances d'échec critique et permet au joueur de passer outre des jets de dés inutiles. Cependant, cela est inapproprié pour certains tests si le maître de jeu décide qu'aucune quantité de temps supplémentaire n'augmentera les chances de réussite. Dans ce cas, le maître de jeu décide simplement que prendre son temps n'a aucun effet.

Pour les test d'Actions de Tâches (p. 120), qui prennent déjà du temps pour réussir, la durée de cette tâche peut être augmentée de 50 pourcent pour chaque modificateur de +10 gagné par du temps supplémentaire.

Srit est en train de fouiller un vaisseau abandonné, à la recherche d'un signe de ce qui a pu arriver à l'équipage manquant. Le maître de jeu lui annonce que cela prendra vingt minutes pour fouiller tout le vaisseau. Cependant, elle veut être absolument sûre, elle prend donc trente minutes supplémentaires pour fouiller. Cinquante pourcent de l'intervalle originel correspondent à dix minutes, donc en prendre trente de plus signifie que Srit reçoit un modificateur de +30 à son Test d'Investigation.

Tests de Réussite simple

Dans certaines situations, le maître de jeu peut ne pas être intéressé par le fait qu'un personnage puisse échouer à un test, mais simplement vouloir mesurer à quel point celui-ci réussit. Dans ces cas là, le maître de jeu demande un Test de Réussite simple, qui est géré de la même manière qu'un Test de Réussite (p. 117). Au lieu de déterminer la réussite ou l'échec, on part du principe que le test est une réussite. Le résultat détermine si le personnage obtient une réussite brillante (résultat inférieur ou égal au seuil) ou une réussite de justesse (résultat au-delà du seuil).

Dav prend un raccourci dans le vide entre deux vaisseaux stationnés là. Le maître de jeu détermine que c'est une opération de routine et demande à Dave de faire un Tests de Réussite Simple en utilisant sa compétence Chute libre. La compétence de Dav est de seulement 35. Il obtient un 76, et le maître de jeu détermine que Dav a quelques problèmes d'orientation et y passera un peu plus de temps que prévu. Si Dav avait obtenu un 77 - un échec critique - les propulseurs de sa combinaison auraient pu tomber en panne et le propulser accidentellement dans le vide spatial.

Marge de réussite/d'échec

Par moment, il est important qu'un personnage aille au-delà de la réussite, il doit réussir avec panache et style. C'est généralement vrai dans les situations où le défi n'est pas uniquement de battre une difficulté mais aussi de s'en sortir avec finesse. Les tests de ce type peuvent nécessiter un certain degré de Marge de Réussite (MdR) - un écart sous le seuil que le joueur doit atteindre. Par exemple, un personnage faisant face à un seuil de 55 et une MdR de 20 doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 35 pour atteindre le degré de réussite nécessaire pour la situation.

Un ennemi a lancé un objet incendiaire non loin de Stoya. Elle n'a qu'un instant pour agir et décide de le dégager loin d'elle. Encore mieux, elle espère l'envoyer droit dans la porte ouverte du sas de maintenance à une douzaine de mètre de là. Le maître de jeu détermine que, afin de shooter l'objet dans le sas, Stoya doit obtenir une MdR de 30. Sa compétence de Combat À Mains Nues est de 66, Stoya doit donc obtenir 66 ou moins pour envoyer l'objet au loin (bien qu'elle puisse toujours subir des dégâts lorsqu'il explosera) et 36 ou moins pour l'envoyer dans le sas (auquel cas, elle sera abritée totalement au moment de l'explosion). Elle obtient un 44 - ratant le sas, mais obtenant un succès critique! Elle rate sa cible, mais le maître de jeu décide que l'appareil rebondit sur une machinerie quelconque et finit par tomber dans le sas.

A d'autres moment, il peut être important de savoir à quel point un personnage échoue, déterminé par la Marge d'Échec (MdE), qui est l'écart entre le score du personnage et le seuil du jet. Dans certains cas, un test peut indiquer qu'un personnage qui échoue avec une certaine MdE peut souffrir de conséquences additionnelles pour avoir échouer si lamentablement.

Nico essayes de dessiner de mémoire le visage de quelqu'un. Il a une mémoire éidétique, mais son dessin doit être suffisamment bon pour que quelqu'un d'autre puisse identifier la personne. Il fait un jet avec sa compétence Art: Dessin de 34, et obtient un 97 - Une MdE de 63. L'illustration est tellement mauvaise que le maître de jeu détermine que quiconque utilisera ce dessin pour identifier la personne devra obtenir une MdR d'au moins 63 sur un Test de Perception pour la reconnaître.

Réussites Exceptionnelle/Échec Catastrophique

Les Réussites Exceptionnelle et les Échecs Catastrophiques sont une méthode utilisée pour évaluer une réussite ou un échec avec une MdR ou une MoE de 30+. Les Réussites Exceptionnelles sont utilisés dans les situations où un jet particulièrement bon peut améliorer l'effet désiré, tels que infliger plus de dommage avec un bon coup en combat. Les Échecs Catastrophiques signalent un résultat particulièrement mauvais et à des effets pire qu'un simple échec. Ni les Réussites Exceptionnelles ni les Échecs Catastrophiques sont aussi bon ou mauvais que les critiques.

Stoya s'est retrouvée embarquée dans une négociation qui a dégénérée. Elle se déplace pour donner un coup de pied à son adversaire en utilisant sa compétence de Combats à Mains Nues de 65. Elle obtient 33 (pour une MdR de 32) et son opposant obtient un 21 (également un succès, mais inférieur au 33 de Stoya, elle l'emporte donc). Elle réussit et bat son adversaire avec une MdR de 30+, obtenant une Réussite Exceptionnelle, signifiant qu'elle infligera des dommages supplémentaires avec son coup de pied.

4.3.2 Tests en Opposition

Un Test en Opposition est demandé lorsque l'action d'un personnage s'oppose directement à l'action d'un autre. Indépendamment de qui commence l'action, les deux personnages doivent faire un test l'un contre l'autre, dont le résultat favorisera le gagnant.

Pour réaliser un Test en Opposition, chaque personnage lance 1d100 contre un seuil égal à la compétence appropriée modifiée selon la situation. Si un seul des des personnages réussit (obtient un résultat inférieur ou égal à son seuil), ce personnage l'emporte. Si les deux réussissent, le personnage qui obtient le résultat le plus élevé gagne. Si les deux personnages échouent, ou qu'ils réussissent et obtiennent le même résultat, la situation est une impasse - les personnages restent au même niveau, à s'affronter, jusqu'à ce que l'un des deux tente quelque chose et parvienne à sortir de la situation ou décide de faire un autre Test en Opposition.

Les succès critiques surpassent le meilleur résultat dans un Test en Opposition - si les deux personnages réussissent et que l'un obtient 54 et l'autre 44, celui qui obtient le résultat critique de 44 l'emporte sur l'autre.

Il faut apporter une attention particulière aux modificateurs à appliquer dans les Tests en Opposition. Certains modificateurs affecteront de manière égale les deux participants et doivent être appliqués aux deux tests. Si un modificateur découle d'un avantage d'un personnage sur l'autre, ce modificateur ne devrait s'appliquer qu'au bénéfice du personnage avantagé; il ne devrait pas être appliqué en temps que modificateur négatif au personnage désavantagé.

Zhou a été employé par la République Jovienne pour infiltrer son ancien équipage pirate. Même si il s'est réincarné dans une nouvelle peau, il s'inquiète du fait que l'un de ses anciens pote, Wen, puisse reconnaître ses manières étant donné qu'ils ont vécus, partagés des filles et menés des raids ensemble pendant des années. Après que Zhou ait passé un peu de temps en compagnie de Wen, le maître de jeu fait un Test en Opposition secret, opposant la compétence Imitation de 57 de Zhou contre la Kinésique de 34 de Wen. Le maître de jeu décide de donner à Wen un bonus de +20 étant donné qu'il est extrêmement familier de son vieux pote et qu'il le recherche activement, impatient de lui faire payer la vieille rancune qui les a séparée. Le seuil de Wen est de 54.

La maître de jeu lance les dés pour les deux protagonistes. Zhou obtient 45 et Wen 39. Les deux réussissent, mais Zhou obtient un meilleur résultat, son mensonge est donc une réussite. Le maître de jeu décide que Wen trouve quelque chose de familier à Zhou, sans pouvoir mettre le doigt dessus.

Tests en Opposition et Marge de Réussite/d'Échec

Dans certains cas, il peut être important de prendre en compte la Marge de Réussite ou d'Échec dans un Test en Opposition, de la même manière qu'avec un Test de réussite comme décrit ci-dessus. Dans ce cas, la MdR/MdE est toujours déterminée par l'écart entre le jet d'un personnage et son seuil - elle n'est pas calculée par la différence entre le résultat obtenus par les deux personnages.

Tests en Opposition variables

Dans certains cas, les règles demandent un Test en Opposition Variable, qui permet des issues plus fines qu'un test en Opposition standard. Si les deux personnages réussissent leur jet lors d'un Test en Opposition Variable, alors l'issue est différente de la simple victoire d'un personnage sur l'autre. L'issue exacte est notée avec chaque Test en Opposition Variable.

Jaqui a besoin de hacker un réseau local pour récupérer des extraits vidéos. Le réseau est activement défendu par une IA, un Test en Opposition Variable est donc demandé, opposant la Compétence Infosec de 48 de Jacqui contre l'Infosec de 25 de l'IA. Jaqui obtient un 48 - une réussite - mais l'IA obtient un 24 - également une réussite. Dans ces circonstances, Jaqui réussit à hacker le réseau, mais l'IA est consciente de l'infiltration et peut prendre des contre-mesures active contre Jaqui.

4.4 Temps et Actions.

Bien que le maître de jeu soit responsable de la gestion de la vitesse à laquelle se déroule les événements, il y a des moments où il est important de savoir exactement qui agit quand, particulièrement si des personnages agissent avant ou après d'autres. Dans ces circonstances, le jeu dans Eclipse Phase est divisé en intervalle appelés Tour d'Action.

4.4.1 Tours d'Action

Chaque Tour d'Action dure trois secondes, ce qui signifie qu'il y a vingt Tours d'Action par minute. L'ordre dans lequel les personnages agissent durant un tour est déterminé par un test d'Initiative (voir Initiative, p. 121). Les Tours d'Actions sont ensuite subdivisés en Phases d'Action. La stat Vitesse (p. 121) de chaque

personnage détermine le total d'actions qu'ils peuvent faire en un tour, représenté par le nombre de Phases d'Action qu'ils peuvent prendre.

4.4.2 Types d'actions

Le type d'action qu'un personnage peut prendre en un Tour d'Action sont réparties en quatre type: Action Automatique, Rapide, Complexe et de Tâches.

Actions automatiques

Les actions automatiques sont "toujours actives" et ne nécessitent pas d'effort de la part du personnage, en partant du principe qu'ils sont conscient.

Exemples: perception simple, certains exploits psi.

Actions rapide

Les actions rapide sont simples, elles peuvent donc être exécutées rapidement et simultanément à d'autres. Le maître de jeu décide combien d'actions Rapide un personnage peut prendre en un tour.

Exemples: parler, basculer un cran de sureté, activer un implant, se relever.

Actions complexe

Les actions Complexes requièrent concentration et effort. Le nombre d'actions Complexe qu'un personnage peut faire en un tour est déterminé par sa stat Vitesse (voir p. 121). Exemples: attaquer, tirer, faire des acrobaties, désarmer une bombe, mener un examen détaillé.

Actions de Tâche

Les actions de Tâches sont des actions qui nécessitent plus de temps qu'un Tour d'Action pour se réaliser. Chaque action de Tâche à un intervalle de temps, habituellement listé dans la description de la tâche ou déterminée par le maître de jeu. L'intervalle de temps détermine la durée nécessaire pour terminer la tâche, bien que ce temps puisse être réduit de 10 pourcent pour chaque tranche complète de 10 points de MdR obtenues par le personnage (voir Marge de Succès/d'Échec, p. 118). Si un personnage rate son jet lors d'une action de Tâche, il travaille à la tâche pendant une période minimale égale à 10 pourcent de l'intervalle de temps pour chaque tranche complète de 10 points de MdE avant de s'apercevoir de leur échec. Pour les actions de Tâche avec un intervalle de temps de plus d'une journée, on part du principe que le personnage travaille 8 heures par jour. Un personnage travaillant plus de huit heures par jour réduit le temps nécessaire en proportion. Les personnages travaillant à des actions de Tâche peuvent interrompre leur travail pour faire quelque chose d'autre et reprendre ensuite le boulot là où ils l'ont arrêté, sauf si le maître de jeu décide que l'action nécessite une attention continue et ininterrompue. De manière similaire à celle utilisée pour Prendre son Temps (p. 117), un personnage peut précipiter le travail sur une action de Tâche, en prenant une pénalité sur le test afin de réduire l'intervalle de temps. Le personnage doit déclarer qu'il précipite son action avant de lancer les dés. Pour chaque réduction de 10% de l'intervalle de temps, il reçoit un modificateur de -10 à son test (jusqu'à un maximum de 60 pourcent pour un modificateur maximal de -60).

4.5 Définir votre personnage

Afin d'évaluer et de quantifier les domaines que votre personnage connaît à peine et ceux dans lesquels il est un expert - ou pour déterminer ce pour quoi ils n'ont aucune idée et ce à quoi ils sont nuls - Eclipse Phase utilise un nombre de facteurs d'évaluation: stats, compétences, traits et morphs. Chacune de ces caractéristiques est enregistrée et suivie sur votre fiche de personnage (p. 399).

4.5.1 Concept

Le concept de votre personnage définit qui vous êtes dans l'univers d'Eclipse Phase. Vous n'êtes pas juste un plébéien moyen avec une vie ennuyante et monotone, vous êtes un participant actif d'un futur transhumain et post-apocalyptique qui se retrouve embarqué dans des intrigues, de terribles dangers, d'innombrables horreurs et qui se débat pour sa survie. Comme à peu près tous les personnages dans une aventure, un drame ou une histoire d'horreur, vous êtes une personne à qui il arrive des choses intéressantes - ou si ce n'est pas le cas, vous faites en sorte que cela vous arrive. Cela signifie que votre personnage a besoin d'une personnalité distincte et d'un sens de l'identité. A l'extrême limite, vous devriez être capable de résumer le concept de votre personnage en une phrase simple, telle que "un archéologiste renégat néoténique et aigri avec des problèmes de gestion de la colère" ou "un animal social casse-cou qui est dangereusement obsédé par les théories conspirationnistes et les mystères." Si cela vous aide, vous pouvez toujours emprunter des idées d'autres personnages que vous avez vu dans un film ou des livres, en les adaptant à vos goûts. Le concept de votre personnage sera probablement influencé par deux facteurs importants: historique et faction. Votre historique indique les circonstances dans lesquelles votre personnage a été éduqué, alors que votre faction indique le plus récent groupe post-Chute avec lequel vous avez gardé des attaches et des alliances. Les deux éléments jouent un rôle dans la création de personnage (p. 128).

4.5.2 Motivations

Le choc des idéologies et des valeurs est une composante au cœur d'Eclipse Phase, et chaque personnage a donc trois motivations - des valeurs personnelles qui dominent les buts et les intérêts du personnage. Ces valeurs peuvent être aussi abstraites que des idéologies auxquelles le personnage adhère ou qu'il supporte - par exemple, l'anarchisme social, le jihad islamiste ou le bioconservatisme - ou aussi concrètes que des objectifs que le personnage désire atteindre, tels que révéler la corruption d'une hypercorp particulière, obtenir une richesse personnelle massive ou gagner des batailles pour obtenir des droits pour les élevés. Une motivation peut aussi être définie en opposition à quelque chose; par exemple l'anti-capitalisme ou le refus de la citoyenneté pour les pods, ou rester hors de prison. Ce sont les idées qui, par essence, motivent le personnage à faire les choses qu'ils font. Les motivations sont généralement notées comme un mot ou une courte phrase sur la fiche de personnage, marquées avec un + (en faveur de) ou un - (opposé à). Les joueurs sont encouragés à développer leurs propres motivations pour leurs personnages, en coopération avec le maître de jeu. Des exemples sont fournis p. 138. En termes de jeu, les motivations sont utilisées pour aider à définir la personnalité d'un personnage et l'influence de leurs actions dans un but de rôleplay. Elles permettent aussi de regagner des points Moxie (p. 122) et de gagner des points de Rez pour l'avancement du personnage (p. 152).

Les objectifs motivés peuvent avoir un court ou un moyen terme, et peuvent de fait évoluer au fil du temps pour un personnage. Des objectifs à court-terme sont atteignables plus immédiatement ou de simples passades, et ces buts sont plus sujets à changer une fois atteints. Même ainsi, ils doivent refléter des intentions qui prendront plus d'une session de jeu à accomplir, pouvant couvrir plusieurs semaines ou mois de jeu. Ces objectifs à court terme peuvent en fait être directement liés à la trame du maître de jeu. Les exemples incluent mener une analyse complète d'un artefact étranger, compléter un projet de recherche ou vivre la vie d'un chien élevé pendant un moment. Les objectifs à long-terme reflètent des croyances profondément implantées dans la personnalité du personnage ou des tâches qui nécessitent un effort majeur et du temps (probablement le temps d'une vie) pour s'accomplir. Par exemple, trouver la sauvegarde perdue d'un parent proche disparu depuis la Chute, faire tomber un régime autoritaire ou établir un premier contact avec une nouvelle espèce alien. Dans le cadre de l'attribution de points de Moxie ou de Res, les objectifs à long terme ont intérêt à être divisés en plusieurs parties réalisables. Quelqu'un dont le but est de pourchasser le meurtrier qui a tué ses parents lorsqu'il était un enfant, peut considérer que son objectif est atteint à chaque fois qu'il découvre des pièces manquantes au puzzle, le rapprochant de son objectif final.

4.5.3 Ego contre morph

Le cadre de jeu d'Eclipse Phase impose qu'une distinction soit faite entre l'ego d'un personnage (leur identité, leur personnalité et les traits inhérents à ces aspects qui se perpétuent dans la continuité) et leur

morph (leur forme physique - et parfois virtuelle - éphémère). La morph d'un personnage peut mourrir alors que son ego survit (en supposant que des mesures de sauvegardes appropriées ont été prise), transplanté dans une nouvelle morph. Les morphs sont jetables, mais l'ego de votre personnage représente la continuité de l'esprit, de la personnalité, des mémoires, des connaissances et autres de votre personnage. Cette continuité peut être interrompue par une mort inattendue (dépendant de la date de votre dernière sauvegarde), ou en forkant (voir p. 273), mais il représente la totalité de l'état mental et des expériences du personnage.

Des aspects de votre personnage - en particulier les compétences, ainsi que quelques traits et statistiques - appartiennent à l'ego de votre personnage et ainsi l'accompagnent tout au long du développement du personnage. D'autres statistiques et traits sont cependant déterminés par une morph, comme noté précédemment, et changeront donc si votre personnage quitte son corps et en prend un autre. Les morphs peuvent aussi affecter d'autres compétences et statistiques, comme détaillé dans la description des morphs.

Il est important que vous conserviez les caractéristiques dérivées de votre ego - et de votre morph - à jour, plus particulièrement lorsque vous mettez à jour votre fiche de personnage.

4.5.4 Stats des personnages

Les stats de votre personnage mesurent différentes caractéristiques qui sont importantes pour le jeu: Initiative, Vitesse, Solidité, Seuil de Blessure, Lucidité, Seuil de Trauma et Moxie. Certaines de ces stats sont inhérentes à l'ego de votre personnage et d'autres sont influencées ou déterminées par la morph.

Stats d'ego

- Initiative
- Lucidité
- Seuil de
- Trauma
- Seuil de
- Folie
- Moxie

Stats de morph

- Vitesse
- Solidité
- Seuil de
- Blessure
- Seuil de
- Mort
- Bonus de
- Dégat

Initiative (init)

La stat d'Initiative de votre personnage aide à déterminer à quel moment il agit par rapport aux autres personnages pendant le Tour d'Action (voir Initiative, p. 188). Votre stat d'Initiative est égal à la somme des aptitudes Intuition et Réflexes de votre personnage multipliée par 2 (voir Aptitudes, p. 123). Certains implants et d'autres facteurs peuvent modifier ce score.

Le score d'Intuition de Lazaro est de 15 et son score de Réflexe est de 20. Cela signifie que son Initiative est de 70 ($15 + 20 = 35$, $35 \times 2 = 70$).

Vitesse (vit)

La stat de Vitesse détermine le nombre de fois que votre personnage peut agir en un Tour d'Action (voir Initiative, p. 188). Tous les personnages démarrent avec une stat de Vitesse de 1, signifiant qu'ils agissent une fois par tour. Certains implants et d'autres avantages peuvent améliorer cette stat jusqu'à un maximum de 4.

Solidité (sol)

La Solidité est la santé physique de votre morph (ou son intégrité structurelle ou système dans le cas des coques synthétique ou des infomorphs). Elle détermine le total de dégats que votre morph peut encaisser avant que vous soyez incapacité ou tué (voir Santé Physique, p. 206).

La Solidité est illimitée, bien que l'échelle pour les humains de base (non modifié) tend à être comprise entre 20 et 60. Votre stat de Solidité est déterminée par votre morph.

Seuil de Blessure (sb)

Le Seuil de Blessure est utilisé pour déterminer si vous recevez une blessure chaque fois que vous encaissez des dommages physiques (voir Santé Physique, p. 206). Plus le Seuil de Blessure est élevé, plus vous êtes résistants aux blessures sérieuses.

Le Seuil de Blessure est calculé en divisant la Solidité par 5 (en arrondissant au supérieur).

Seuil de Mort (sm)

Le Seuil de Mort est le montant total de dommage que votre morph peut encaisser avant d'être tué ou détruit au delà de toute réparation. Le Seuil de Mort est égal à SOL x 1,5 pour les biomorphs et SOL x 2 pour les synthmorphs.

Tyska est incarné dans une morph splicer standard avec une Solidité de 30. Cela lui donne un Seuil de Blessure de 6 ($30 / 5$) et un Seuil de Mort de 45 (30×1.5). Si Tyska acquiert un implant qui améliore la Solidité de +10 pour l'amener à 40, son Seuil de Blessure sera de 8 ($40 / 5$) et son Seuil de Mort serait de 60 (40×1.5).

Lucidité (luc)

La Lucidité est similaire à la Solidité, excepté qu'elle mesure la santé mentale et l'état d'esprit au lieu de la santé et du bien-être physique. Votre Lucidité détermine combien de stress (dommages mentaux) vous pouvez prendre avant d'être incapacité ou de devenir fou (voir Santé Mentale, p. 209).

La Lucidité est illimitée, mais est comprise entre 20 et 60 pour l'humain non-modifié de base. La Lucidité est déterminée par votre aptitude de Volonté x 2.

Seuil de Trauma (st)

Le Seuil de Trauma détermine si vous souffrez d'un trauma (blessure mentale) chaque fois que vous prenez du stress (voir Santé Mentale, p. 209). Un Seuil de Trauma plus élevé signifie que votre état mental est plus résilient vis à vis des expériences qui peuvent infliger des troubles psychiatrique ou autre instabilité mentale sérieuse.

Le Seuil de Blessure est calculé en divisant la Lucidité par 5 (arrondissez au supérieur).

Seuil de Folie (sf)

Votre Seuil de Folie est le montant total de stress que votre esprit peut prendre avant devenir complètement fou et d'être perdu pour de bon. Le Seuil de Folie est égal à LUC x 2.

La Volonté de Cole est de 16. Cela fait que sa stat Lucidité est de 32 (16 x 2), son Seuil de Trauma est de 7 (32 / 5, arrondi au supérieur), et son Seuil de Folie 64 (32 x 2).

Moxie

Le Moxie représente le talent inné de votre personnage à faire face à des challenges et à vaincre des obstacles avec une ferveur particulière. Au delà de la simple chance, le Moxie est la capacité de votre personnage à courir sur le fil du rasoir et à faire ce qu'il faut, quelle que soit les probabilités. Certaines personnes le considère comme un trait évolutionnaire qui a permis à l'humanité de ramasser des outils, de développer nos cerveaux et d'affronter le futur bille en tête, 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, le Moxie est ce qui vous gardera en un seul morceau.

La stat Moxie est comprise entre 1 et 10, au niveau choisi lors de la création de personnage (et peut-être augmenté plus tard). En terme de jeu, le Moxie est utilisé pour influencer le hasard en votre faveur. A chaque session de jeu, votre personnage commence avec un nombre de point de Moxie égal à leur stat Moxie. Les points de Moxie peuvent être dépensés pour obtenir l'un des effets suivants:

- Le personnage peut ignorer tous les modificateurs appliqués à un test. Le point de Moxie doit être dépensé avant de lancer les dés.
- Le personnage peut faire un flip-flop sur le résultat d'un d100. Par exemple, un 83 deviendrait un 38.
- Le personnage peut améliorer un succès, le transformant en critique, comme si il avait obtenu un double. Le personnage doit avoir réussi son jet avant de dépenser le point de Moxie.
- Le personnage peut ignorer un échec critique, et le considérer comme un échec normal.
- Le personnage peut agir en premier dans une Phase d'Action (p. 189).

Un seul point de Moxie peut-être dépensé sur un jet de dé. Les points de Moxie vont fluctuer lors du jeu, au fur et à mesure qu'ils seront dépensés et parfois récupérés.

Récupérer du Moxie: À la discrétion du maître de jeu, les points de Moxie peuvent-être régénérés jusqu'au niveau de Moxie maximum du personnage, chaque fois qu'il se repose pour une durée significative. Les points de Moxie peuvent aussi être récupérés si le personnage atteint un objectif personnel tel que déterminé par leur Motivation (voir p. 121). Le maître de jeu détermine combien de Moxie est récupéré en fonction de la proportion de l'objectif atteint.

Audrey doit faire un jet de Piloter: Engins Volants difficile. Sa compétence est de 61, mais elle doit faire face à plein de modificateurs (-30), et si elle échoue, elle se retrouvera dans une situation critique. Elle pourrait dépenser un point de Moxie avant le test pour ignorer les modificateurs, mais elle décide de tenter sa chance contre le seuil de 31. Malheureusement, elle obtient un 82. Heureusement pour elle, elle peut dépenser un point de Moxie pour faire un flip-flop et transformer le jet en 28 - un succès!

Bonus de dommage

La stat de Bonus de Dommage quantifie le punch supplémentaire que votre personnage peut donner à ses attaques de mêlées et d'armes de jet. Le Bonus de Dommage est déterminé en divisant votre aptitude Somatique (voir plus bas) par 10 et en arrondissant à l'inférieur.

4.5.5 Compétences des personnages

Les compétences représentent les talents de votre personnage. Les compétences sont séparés entre les aptitudes (capacités innées que tout le monde possède) et les compétences apprises (capacités et connaissances assimilées au fil du temps). Les compétences déterminent le seuil utilisés pour les tests (voir Faire des Test, p. 115).

Aptitudes

Les Aptitudes sont les compétences de base que chaque personnage possède par défaut. Elles sont les fondations sur lesquelles les compétences apprises sont construites. Les Aptitudes sont achetées pendant la phase de création du personnage et sont comprise entre 1 et 30, avec la moyenne pour l'humain non modifié de base à 10. Elles représentent les caractéristiques innées et les talents que votre personnage a développé depuis sa naissance et qui restent avec vous même lorsque vous changez de morphs - bien que certaines peuvent modifier vos score d'aptitude.

Chaque compétence apprise est liée à une aptitude. Si un personnage ne possède pas la compétence nécessaire à un test, il peut défausser sur l'aptitude associée (voir Défausser p. 116).

Il y a 7 aptitudes à Eclipse Phase:

- **Cognition (COG)** est votre aptitude pour la résolution de problème, l'analyse logique et la compréhension. Cela peut également inclure la mémoire et la capacité à se remémorer ces souvenirs.
- **Coordination (COO)** est votre compétence à intégrer les actions de différentes parties de votre morph pour produire des mouvements fluide et efficaces. Cela inclut la dextérité manuelle, le contrôle motriciel précis, l'agilité et l'équilibre.
- **Intuition (INT)** est votre compétence à suivre vos instincts et à évoluer les situations au vol. Elle inclut la conscience, l'intelligence et la ruse physique.
- **Réflexes (REF)** est votre compétence à agir rapidement. Elle définit votre temps de réaction, votre réponse instinctive et votre capacité à penser rapidement.
- **Astuce (AST)** est votre adaptabilité, votre intuition sociale et votre maîtrise dans les interactions avec les autres. Cela inclut votre conscience sociale et votre capacité à la manipulation.
- **Somatique (SOM)** est votre compétence à pousser votre morph au meilleur de ses capacités physique, incluant l'utilisation fondamentale de la force et de l'endurance de la morph ainsi que la capacité à maintenir une position ou un mouvement sur le long terme.
- **Volonté (VOL)** est votre capacité à gader votre sang-froid, à diriger votre propre destinée.

Compétences apprises

Les compétences apprises englobent une vaste gamme de spécialités et d'apprentissages, de l'entraînement au combat à la négociation en passant par l'astrophysique (pour une liste complète de compétences, voir p. 176). Les compétences apprises sont comprises entre 1 et 99, le niveau d'efficacité moyen étant de 50. Chaque compétence apprise est liée à une aptitude, qui représente la compétence sous-jacente sur laquelle elle se base. Lorsqu'une compétence apprise est développée (soit pendant la création de personnage, soit par l'avancement), elle est achetée au niveau de l'aptitude liée puis augmentée depuis ce niveau. Si l'aptitude liée est augmentée ou modifiée, toutes les compétences basées dessus sont également modifiées de manière appropriée.

En fonction de votre historique et de votre faction, vous pouvez recevoir des compétences gratuites à la création du personnage. Comme pour les aptitudes, les compétences apprises restent avec le personnage même lorsqu'ils changent de morph, bien que certaines morphs, certains implants ou d'autre facteurs peuvent parfois varier le niveau de votre compétence. Si vous ne possédez pas la compétence nécessaire à un test, vous pouvez défausser sur l'aptitude associée (voir Défausser p. 116).

Spécialisations

Les Spécialisations représentent un domaine de concentration dans une compétence particulière. Un personnage qui apprend une spécialisation est quelqu'un qui va au-delà de simplement saisir les bases d'une compétence, il s'est beaucoup entraîné pour exceller dans un aspect particulier du domaine de cette compétence.

Les Spécialisations ajoutent un modificateur de +10 lorsque le personnage utilise cette compétence dans le domaine de sa spécialisation.

Les Spécialisations peuvent être achetées pendant la création de personnage ou par l'avancement pour toute compétence existante que le personnage possède au moins au niveau 30. Une seule spécialisation peut-être acquise pour chaque compétence. Les spécialisations possibles spécifiques à chaque compétences sont notés sous la description de chacune des compétences (voir Compétences p. 170).

Toljek a une compétence Manipulation de 63 avec une spécialisation en Pick-Pocket. Lorsqu'il utilise Manipulation pour attraper quelque chose dans la poche de quelqu'un ou, de manière similaire, voler quelque chose à quelqu'un, son seuil est de 73 alors que pour tous les autres usages de Manipulation, son score standard de 63 s'applique.

4.5.6 Traits de personnage

Les Traits incluent une vaste gamme de qualités et de caractéristiques inhérentes qui aident à définir votre personnage. Certains traits sont positifs, car ils donnent à votre personnage un bonus à certaines stats, compétences ou tests, ou leur donnent un avantage dans certaines situations. D'autres sont négatifs, car ils vont gêner vos capacités ou générer un défaut qui gênera vos plans. Certains traits s'appliquent à l'égo du personnage, restant avec eux d'une incarnation à l'autre, alors que d'autres ne s'appliquent qu'à la morph du personnage.

Les Traits sont achetés pendant la création de personnage. Les traits positifs vous coûtent des points de personnalisation (PP), alors que les traits négatifs vous rapporteront des PP supplémentaires à dépenser ailleurs (voir Traits, p. 145). Le nombre maximum de PP que vous pouvez dépenser dans les traits est de 50, alors que le gain de PP que vous pouvez obtenir de traits négatifs est de 50. Dans de rares circonstances - et seulement avec l'accord du maître de jeu - des traits peuvent être acquis, rachetés ou infligés pendant le jeu (voir p. 153).

4.5.7 Morph des personnages

Dans Eclipse Phase, votre corps est jetable. Si il devient vieux, malade ou trop gravement abîmé, vous pouvez numériser votre conscience et la télécharger dans un nouveau corps. Le processus n'est ni bon marché, ni simple, mais il vous garantit une immortalité effective - tant que vous vous rappelez de vous sauvegarder et que vous ne devenez pas fou. Le terme de morph est utilisé pour décrire tout type de forme que votre esprit habite, qu'il s'agisse d'une enveloppe clonée cultivée en cuve, d'une coquille robotique et synthétique, d'un "pod" en partie bio et en partie synthétique, ou même de l'état purement logiciel d'une informorph.

Vous achetez votre morph de départ lors de la création de personnage (voir p. 128). Il s'agit probablement de la morph dans laquelle vous êtes né (en partant du principe que vous êtes né), bien qu'il puisse simplement s'agir d'une autre morph dans laquelle vous vous êtes déplacé.

Au delà de l'apparence physique, votre morph a un impact important sur vos caractéristiques. Votre morph détermine certaines de vos stats physiques, telles que la Solidité et le Seuil de Blessure, et elle peut aussi influencer l'Initiative et la Vitesse. Les morphs peuvent aussi modifier certaines de vos aptitudes et de vos compétences apprises. Certaines morphs sont fournies préchargées avec des traits et des implants spécifiques représentant la manière dont elles ont été fabriquées, et vous pouvez toujours y ajouter un peu plus de clinquants avec d'autres implants si vous le voulez (voir Implants, p. 126). Tous ces facteurs sont notés dans les descriptions individuelles des morphs (voir p. 139).

Si vous prévoyez de basculer d'une morph à l'autre pendant le jeu, vous pouvez vouloir vous sauvegarder d'abord (voir Sauvegardes et Uploads, p. 268). Se sauvegarder régulièrement est toujours une bonne chose au cas où vous souffriez une mort accidentelle ou non-prévue. Acquérir une nouvelle morph n'est pas toujours simple, particulièrement si vous la voulez préchargée avec certaines spécifications. Le processus complet est détaillée sous Réincarnation, p. 271.

Maximum d'Aptitude

Chaque morph possède un maximum d'aptitude, quelquefois modifié par les traits. Ce maximum représente la plus haute valeur à laquelle un personnage peut utiliser une aptitude pendant qu'il habite cette morph, reflétant une limitation inhérente à certaines morph. Si l'aptitude d'un personnage dépasse le maximum de leur morph, ils doivent l'utiliser à la valeur maximale pendant la durée de leur incarnation dans cette morph. Cela peut également affecter les compétences liées à cette aptitude, qui doivent être modifiée de manière appropriée.

Certains implants, équipements, exploit psi ou d'autres facteurs peuvent modifier les aptitudes naturelles d'un personnage. Comme ces valeurs augmentées représentent des facteurs externe améliorant les capacités de la morph, elles peuvent dépasser le maximum d'aptitude de celle-ci. Cependant, aucune aptitude, augmentée ou non, ne peut dépasser la valeur de 40. Les capacités innées amènent une personne jusqu'à ce point - pour aller au-delà, il faut compter sur les compétences apprises.

Eva a une aptitude Cognition de 25. Elle est malheureusement forcée de s'incarner dans une morph plate qui possède un maximum d'aptitude de 20. Pour la durée de la période pendant laquelle elle habite cette morph, sa Cognition est réduite à 20, ce qui impacte également toutes ses compétences liées à la COG, les réduisant de 5.

4.6 Les choses qu'utilisent les personnages.

Dans le cadre technologiquement avancé d'Eclipse Phase, les personnages ne s'en sortent pas uniquement avec leur astuce et leur morphs; ils utilisent leurs crédit et leur réputation pour acquérir de l'équipement et des implants et leurs réseaux sociaux pour rassembler leurs informations. Certains personnages ont aussi la capacité d'utiliser leurs pouvoirs mentaux appelés psi.

4.6.1 Identité

A une époque d'informatique ubiquitaire et de surveillance omniprésente, la vie privée est un concept qui appartient au passé - qui vous êtes et ce que vous faites est facilement accessible en ligne. Les personnages dans Eclipse Phase, sont cependant régulièrement impliqués dans des activités secrètes et para-légales, et la seule façon de garder les blogueurs, les infos, les paparazzi et la loi à l'écart est de faire un usage extensif des fausses ID. Bien que Firewall fournisse des couvertures à ses sentinelles, cela ne fait pas de mal de garder une ou deux personnas en réserve, au cas où il devienne nécessaire d'abandonner le navire. Heureusement, le patchwork d'allégeances des cités-état des habitats et des stations factionnelles signifie que les identités ne sont pas trop dures à fausser, et la possibilité de changer de morph rend la tâche encore plus facile. D'un autre côté, quiconque est en possession d'une copie de vos données biométriques ou de votre empreinte génétique aura un avantage pour vous pister ou pour trouver toute trace que vous auriez pu laisser derrière vous (pour plus d'information sur les ID, voir p. 279).

4.6.2 Réseaux sociaux

Les réseaux sociaux représentent les personnes que connaît le personnage et les groupes sociaux avec lesquels il interagit. Ces contacts, amis et connaissances ne sont pas seulement entretenus en personne, mais aussi par un usage massif des contacts par le Mesh. Les logiciels sociaux permettent aux gens de rester au courant de ce que font leurs connaissances, où ils sont et ce qui les intéresse de manière instantanée. Les Réseaux sociaux incorporent également les projets en-ligne des membres, qu'il s'agisse d'un site sur le mesh chargé de chanson du groupe de la personne, d'une archive personnel de média archivés, d'une décennie de billets de blog recensant les endroits où trouver de l'électronique bon marché ou un dépôt de publication de recherche et d'études sur lesquels quelqu'un a travaillé ou qu'il a trouvé intéressant.

En jeu, les réseaux sociaux sont particulièrement utiles aux personnages. Leur liste d'amis est une ressource essentielle - une réserve de personnes que vous pouvez utiliser activement pour trouver des idées,

pour troller sur des sujets d'actualités, pour setenir au courant des dernières rumeurs, pour acheter ou vendre du matériel, pour obtenir des conseils d'experts et même pour demander des faveurs.

Alors que les réseaux sociaux d'un personnage sont nébuleux et en changement permanent, leur utilisation ne change pas. Un personnage utilise ses réseaux sociaux via la compétence Réseau(Domaine) (p. 182). L'utilisation exacte de cette compétence est couverte sous le chapitre Réputation et Réseaux Sociaux, p. 285.

4.6.3 Cred

La Chute a dévasté l'économie globale et les systèmes monétaires du passé. Dans les années de reconsolidation qui ont suivies, les hypercorps et les gouvernements ont inaugurés un nouveau système monétaire électronique à l'échelle du système solaire. Appelé credit, cette monnaie est supportée par toutes les principales factions orientées vers le capitalisme et est utilisée pour échanger des marchandises et des services aussi bien que pour d'autres transactions financières. Le credit est principalement transféré électroniquement, bien que des puces de crédits certifiées sont également fréquemment utilisées (et préférées pour leur anonymat). Des factures papiers sont même utilisées dans certains habitats.

En fonction de votre historique et de votre faction, votre personnage peut recevoir une somme de crédit au début du jeu. Pendant le jeu, votre personnage peut gagner du credit à l'ancienne: en le gagnant ou en le volant.

4.6.4 Rep

Le capitalisme n'est plus le seul système économique en ville. Le développement des nanofabreurs a rendu possible l'existence d'une économie post-pénurie, un fait largement exploité par les factions anarchistes et d'autres. Lorsque n'importe qui peut fabriquer n'importe quoi, des concepts tels que la propriété ou la richesse deviennent hors sujet. L'avènement d'économies fonctionnelles basées sur le communisme et le don, parmi d'autres économies alternatives, signifie que dans de tels système vous pouvez acquérir tout bien ou tout service dont vous avez besoin via l'échange libre, la réciprocité ou le troc - en partant du fait que vous êtes un membre contributeur d'un tel système et que vous êtes respectés par vos pairs. De manière similaire, l'art, la créativité, l'innovation et différentes forme d'expression culturelle ont une valeur bien plus élevée que dans une économie capitaliste.

Dans les économies alternatives, la monnaie n'a souvent aucun sens, c'est la réputation qui fait sens. Votre score de réputation représente votre capital social - à quel point vous êtes estimés par vos pairs. La rep peut être augmentée en influençant positivement, en contribuant ou en aidant des individus ou des groupes, et elle peut être diminuée par un comportement antisocial. Dans les habitats anarchistes, votre capacité à obtenir les choses dont vous avez besoin est entièrement basé sur la manière dont vous êtes vus par d'autres.

La réputation est facilement mesurée par l'un des nombreux réseaux sociaux. Vos actions sont récompensées ou punies par ceux avec qui vous interagissez, qui pingent votre score de Rep avec un retour positif ou négatif. Ces réseaux sont utilisés par toutes les factions, car la réputation peut également affecter vos activités sociales dans une économie capitaliste. Les principaux réseaux réputationnels incluent:

- **La liste @:** la liste Arobase est utilisée par les anarchistes, les Barsoomiens, les Extropiens, la racaille et les Titaniens, notée comme @-rep.
- **CivicNet:** utilisée par la République Jovienne, l'Alliance Lunaire-Lagrange, la Constellation Morningstar, le Consortium Planétaire et beaucoup d'hypercorp et est référencé comme c-rep.
- **EcoWave:** utilisé par les nano-écologistes, les préservationnistes et les réclamationnistes, est référencé comme e-rep.
- **Fame:** le réseau pour voir et être vu utilisés par les élites, les artistes, les célébrités et les médias, référencé comme f-rep.
- **Guanxi:** utilisé par les triades et de nombreuses entités criminelles, référencé en tant que g-rep.

- **L'Œil**: utilisé par Firewall, référencé comme i-rep.
- **RRA**: Réseau de Recherche Affilié, utilisé par les argonautes, les technologistes, les scientifiques et les chercheurs, référencé comme r-rep.

La Réputation est notée de 0 à 99. En fonction de votre historique et de votre faction, vous pouvez démarrer avec un score de Rep dans un réseau ou plus. Ils peuvent être amélioré par des points de personnalisation pendant la création du personnage. Pendant le jeu, votre score de Rep dépendra entièrement des actions de votre personnage. Pour plus d'information, voir Réputations et Réseaux Sociaux, p. 285.

Notez que chaque score de Rep est lié à une identité particulière.

4.6.5 Matériel

Le matériel regroupe tout l'équipement que votre personnage possède et qu'il garde sur eux, depuis les armes et les armures à l'habillement et à l'électronique. Vous achetez votre équipement avec les points de personnalisation pendant la création de personnage (voir p. 136) et pendant le jeu avec du Credit ou de la Rep. Certains objets restreints, illégaux ou difficiles à trouver peuvent nécessiter des efforts particulier pour les obtenir (voir Acquérir du Matériel, p. 298). Si vous avez accès à un nanofabreur, vous pouvez simplement construire du matériel, si vous possédez le plan adéquat (voir Nanofabrication, p. 284). Pour un listing complet d'options d'équipement, voir le chapitre Matériel, p. 296.

Même parmi les restes de l'économie capitaliste, les prix peuvent varier drastiquement. Pour représenter ce fait, tout le matériel tombe dans une catégorie de prix. Chaque catégorie définit une gamme de prix, pour que le maître de jeu puisse ajuster le prix de chaque élément de manière appropriée à la situation. Chaque catégorie liste également le prix moyen pour cette catégorie, qui est utilisé pour la création de personnage et à n'importe quel moment où le maître de jeu désire garder la gestion des prix de manière simplifiée. Voir la table des Coûts du Matériel à la p. 137.

4.6.6 Implants

Les implants incluent les améliorations cybernétique et bionique, la génétech et le nanoware (ou les améliorations mécaniques dans le cas des coques synthétiques) installées dans la morph de votre personnage. Ces implants peuvent donner à votre personnage des capacités spéciales ou modifier ses stats, ses compétences ou ses traits. Certaines morphs sont pré-équipées avec des implants, tel que noté dans leur description (voir p. 139). Vous pouvez également passer des commandes spéciales pour obtenir des implants spécifiques dans votre morph (voir Acquérir une Morph, p. 277). Si vous voulez améliorer une morph que vous occupez actuellement, vous pouvez passer par de la chirurgie ou d'autres traitements similaires pour installer une amélioration (voir Cuves de Guérison, p. 326). Pour une liste complète des implants et des améliorations disponibles, voir pp. 300-311, Matériel.

4.6.7 Psi

Le Psi est un ensemble de capacités mentales rares et anormales qui sont acquises suite à l'infection par un nanovirus étrange libéré pendant la Chute. Les possibilités du Psi ne sont pas encore totalement comprises, mais elles donnent au personnages certains avantages - ainsi que certains inconvénients. Un personnage doit prendre le trait Psi (p. 147) pour faire usage des capacités psi, qui sont appelés exploits. Les utilisateurs du Psi sont appelés asyns. Une explication détaillée du fonctionnement du Psi et des détails sur les divers exploits peuvent être trouvés dans le chapitre Piratage Cognitifs, p. 216.

4.6.8 Résumé de règle

Tout ce que vous avez besoin de savoir sur les règles - résumé en une seule page.

Faire des tests (P. 115)

- Lancez 1d100 (deux dés à dix faces, lus en pourcentage, de 00 à 99).
- Le seuil est déterminé par la compétence appropriée (ou occasionnellement, par une aptitude).
- La difficulté est représentée par des modificateurs.
- 00 est toujours un succès.
- 99 est toujours un échec.
- Une Marge de Réussite de 30+ est un Succès Exceptionnel.
- Une Marge d'Échec de 30+ est un Échec Catastrophique.
- Un double (00, 11, 22, 33, etc) équivaut à un succès critique ou à un échec critique.

Tests de réussite (P. 117)

- Pour réussir, lancez 1d100 et obtenez un score inférieur ou égal à la compétence +/- les modificateurs.

Tests en opposition (P. 119)

- Chaque personnage lance 1d100 contre sa compétence +/- les modificateurs.
- Le personnage qui réussit avec le jet le plus élevé l'emporte. Si les deux personnages échouent, ou que les deux réussissent mais obtiennent le même résultat, la situation échoue en impasse.

Test de réussite simple (P. 118)

- Les Tests de réussite simple réussissent automatiquement.
- La réussite ou l'échec du jet indique simplement si le personnage réussit l'action avec brio ou de justesse.

Défausser (P. 116)

- Si un personnage ne possède pas la compétence appropriée pour un test, il peut défausser sur l'aptitude lié à la compétence.

Modificateurs (P. 115)

- Les Modificateurs affectent le seuil (niveau de la compétence), pas le jet.
- Les Modificateurs (positifs ou négatifs) sont déclinés en 3 niveaux de sévérité:
 - Mineur (+/-10)
 - Modéré (+/-20)
 - Majeur (+/-30)
- Le modificateur maximum applicable est de +/- 60.

Travail d'équipe (P. 117)

- Un personnage est choisi comme acteur principal; il effectue le test.
- Chaque assistant ajoute un modificateur de +10 (max. +30).

Prendre son temps (P. 118)

- Un personnage peut prendre du temps supplémentaire pour terminer une action.
- Sur les actions Complexes, chaque minute prise ajoute un +10 au test.
- Sur les actions de Tâche, toutes les augmentations de 50 pourcent de l'intervalle de temps ajoutent +10 au test.

Aptitudes (P. 123)

- Les Aptitudes vont de 1 à 30 (la moyenne est à 15).
- Les Aptitudes sont: Cognition, Coordination, Intuition, Réflexes, Astuce, Somatique et Volonté.

Compétences apprises (P. 123)

- Les Compétences vont de 1 à 99 (avec une moyenne de 50).
- Chaque compétence est liée à et basée sur une aptitude.
- Les morphs, le matériel, les drogues et autres, peuvent fournir des bonus ou des pénalités à des compétences spécifiques.

Spécialisations (P. 123)

- Une Spécialisation ajoute un modificateur de +10 en utilisant une compétence dans le domaine de concentration choisie.
- Chaque compétence ne peut avoir qu'une seule spécialisation.

Tour d'action (P. 120)

- Les Tour d'Actions durent 3 secondes.
- L'ordre dans lequel les personnages agissent est déterminé par leur Initiative.
- Les Actions automatiques sont toujours "actives."
- Les personnages peuvent avoir autant d'Actions Rapides qu'ils le veulent dans un Tour (minimum 3), limité seulement par le maître de jeu.
- Les personnages ne peuvent prendre qu'un nombre d'Action Complexe égal à leur stat Vitesse.

Actions de tâche (P. 120)

- Les Actions de Tâches sont les actions qui nécessitent plus d'1 Tour d'Action pour se terminer.
- Chaque Action de Tâche liste un intervalle (n'importe quelle durée, pouvant aller de 2 Tour à 2 ans, et plus).
- L'intervalle est réduit de 10% pour chaque tranche de 10 points de MdR.
- Si le personnage échoue, il travaille à la tâche pendant une période minimale de 10% de cet intervalle pour chaque tranche de 10 points de MdE avant de réaliser leur échec.

Chapter 5

Character creation

5.1 Character generation

There are two parts to every player character. The first is the sets of numbers and attributes that define what a character is good or bad at (or even what they can and can't do) according to the game mechanics. These are more than just statistics, however—these characteristics help to define your character's abilities and interests, and by extension their background, education, training, and experience. During the character creation process, you will have the ability to assign, adjust, and juggle these characteristics as you like. If you have a pre-conceived notion of what the character is about, you can optimize the stats to reflect that. Alternatively, you can tweak the stats until you get something you like, then base the character's backstory off of what you develop.

The second part to every player character is their personality. What defines them as a person? What makes them tick? What pisses them off? What sparks their interest? What positive aspects of their personality make them appealing as a friend, comrade, or lover—or at least someone interesting to play? What character flaws and quirks do they have? These questions matter because they will also guide you as you assign stats, skills, and traits.

Character generation is a step-by-step process. Unlike some games, the process for creating an Eclipse Phase character is not random—you have complete control over every aspect of your character's design. Some stages must be completed before you can move on to others. The complete process is broken down on the Step-By-Step Guide to Character Creation sidebar.

5.1.1 Step-by-step guide to character creation

1. Define Character Concept (p. 130)
2. Choose Background (p. 131)
3. Choose Faction (p. 132)
4. Spend Free Points (p. 134)
 - 105 aptitude points
 - 1 Moxie
 - 5,000 credit
 - 50 Rep
 - Native tongue
5. Spend Customization Points (p. 135)

- 1,000 CP to spend
 - 15 CP = 1 Moxie
 - 10 CP = 1 aptitude point
 - 5 CP = 1 psi sleight
 - 5 CP = 1 specialization
 - 2 CP = 1 skill point (61-80)
 - 1 CP = 1 skill point (up to 60)
 - 1 CP = 1,000 credit
 - 1 CP = 10 rep
- Active skill minimum: 400 skill points
- Knowledge skill minimum: 300 skill points
- Choose Starting Morph (pp. 136 and 139)
- Choose Traits (pp. 136 and 145)

6. Purchase Gear (p. 136)

7. Choose Motivation (p. 137)

8. Calculate Remaining Stats (p. 138)

9. Detail the Character (p. 138)

5.1.2 Character concept

Deciding what/who you want to play before you make the character is usually the best route. Pick a simple archetype that fits your character, and work from there. Do you want to play an explorer? Someone sneaky, like a spy or thief? Someone cerebral, like a scientist? A hardened criminal or ex-cop? Or do you prefer to be a rabble-rousing agitator? You can also start with a personality type and choose an associated profession. If you want a social butterfly who excels at manipulating people, you can play a media personality, blogger, or party-going socialite. Perhaps you'd prefer a bottomed-out reject with substance abuse problems, in which case an ex-merc or former hypercapitalist who lost his fortune and family during the Fall might fit. How about an energetic, live-life-to-the-fullest, must-see-it-all character? Then a habitat freerunner or professional gatecrasher might be what you're looking for.

Make sure to check in with the other players and try to create a character that's complementary to the rest of the team—preferably one who provides some skill-set the group lacks. Why create a research archeologist if someone else is already set on playing one, especially when the team lacks a good combat specialist or async? On the other hand, if your team is going to be running an alien archeological expedition, then having more than one researcher (each with distinct areas of expertise) might not be bad.

Once you have the basic concept, try to fill it with a few more details, making it into a one-sentence summary. If you started with the concept of “xeno-so- ciologist,” expand it to “open-minded amateur linguist and expert xeno-sociologist who is fascinated by alien cultures, collects Factor kitsch, has a high-tolerance for ‘yuck factors,’ and whose best friends tend to be uplifts and AIs.” This will give you a few more details around which you can focus the character's strengths and weaknesses.

5.1.3 Choose background

The first step to creating your character is to choose a background. Was your character born on Earth before the Fall? Were they raised on a habitat commune? Or did they start existence as a disembodied AI?

You must choose one of the backgrounds for your character from the list below. Choose wisely, as each background may provide your character with certain skills, traits, limitations, or other characteristics to start with. Keep in mind that your background is where you came from, not who you are now. It is the

past, whereas your faction represents whom your character is currently aligned with. Your future, of course, is yours to make.

The background options presented below cover a wide selection of transhumanity, but they cannot cover every possibility. If your gamemaster allows it, you may work with them to develop a background that is not included on this list, using these as guidelines to keep it balanced.

Drifters

You were raised with a social grouping that remained on the move throughout the Sol system. This could have been free traders, pirates, asteroid farmers, scavengers, or just migrant workers. You are used to roaming space travel between habitats and stations.

Advantages: +10 Navigation skill, +20 Pilot: Spacecraft skill, +10 Networking: [Field] skill of your choice

Disadvantages: None

Common Morphs: All, especially Bouncers and Hibernoids

Fall evacuee

You were born and raised on Earth and evacuated during the horrors of the Fall, leaving your old life (and possibly your friends, family, and loved ones) behind you. You were lucky enough to survive with your body intact and continue to make a life for yourself out in the system.

Advantages: +10 Pilot: Groundcraft skill, +10 Networking: [Field] skill of your choice, +1 Moxie

Disadvantages: Only 2,500 Starting Credit (can still buy credit with CP)

Common Morphs: Flats, Splicers

Hyperelite

You are privileged to have been raised as part of the immortal upper class that rules many inner system habitats and hypercorps. You were pampered with wealth and influence that most people can only dream of.

Advantages: +10 Protocol skill, +10,000 Credit, +20 Networking: Hypercorps skill

Disadvantages: May not start with flat, splicer, or any pod, uplift, or synthetic morphs

Common Morphs: Exalts, Sylphs

Infolife

You entered existence as a digital consciousness— an artificial general intelligence (AGI). Your very existence is illegal in certain habitats (a legacy of those who place the Fall at the feet of rampant AIs). Unlike the seed AIs responsible for their Fall, your capacity for self-improvement is limited, though you do have full autonomy.

Advantages: +30 Interfacing skill, Computer skills (Infosec, Interfacing, Programming, Research) bought with Customization Points are half price

Disadvantages: Real World Naiveté trait, Social Stigma (AGI) trait, may not purchase Psi trait, Social skills bought with Customization Points are double price

Common Morphs: Infomorphs, synthetic morphs

Isolate

You were raised as part of a self-exiled grouping on the fringes of the system. Whether raised as part of a religious group, cult, social experiment, anti-tech cell, or a group that just wanted to be isolated, you spent most if not all of your upbringing isolated from other factions.

Advantages: +20 to two skills of your choice

Disadvantages: -10 starting Rep

Common Morphs: All

Lost

You are a legacy of one of the most infamous debacles since the Fall. As a member of the “Lost generation,” you went through an accelerated-growth childhood, somehow surviving where others of your kind died, went insane, or were persecuted (see The Lost, p. 233). Your background is a social stigma, but it does provide you with certain advantages ... and burdens.

Advantages: +20 to two Knowledge skills of your choice, Psi trait

Disadvantages: Mental Disorder (choose two) trait, Social Stigma (Lost) trait, must start with Futura morph

Common Morphs: Futuras

Lunar Colonist

You experienced your childhood in one of the cramped dome cities or underground stations on Luna, Earth’s moon. You had a ringside seat to the Fall of Earth.

Advantages: +10 Pilot: Groundcraft skill, +10 to one Technical, Academic: [Field], or Profession: [Field] skill of your choice, +20 Networking: Hypercorps skill

Disadvantages: None

Common Morphs: Flats, Splicers

Martian

You were raised in one of the stations on or above Mars, now the most populated planet in the system. Your home town may or may not have survived the Fall.

Advantages: +10 Pilot: Groundcraft skill, +10 to one Technical, Academic: [Field], or Profession: [Field] skill of your choice, +20 Networking: Hypercorps skill

Disadvantages: None

Common Morphs: Flats, Splicers, and Rusters

Original space colonist

You, or your parents, were part of the first “generations” of colonists/workers sent out from Earth to stake a claim in space, so you are familiar with the cramped confines of spaceflight and life aboard older stations and habitats. As a “zero-one G” (zero-gravity, first-gen), you were never part of the elite. People from your background typically have some sort of specialized tech training as vacworkers or habtechs.

Advantages: +10 Pilot: Spacecraft or Freefall skill, +10 to a Technical, Academic: [Field], or Profession: [Field] skill of your choice, +20 to a Networking: [Field] skill of your choice

Disadvantages: None

Common Morphs: All. Use of exotic morphs is common.

Re-instantiated

You were born and raised on Earth, but you did not survive the Fall. All that you know is that your body died there, but your backup was transmitted off-world, and you were one of the lucky few to be re-instantiated with a new morph. You may have spent years in dead storage, simulspace, or as an infomorph slave.

Advantages: +10 Pilot: Groundcraft skill, +10 to a Networking: [Field] skill of your choice, +2 Moxie

Disadvantages: Edited Memories trait, 0 Starting Credit (can still buy credit with CP)

Common Morphs: Cases, Infomorphs, Synths

Scumborn

You were raised in the nomadic and chaotic lifestyle common to Scum barges. Advantages: +10 Persuasion or Deception skill, +10 Scrounging skill, +20 Networking: Autonomists skill Disadvantages: None

Common Morphs: All, especially Bouncers

Uplift

You are not even human. You were born as an uplifted animal: chimpanzee, gorilla, orangutan, parrot, raven, crow, or octopus.

Advantages: +10 Fray skill, +10 Perception skill, +20 to two Knowledge skills of your choice

Disadvantages: Must choose an uplift morph to start

Common Morphs: Neo-Avian, Neo-Hominid, Octomorph

5.1.4 Choose Faction

After choosing your background, you now choose which primary faction your character belongs to. This faction most likely represents the grouping that controls your character's current home habitat/station, and to which your character holds allegiance, but this need not be the case. You may be a dissident member of your faction, living among them but opposing some (or all) of their core memes and perhaps agitating for change. Whatever the case, your faction defines how your character represents themselves in the struggle between ideologies post-Fall.

You must choose one of the factions listed below. Like your character's background, it will provide your character with certain skills, traits, limitations, or other characteristics.

The factions presented here outline the most numerous and influential among transhumanity, but others may also exist. At your gamemaster's discretion, you may develop another starting faction with them not included on this list.

Anarchist

You are opposed to hierarchy, favoring flat forms of social organization and directly democratic decisionmaking. You believe power is always corrupting and everyone should have a say in the decisions that affect their lives. According to the primitive and restrictive policies of the Inner system and Jovian Junta, this makes you an irresponsible hoodlum at best and a terrorist at worst. In your opinion, that's comedy coming from governments that keep their populations in line with economic oppression and threats of violence.

Advantages: +10 to a skill of your choice, +30 Networking: Autonomists skill

Disadvantages: None

Common Morphs: All

Argonaut

You are part of a scientific techno-progressive movement that seeks to solve transhumanity's injustices and inequalities with technology. You support universal access to technology and healthcare, open source models of production, morphological freedom, and democratization. You try to avoid factionalism and divisive politics, seeing transhumanity's splintering as a hindrance to its perpetuation.

Advantages: +10 to two Technical, Academic: [Field], or Profession: [Field] skills; +20 Networking: Scientists

Disadvantages: None

Common Morphs: All

Barsoomian

You call the Martian outback and wilds your home. You are a "redneck," a lower-class Martian from the rural areas that often find themselves in conflict with the policies and goals of the hypercorp domes and Tharsis League.

Advantages: +10 Freerunning, +10 to one skill of your choice, +20 Networking: Autonomists skill

Disadvantages: None

Common Morphs: Cases, Flats, Rusters, Splicers, Synths

Brinker

You or your faction is reluctant to deal with the rest of transhumanity and the various goings-on in the rest of system. Your particular grouping may have sought out imposed isolation, to pursue their own interests, or they have been exiled for their unpopular beliefs. Or you simply be a loner who prefers the vast emptiness of sp to socializing with others. You might be a religious culti primitivist, a utopian, or something altogether uninterere in transhumanity.

Advantages: +10 Pilot: Spacecraft skill, +10 to a skill of choice, +20 to a Networking: [Field] skill of your choice

Disadvantages: None

Common Morphs: All

Criminal

You are involved with the crime-oriented underworld. may work with one of the Sol system's major criminal tions—triads, the Night Cartel, the ID Crew, Nine Lives, Familae—or one of the smaller, local operators with a stake in a specific habitat. You might be a vetted mem for-life, a reluctant recruit, or just a freelancer looking the next gig.

Advantages: +10 Intimidation skill, +30 Networking: Criminal skill

Disadvantages: None

Common Morphs: All

Extropian

You are an anarchistic supporter of the free market and private property. You oppose government and favor a system where security and legal matters are handled by private competitors. Whether you consider yourself an anarcho-capitalist or a mutualist (a difference only other Extropians can figure out), you occupy a middle-ground between the hypercorps and autonomists, dealing with both and yet trusted by neither.

Advantages: +10 Persuasion skill, +20 Networking: Autonomists skill, +10 Networking: Hypercorps skill

Disadvantages: None

Common Morphs: All

Hypercorp

You hail from a habitat controlled by the hypercorps. You might be a hypercapitalist entrepreneur, a hedonistic socialite, or a lowly vacworker, but you accept that certain liberties must be sacrificed for security and freedom.

Advantages: +10 Protocol skill, +20 Networking: Hypercorps skill, +10 to any Networking: [Field] skill

Disadvantages: None

Common Morphs: Exalts, Olympians, Splicers, Sylphs

Jovian

Your faction is noted for its authoritarian regime, bio-conservative ideologies, and militaristic tendencies. Where you come from, technology is not to be trusted to everyone and humans need to be protected from themselves. To ensure its survival, humanity must be able to defend itself, and unfettered growth must be checked.

Advantages: +10 to two weapon skills of your choice, +10 Fray, +20 Networking: Hypercorps skill

Disadvantages: Must start with a Flat or Splicer morph, may not start with any nanoware or advanced nanotech

Common Morphs: Flats and Splicers

Lunar

You hail from Luna, the original off-Earth colony world. Now overpopulated and in decline, Luna is one of the few places where people still cling to old-Earth ethnic and national identities. Your home is also within sight of Earth, a constant reminder that encourages many “Loonies” to be Reclaimers, deploring the hypercorp interdiction and arguing that you have a right to return to Earth, terraform it, and re-establish it as a living homeworld.

Advantages: +10 to one Language: [Field] of your choice, +20 Networking: Hypercorps skill, +10 Networking: Ecologists skill

Disadvantages: None

Common Morphs: Cases, Exalts, Flats, Splicers, Synths

Mercurial

Your faction has no interest in co-opting their true natures in order to become more “human.” You might be an AGI that does not necessarily intertwine its destiny with transhumanity, or an uplift that seeks to preserve and promote non-human life (or at least your own species). You might even be an infomorph or posthuman who has strayed so far from transhuman interests and values that you now consider yourself to be forging a unique new path of life.

Advantages: +10 to any two skills of your choice, +20 to a Networking: [Field] skill of your choice

Disadvantages: None

Common Morphs: Infomorphs, Synths, uplift morphs

Racaille

This is the future we’ve all been waiting for, and you’re going to enjoy it to the max. A paradigm shift has occurred, and while everyone else is catching up, your faction embraces and revels in it. There is no more want, no more death, no more limits on what you can be. The scum have immersed themselves in a new way of life, changing themselves as they see fit, trying out new experiences, and pushing the boundaries wherever they can ... and fuck anyone who can’t deal with that.

Advantages: +10 Freefall skill, +10 to a skill of your choice, +20 Networking: Autonomists skill

Disadvantages: None

Common Morphs: All

Socialite

You are a member of the inner system glitterati, the media-saturated social cliques that set trends, spread memes, and make or break lives with whispers, innuendo, and backroom deals. You are simultaneously an icon and a devout follower. Culture isn’t just your life, it’s your weapon of choice.

Advantages: +10 Persuasion skill, +10 Protocol skill, +20 Networking: Media skill

Disadvantages: May not start with flat, pod, uplift, or synthetic morphs

Common Morphs: Exalts, Olympians, Sylphs

Titanian

You are a participant in the Titanian Commonwealth’s socialist cyberdemocracy. Unlike other autonomist projects, Titanian joint efforts have assembled some impressive infrastructural projects as approved by the Titanian Plurality and pursued by state-owned microcorps.

Advantages: +10 to two Technical or Academic skills of your choice, +20 Networking: Autonomists skill

Disadvantages: None

Common Morphs: All

Ultimate

Your faction sees the potential in transhumanity's future and looks back upon the rest of transhumanity as weak and hedonistic. Transhumanity is set to take the next evolutionary step and it's time for transhumans to be redesigned to the best of our capabilities.

Advantages: +10 to two skills of your choice, +20 to a Networking: [Field] skill of your choice

Disadvantages: May not start with Flat, Splicer, uplift, or pod morphs

Common Morphs: Exalts, Remades

Venusian

You are a supporter of the Morningstar Confederation of Venusian aerostats, resentful of the growing influence of the Planetary Consortium and other entrenched and conservative inner system powers. You see your faction's ascension as a chance to reform the old guard ways of inner system politics.

Advantages: +10 Pilot: Aircraft, +10 to one skill of your choice, +20 Networking: Hypercorps skill

Disadvantages: None

Common Morphs: Cases, Exalts, Mentons, Splicers, Sylphs, Synths

5.1.5 Spend Free Points

Each starting character receives an equal number of free points for things like rep and aptitudes. These free points are just the start for building your character, so don't fret if you can't get certain scores as high as you like. In the next stage of character creation, you will gain additional points with which you can customize your character (see Spend Customization Points, p. 135).

Example

Tai is making a character. She decides to create a salvage retrieval/scavenger type who started as a Lunar Colonist but is now a Brinker. Together, her background and faction give Tai +20 Networking: Autonomists skill, +20 Networking: Hypercorps skill, +10 Pilot: Spacecraft skill, and +10 Pilot: Groundcraft skill. She also has +10 to two other skills (one Academic, Professional, or Technical) that she'll choose later. Tai starts with 105 points for aptitudes, which works out to 15 each. She wants her character to be impulsive and antisocial, so right away she lowers both SAV and WIL to 10. She also wants to be smart and fast on her feet, so takes the extra 10 points that gives her and raises both COG and REF to 20. So her aptitudes are:

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL
20	15	15	20	10	15	10

She marks down her Moxie of 1 and gets her native language (Chinese) at 85, both for free. Noting her 5,000 Credits, Tai divides her Rep score points evenly among @-rep and c-rep, taking 25 in each.

Tai now has 1,000 points to customize. She wants to be lucky, so she starts right off spending 60 (4 x 15) CP to raise her Moxie from 1 to 5. She also decides that she wants her character to be better at spotting things, so she raises her INT from 15 to 20, at a cost of 50 CP (5 x 10). So far, she's spent 110 CP. She must buy at least 400 points of Active skills, so she tackles that next. She knows that skills are based on aptitudes and they get more expensive over 60, so she decides the most she'll spend on any single skill is 40 (since her highest aptitude is 20). She picks out her skills, assigns the points, and adds them to the starting aptitudes. This is what she starts with, noting the points she spent on each and the total value (counting aptitude) in parentheses. Beam Weapons (COO) 30 (45), Climbing (SOM) 30 (45), Demolitions (COG) 40 (60), Fray (REF) 30 (50), Freefall (REF) 40 (60), Freerunning (SOM) 30 (45), Hardware: Aerospace (COG) 40 (60), Infiltration (COO) 30 (45), Interfacing (COG) 20 (40), Navigation (INT) 40 (60), Perception (INT) 40 (60), Persuasion (SAV) 20 (30), Research (COG) 20 (40),

and Scrounging (INT) 40 (60). This costs her 450 CP, so she's spent a total of 560 CP so far. Now she spends her 300 points of Knowledge skills: Academics: Astrophysics (COG) 40 (60), Academics: Engineering (COG) 40 (60), Academics: Fall History (COG) 40 (60), Art: Sculpture (INT) 40 (60), Interest: Brinker Stations (COG) 40 (60), Interest: Conspiracies (COG) 30 (50), Language: English (INT) 40 (60), Profession: Appraisal (COG) 40 (60), Profession: Scavenger Trade (COG) 40 (60).

This costs her another 350 CP, bringing her total spent CP to 910.

Adding in her background and faction skills, she also has Networking: Autonomists (SAV) 30, Networking: Hypercorps (SAV) 30, Pilot: Spacecraft (REF) 30 (50), Pilot: Groundcraft (REF) 30 (50). She takes the freebie +10 and adds it to Fray (raising it to 60) and applies the other +10 to Academics: Economics (COG) 30.

With 90 CP left, Tai moves on to Rep. Tai wants to have a lot of good connections, so she raises both of her Rep scores by 30 points each, at a cost of 6 CP. She also decides she needs some credibility with criminal types, so she buys g-rep at 40, for 4 more CP. Now she has 80 CP left.

Tai's character needs a body, and she decides a bouncer is most suited for the nomadic, spacefaring lifestyle of her brinker. That costs another 40 CP, leaving her with 50 CP left to spend.

Looking back at her skills, she decides to raise her Pilot: Spacecraft from 50 to 70. It costs her 10 CP to raise the skill to 60, and another 20 CP to raise it from 60 to 70, for a total cost of 30 CP. She also wants to raise her Scrounging from 60 to 70, for a 20 CP cost. That nicely uses up the last of her CP.

Scanning the traits, though, Tai also decides that Situational Awareness would be a good choice for her scavenger. At a cost of 10 CP, she would need to take another negative trait to compensate. She chooses Neural Damage (synaesthesia)—a condition she inherited from a rampaging nanovirus during the Fall.

Tai's points are now all evened out and spent.

Starting Aptitudes

Your character receives 105 free points to distribute among their 7 aptitudes: Cognition, Coordination, Intuition, Reflexes, Savvy, Somatics, and Willpower (see Aptitudes, p. 123). (That breaks down to an average of 15 per aptitude, so it may be easiest to give each 15 and then adjust accordingly, raising some and lowering others.) Each aptitude must be given at least 5 points (unless you take the Feeble trait, see p. 149), and no aptitude may be raised higher than 30 (unless you take the Exceptional Aptitude trait, p. 146). Note that certain morphs (flats and splicers, for example) may also put a cap on how high your aptitudes may be (see Aptitude Maximums, p. 124).

For simplicity, it is recommended that aptitude scores be handled as multiples of 5, but this is not a necessity.

Native Tongue

Every character receives their natural Language skill at a rating of 70 + INT for free. This skill may be raised with CP (see below).

Starting Moxie

Every character starts off with a Moxie stat of 1 (see Moxie, p. 122).

Credit

All characters are given 5,000 credits with which to purchase gear during character creation, unless you have the Fall Evacuee or Re-instantiated background (in which case you start with 2,500 or 0 credits, re-

spectively). See Purchasing Gear, p. 136, for more details.

Rep

Your character isn't a complete newbie. You get 50 rep points to divide between the reputation networks of your choice (see Reputation and Social Networks, p. 285).

5.1.6 Spend Customization Points

Now that you have the basics of your character fleshed out, you can spend additional Customization Points (CP) to fine-tune your character. Each character is given 1,000 CP, which may be used to increase aptitudes, buy skills, acquire more Moxie, buy more credit, elevate your Rep, or purchase positive traits. You may also take on negative traits in order to get even more CP with which to customize your character. This customization process should be used to tweak your character and specialize them in the ways you desire.

If a gamemaster seeks a different level of gameplay, they can adjust this CP amount. If the gamemaster wants a scenario where the starting characters are younger or less experienced, they can lower the CP to 800 or even 700. On the other hand, if you want to create characters who start off as grizzled veterans, you can raise the CP to 1,100 or even 1,200.

Not all customizations are equal - aptitudes, for example, are considerably more valuable than individual skills. To reflect this, CP must be spent at a specific ratio according to the specific boost desired.

Customization Points

- 15 CP = 1 Moxie point
- 10 CP = 1 aptitude point
- 5 CP = 1 psi sleight
- 5 CP = 1 specialization
- 2 CP = 1 skill point (61-80)
- 1 CP = 1 skill point (up to 60)
- 1 CP = 1,000 credit
- 1 CP = 10 Rep

Trait and morph costs vary as noted.

Customizing Aptitudes

Raising your aptitude score is quite expensive at 10 CP per aptitude point. As noted above, no aptitude may be increased above 30. Keep in mind that your morph may also provide certain aptitude bonuses.

Increasing Moxie

Moxie may be raised at the cost of 15 CP per Moxie point. The maximum to which Moxie may be raised is 10.

Learned Skills

Each character must purchase a minimum of 400 skill points of Active skills and 300 skill points of Knowledge skills (see Skills, p. 170). Skills are bought at the cost of 1 CP per point. Keep in mind that learned skills start at the rating of the linked aptitude. For example, if you want to raise a skill to 30 and the skill's linked aptitude is 10, you'll need to spend 20 CP. Skill bonuses from background or faction should also be applied to the rating before you start raising the skill. For simplicity, it is recommended that skills be purchased as multiples of 5, but this is not a necessity. Raising a skill over 60 is expensive. Each point over 60 costs double. Raising a skill with a linked attribute of 20 up to 70 would cost 60 CP: 40 points to get from 20

to 60, and 20 more points to get from 60 to 70. No learned skill may be raised over 80 during character creation (unless you have the Expert trait, p. 146). Though Knowledge skills are grouped into 5 skills, each is a field skill (p. 172), meaning that it can be taken multiple times with different fields. A complete list of skills can be found on p. 176.

Spécialisations

Specializations (p. 173) may also be purchased at the cost of 5 CP per specialization. You may purchase specializations for both Active and Knowledge skills. Only 1 specialization may be purchased per skill, and they may only be bought for skills with a rating of 30+.

Buying More Credit

If you want more cred to spend on gear, every CP will get you 1,000 credits. See Purchase Gear, p. 136, for details on buying stuff. The maximum CP you can spend on additional credits is 100.

Increasing Rep

If you want your character to start play with lots of social capital, you can increase your Rep score(s) at the cost of 1 CP per 10 additional points. No individual Rep score may be raised above 80, and the maximum amount of CP that may be spent on Rep is 35 points.

Starting Morph

Perhaps the most important use of CP is to buy the morph with which your character begins play. This may be the original bodily form in which your character started life, or it may simply be the sleeve they are currently inhabiting. Available morphs are listed starting on p. 139. Note that any aptitude or skill bonuses provided by the morph are applied after all CP are spent. In other words, these bonuses do not affect the costs of buying aptitude and skill points during character generation. No aptitude may be modified over 40.

Purchasing Traits

Traits represent specific qualities your character has that may help or hinder them. Positive traits supply bonuses in certain situations, and each has a listed CP cost. You may not spend more than 50 CP on positive traits. Negative traits inflict disadvantages on your character, but they also give you extra CP that you can spend on customizing your character. You may not purchase more than 50 CP worth of negative traits, and no more than 25 CP may be negative morph traits. Positive traits are listed on p. 145, negative traits on p. 148. Note that traits you receive from your background or faction do not cost or provide you with bonus CP. Traits listed as morph traits apply to the morph, and not the ego. If the character switches to a new morph, these traits are lost (and new morph traits may be gained). Morph traits may be bought like other traits during character generation.

Psi Sleights

Characters who purchase the Psi trait (p. 147) may spend CP to purchase sleights (see Sleights, p. 223). These represent specific psi abilities the character has learned. The cost to buy a sleight is 5 CP. No more than 5 psi-chi and 5 psi-gamma sleights may be bought during character creation. Note that any skill or aptitude bonuses from sleights are treated as modifications; they are applied after all CP are spent and do not affect the cost of buying skills or aptitudes during character creation.

5.1.7 Purchase Gear

No matter what faction you are from, you use Credit to buy gear during character creation. A complete list of gear and costs can be found in the Gear chapter, p. 294. The average costs for each cost category should be used when calculating gear prices. Every character starts off with one piece of gear for free: a standard muse (p. 332). This is the digital AI companion that the character has had since they were a child. Additionally, each character starts with 1 month of backup insurance (p. 330) at no cost.

Gear Costs		
Category	Range (Credits)	Average (Credits)
Trivial	1-99	50
Low	100-499	250
Moderate	500-1,499	1,000
High	1,500-9,999	5,000
Expensive	10,000+	20,000

There is no limitation other than what the gamemaster allows on what gear characters can and cannot buy during character creation. Both the players and gamemaster should keep the character's background and faction in mind. Since some gear is likely very restricted in some habitats if not outright illegal, there needs to be a plausible explanation for who and how a character from such a place might have such gear. If there isn't, then the gamemaster can choose not to allow it. The starting locale for a game should also be considered. A character from the restrictive Jovian Republic might have a hard time explaining how they have an illegal cornucopia machine back in the Republic, but if the game takes place on board a scum barge where everything is available and anything goes, then such an explanation becomes much easier.

The one exception to buying gear with Credit is the purchase of additional morphs. Characters may buy extra morphs during character creation, but they must be bought with CP. The player must choose one morph in which the character is sleeved. Extra morphs also require body bank service fees (p. 331).

Note that any skill or aptitude bonuses from gear are treated as modifications; they are applied after all CP are spent and do not affect the cost of buying skills or aptitudes during character creation.

5.1.8 Choose Motivations

The next step is to choose 3 personal motivations for your character (see Motivations, p. 121). These are memes, in the form of ideologies or goals, which your character is pursuing. These may be as specific "undermine the local triad boss" or as broad as "promote hypercapitalism," and they may be short term or long term. Some sample motivations are provided on the Example Motivations table (p. 138). You should work with your gamemaster when choosing your motivations, as they can be used to propel the storyline forward and specific scenarios can be constructed around your character's goals. Some of your character's motivations may change later (see Changing Motivation, p. 152). Motivations will help your character regain Moxie (p. 122) and earn extra Rez Points during gameplay (p. 384).

Motivations should be listed on your character sheet as a single term or short phrase, along with a + or - symbol to denote whether they support or oppose it. For example, "+Fame" would indicate that your character seeks to become a famous media personality, whereas "-Reclaim Earth" means that your character opposes the goal of reclaiming Earth.

Example Motivations

Alien Contact	Anarchism	Artistic Expression
Bioconservatism	Education	Exploration
Fame	Fascism	Hedonism
Hypercapitalism	Immortality	Libertarianism
Martian Liberation	Morphological Freedom	Nano-ecology
Open Source	Personal Career	Personal Development
Philanthropy	Preservationism	Reclaiming Earth
Religion	Research	(AI/Infomorph/Pod/Uplift) Rights
(AI/Infomorph/Pod/Uplift) Slavery	Socialism	Techno-Progressivism
Vengeance	Venusian Sovereignty	Wealth

5.1.9 Final Touches

Now that you have everything settled, there are a few final steps.

Remaining Stats

A few stats now need to be calculated and added to your character sheet:

- Lucidity (p. 122) equals your character's WIL x 2.
- Trauma Threshold (p. 122) equals your LUC divided by 5 (round up).
- Insanity Rating (p. 122) equals LUC x 2.
- Initiative (p. 121) equals your character's (REF + INT) x 2.
- Damage Bonus (p. 123) for melee equals $SOM \div 10$ (round down).
- Death Rating (p. 122) equals $DUR \times 1.5$ (biomorphs, round up) or $DUR \times 2$ (synthmorphs)
- Speed (p. 121) equals 1 (3 for infomorphs), modified as appropriate by implants.

Detailing The Character

The final step in character creation is filling in the details and figuring out what your character is like and what they are all about. Your character's Background is a good place to start as it says where they came, but it could be expanded. What did they think of their childhood? Do they still have ties from there? How did they move from such origins to the Faction they are part of? Are they fully supportive of their Faction's goals, or are they in opposition? How does the character view other Factions?

Next, take a look at the skills and other defining points—these also tell a story. How did they acquire those skills? Why? How did they develop their Rep score (or lack of one)? How did they get connected with the groupings represented by their Networking skills? What do the character's traits say about them? How did they get their current morph? Is it their original? If not, what happened to their first body? Also taking into account the major factor of Motivations, all of these questions will help you build a defining picture of your character. Not everything about your character needs to be filled out, of course—it's ok to leave a few blanks that you can fill in later. Assembling the points you have deduced so far will help you to present your character as a whole, unique individual, however, rather than just a blank template. As a final step, take a few minutes to pick out some specific identifying features and personality quirks that will help you define the character to others. This could be a way of talking, a strongly-projected attitude, a catchphrase they use frequently, a unique look or style of dress, a repetitive behavior, an annoying mannerism, or anything else similar that is easy to latch onto. Such idiosyncrasies give something that other players can latch onto, spurring roleplaying opportunities.

5.2 Starting Morphs

Each morph has an associated CP cost. It also supplies the character's **Durability** and **Wound Threshold** stats, and may modify Initiative, Speed, and certain aptitudes and learned skills. A credit cost is also listed, but this refers to the cost of buying such a morph in gameplay.

Flexible Aptitude Bonuses: Some morphs have aptitude bonuses that may be applied to an aptitude of the player's choice. This reflects that not all morphs are created equal. When assigning these universal aptitude bonuses, each boost must be applied to a separate aptitude; you may not elevate an aptitude that is already raised by that morph. Once an individual morph's aptitude bonuses have been assigned, they are permanent for that morph (i.e., if another character resleeves into that morph, the bonuses remain the same).

5.2.1 Biomorphs

Biomorphs are fully biological sleeves (usually equipped with implants), birthed naturally or in an exowomb, and grown to adulthood either naturally or at a slightly accelerated rate.

Flats

Flats are baseline unmodified humans, born with all of the natural defects, hereditary diseases, and other genetic mutations that evolution so lovingly applies. Flats are increasingly rare—most died off with the rest of humanity during the Fall. Most new children are splicers—screened and genefixed at the least—except in habitats where flats are treated as second-class citizens and indentured labor.

Implants None

Aptitude Maximum 20

Durability 30

Wound Threshold 6

Disadvantages None (Genetic Defects trait common)

CP Cost 0

Credit Cost High

Splicers

Splicers are genefixed humans. Their genome has been cleansed of hereditary diseases and optimized for looks and health, but has not otherwise been substantially upgraded. Splicers make up the majority of transhumanity.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack

Aptitude Maximum 25

Durability 30

Wound Threshold 6

Advantages +5 to one aptitude of the player's choice

CP Cost 10

Credit Cost High

Exalts

Exalt morphs are genetically-enhanced humans, designed to emphasize specific traits. Their genetic code has been tweaked to make them healthier, smarter, and more attractive. Their metabolism is modified to predispose them towards staying fit and athletic for the duration of an extended lifespan.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack

Aptitude Maximum 30

Durability 35

Wound Threshold 7

Advantages +5 COG, +5 to three other aptitudes of the player's choice

CP Cost 30

Credit Cost Expensive

Mentons

Mentons are genetically modified to increase cognitive abilities, particularly learning ability, creativity, attentiveness, and memory. Rumors exist of superenhanced mentons with more extreme intelligence mods, but brain-hacking is notoriously difficult, and many attempts to redesign mental faculties result in impaired functioning, instability, or insanity.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Eidetic Memory, Hyper-Linguist, Math Boost

Aptitude Maximum 30

Durability 35

Wound Threshold 7

Advantages +10 COG, +5 INT, +5 WIL, +5 to one aptitude of the player's choice

CP Cost 40

Credit Cost Expensive

Olympians

Olympians are human upgrades with improved athletic capabilities like endurance, eye-hand coordination, and cardio-vascular functions. Olympians are common among athletes, dancers, freerunners, and soldiers.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack

Aptitude Maximum 30

Durability 40

Wound Threshold 8

Advantages +5 COO, +5 REF, +10 SOM, +5 to one other aptitude of the player's choice

CP Cost 40

Credit Cost Expensive

Sylphs

Sylph morphs are tailor-made for media icons, elite socialites, XP stars, models, and narcissists. Sylph gene sequences are specifically designed for distinctive good looks. Ethereal and elfin features are common, with slim and lithe bodies. Their metabolism has also been sanitized to eliminate unpleasant bodily odors and their pheromones adjusted for universal appeal.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Clean Metabolism, Cortical Stack, Enhanced Pheromones

Aptitude Maximum 30

Durability 35

Wound Threshold 7

Advantages Striking Looks (Level 1) trait, +5 COO, +10 SAV, +5 to one other aptitude of the player's choice

CP Cost 40

Credit Cost Expensive

Bouncers

Bouncers are humans genetically adapted for zero-G and microgravity environments. Their legs are more limber, and their feet can grasp as well as their hands.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Grip Pads, Oxygen Reserve, Prehensile Feet
Aptitude Maximum 30
Durability 35
Wound Threshold 7
Advantages Limber (Level 1) trait, +5 COO, +5 SOM, +5 to one aptitude of the player's choice
CP Cost 40
Credit Cost Expensive

Furies

Furies are combat morphs. These transgenic human upgrades feature genetics tailored for endurance, strength, and reflexes, as well as behavioral modifications for aggressiveness and cunning. To offset tendencies for unruliness and macho behavior patterns, furies feature gene sequences promoting pack mentalities and cooperation, and they tend to be biologically female.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Bioweave Armor (Light), Cortical Stack, Enhanced Vision, Neurachem (Level 1), Toxin Filters
Aptitude Maximum 30
Speed Modifier +1 (neurachem)
Durability 50
Wound Threshold 10
Advantages +5 COO, +5 REF, +10 SOM, +5 WIL, +5 to one aptitude of the player's choice
CP Cost 75
Credit Cost Expensive (minimum 40,000)

Futuras

An exalt variant, futura morphs were specially crafted for the "Lost generation." Tailor-made for accelerated growth and adjusted for confidence, self-reliance, and adaptability, futuras were intended to help transhumanity regain its foothold. These programs proved disastrous and the line was discontinued, but some models remain, viewed by some with distaste and others as collectibles or exotic oddities.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Eidetic Memory, Emotional Dampers
Aptitude Maximum 30
Durability 35
Wound Threshold 7
Advantages +5 COG, +5 SAV, +10 WIL, +5 to one other aptitude of the player's choice
CP Cost 40
Credit Cost Expensive (exceptionally rare; 50,000+)

Ghosts

Ghosts are partially designed for combat applications, but their primary focus is stealth and infiltration. Their genetic profile encourages speed, agility, and reflexes, and their minds are modified for patience and problem-solving.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Chameleon Skin, Cortical Stack, Adrenal Boost, Enhanced Vision, Grip Pads
Aptitude Maximum 30
Durability 45
Wound Threshold 9
Advantages +10 COO, +5 REF, +5 SOM, +5 WIL, +5 to one aptitude of the player's choice
CP Cost 70
Credit Cost Expensive (minimum 40,000)

Hibernoids

Hibernoids are transgenic-modified humans with heavily-altered sleep patterns and metabolic processes. Hibernoids have a decreased need for sleep, requiring only 1-2 hours a day on average. They also have the ability to trigger a form of voluntary hibernation, effectively stopping their metabolism and need for oxygen. Hibernoids make excellent long-duration space travelers and habtechs, but these morphs are also favored by personal aides and hypercapitalists with non-stop lifestyles.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Circadian Regulation, Cortical Stack, Hibernation

Aptitude Maximum 25

Durability 35

Wound Threshold 7

Advantages +5 INT, +5 to one aptitude of the player's choice

CP Cost 25

Credit Cost Expensive

Neotenics

Neotenics are transhumans modified to retain a childlike form. They are smaller, more agile, inquisitive, and less resource-depleting, making them ideal for habitat living and spacecraft. Some people find neotenic sleeves distasteful, especially when employed in certain media and sex work capacities.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack

Aptitude Maximum 20 (SOM), 30 (all else)

Durability 30

Wound Threshold 6

Advantages +5 COO, +5 INT, +5 REF, +5 to one aptitude of the player's choice; neotenics count as a small target (-10 modifier to hit in combat)

Disadvantages Social Stigma (Neotenic) trait

CP Cost 25

Credit Cost Expensive

Remade

The remade are completely redesigned humans: humans 2.0. Their cardiovascular systems are stronger, the digestive tract has been sanitized and restructured to eliminate flaws, and they have otherwise been optimized for good health, smarts, and longevity with numerous transgenic mods. The remade are popular with the ultimates faction. The remade look close to human, but are different in very noticeable and sometimes eerie ways: taller, lack of hair, slightly larger craniums, wider eyes, smaller noses, smaller teeth, and elongated digits.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Circadian Regulation, Clean Metabolism, Cortical Stack, Eidetic Memory, Enhanced Respiration, Temperature Tolerance, Toxin Filters

Aptitude Maximum 40

Durability 40

Wound Threshold 8

Advantages +10 COG, +5 SAV, +10 SOM, +5 to two other aptitudes of the player's choice

Disadvantages Uncanny Valley trait

CP Cost 60

Credit Cost Expensive (minimum 40,000+)

Rusters

Adapted for survival with minimum gear in the not-yet-terraformed Martian environment, these transgenic morphs feature insulated skin for more effective thermoregulation and respiratory system improvements to require less oxygen and filter carbon dioxide, among other mods.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Enhanced Respiration, Temperature Tolerance

Aptitude Maximum 25

Durability 35

Wound Threshold 7

Advantages +5 SOM, +5 to one aptitude of the player's choice

CP Cost 25

Credit Cost Expensive

Neo-Avians

Neo-avians include ravens, crows, and gray parrots uplifted to human-level intelligence. Their physical sizes are much larger than their non-uplifted cousins (to the size of a human child), with larger heads for their increased brain size. Numerous transgenic modifications have been made to their wings, allowing them to retain limited flight capabilities at 1 g, but giving them a more bat-like physiology so they can bend and fold better, and adding primitive digits for basic tool manipulation. Their toes are also more articulated and now accompanied with an opposable thumb. Neo-avians have adapted well to microgravity environments, and are favored for their small size and reduced resource use.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack

Aptitude Maximum 25 (20 SOM)

Durability 20

Wound Threshold 4

Advantages Beak/Claw Attack (1d10 DV, use Unarmed Combat skill), Flight, +5 INT, +10 REF, +5 to one other aptitude of the player's choice

CP Cost 25

Credit Cost Expensive

Neo-Hominids

Neo-hominids are uplifted chimpanzees, gorillas, and orangutans. All feature enhanced intelligence and bipedal frames.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack

Aptitude Maximum 25

Durability 30

Wound Threshold 6

Advantages +5 COO, +5 INT, +5 SOM, +5 to one other aptitude of the player's choice, +10 Climbing skill

CP Cost 25

Credit Cost Expensive

Octomorphs

These uplifted octopi sleeves have proven quite useful in zero-gravity environments. They retain eight arms, their chameleon ability to change skin color, ink sacs, and a sharp beak. They also have increased cranial capacity and longevity, can breathe both air and water, and lack a skeletal structure so they can squeeze through tight spaces. Octomorphs typically crawl along in zero-gravity using their arm suckers and expelling

air for propulsion and can even walk on two of their arms in low gravity. Their eyes have been enhanced with color vision, provide a 360-degree field of vision, and they rotationally adjust to keep the slit-shaped pupil aligned with “up.” A transgenic vocal system allows them to speak.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Chameleon Skin

Aptitude Maximum 30

Durability 30

Wound Threshold 6

Advantages 8 Arms, Beak Attack (1d10 DV, use Unarmed Combat skill), Ink Attack (blinding, use Exotic Ranged: Ink Attack skill), Limber (Level 2) trait, 360-degree Vision, +30 Swimming skill, +10 Climbing skill, +5 COO, +5 INT, +5 to one other aptitude of the player’s choice

CP Cost 50

Credit Cost Expensive (minimum 30,000+)

5.2.2 Pods

Pods (from “pod people”) are vat-grown, biological bodies with extremely undeveloped brains that are augmented with an implanted computer and cybernetics system. Though typically run by an AI, pods are socially unfavored in some stations, utilized in slave labor in others, and even illegal in some areas. Because pods underwent accelerated growth in their creation, and were mostly grown as separate parts and then assembled, their biological design includes some shortcuts and limitations, offset with implants and regular maintenance. They lack reproductive capabilities. In many habitats, their legal status is a hotly-contested issue. Unless otherwise noted, pods are also considered biomorphs for all rules purposes.

Pleasure Pods

Pleasure pods are exactly what they seem—faux humans designed purely for intimate entertainment purposes. Pleasure pods have extra nerve clusters in their erogenous zones, fine motor control over certain muscle groups, enhanced pheromones, sanitized metabolisms, and the genetics for purring. Naturally, they are crafted for good looks and charisma and enhanced in other areas as well. Pleasure pods are capable of switching their sex at will to male, female, hermaphrodite, or neuter.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Clean Metabolism, Cortical Stack, Cyberbrain, Enhanced Pheromones, Mnemonic Augmentation, Puppet Sock, Sex Switch

Aptitude Maximum 30

Durability 30

Wound Threshold 6

Advantages +5 INT, +5 SAV, +5 to one aptitude of the player’s choice

Disadvantages Social Stigma (Pleasure Pod) trait

CP Cost 20

Credit Cost High

Worker Pods

Part exalt human, part machine, these basic pods are virtually indistinguishable from humans. Worker pods are often used in menial labor jobs where interaction with humans is necessary.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation, Puppet Sock

Aptitude Maximum 30

Durability 35

Wound Threshold 7

Advantages +10 SOM, +5 to one aptitude of the player’s choice

Disadvantages Social Stigma (Pod) trait
CP Cost 20
Credit Cost High

Novacrab

Novacrabs are a pod design bio-engineered from coconut crab and spider crab stock and grown to a larger (human) size. Novacrabs are ideal for hazardous work environments as well as vacworker, police, or body-guard duties, giving their ten 2-meter long legs, massive claws, and chitinous armor. They climb and handle microgravity well and can withstand a wide range of atmospheric pressure (and sudden pressure changes) from vacuum to deep sea. Novacrabs feature compound eyes (with human-equivalent image resolution), gills, dexterous manipulatory digits on their fifth set of limbs, and transgenic vocal cords.

Implants Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Carapace Armor, Cortical Stack, Cyberbrain, Enhanced Respiration, Gills, Mnemonic Augmentation, Oxygen Reserve, Puppet Sock, Temperature Tolerance, Vacuum Sealing

Aptitude Maximum 30

Durability 40

Wound Threshold 8

Advantages 10 legs, Carapace Armor (11/11), Claw Attack (DV 2d10), +10 SOM, +5 to two other aptitudes of the player's choice

CP Cost 60

Credit Cost Expensive (minimum 30,000+)

5.2.3 Synthetic Morphs

Synthetic morphs are completely artificial/robotic. They are usually operated by AIs or via remote control, but the lack of available biomorphs after the Fall meant that many infugees resorted to resleeving in robotic shells, which were also cheaper, quicker to manufacture, and more widely available. Nevertheless, synthmorphs are viewed with disdain in many habitats, an option that only the poor and desperate accept to be sleeved in. Synthetic morphs are not without their advantages, however, and so are commonly used for menial labor, heavy labor, habitat construction, and security services.

All synthmorphs have the following advantages:

- **Lack of Biological Functions.** Synthmorphs need not be bothered with trivialities like breathing, eating, defecating, aging, sleeping, or any similar minor but crucial aspects of biological life.
- **Pain Filter.** Synthmorphs can filter out their pain receptors, so that they are unhampered by wounds or physical damage. This allows them to ignore the -10 modifier from 1 wound (see Wound Effects, p. 207), but they suffer -30 on any tactile-based Perception Tests and will not even notice they have been damaged unless they succeed in a (modified) Perception Test.
- **Immunity to Shock Weapons.** Synthmorphs have no nervous system to disrupt, and their optical electronics are carefully shielded from interference. Shock attacks may temporarily disrupt their wireless radio communications, however, for the duration of the attack.
- **Environmental Durability.** Synthmorphs are built to withstand a wide range of environments, from dusty Mars to the oceans of Europa to the vacuum of space. They are unaffected by any but the most extreme temperatures and atmospheric pressures. Treat as Temperature Tolerance (p. 305) and Vacuum Sealing (p. 305).
- **Toughness.** Synthetic shells are made to last—a fact reflected in their higher Durability and built-in Armor ratings. Their composition also makes their physical strikes more damaging: apply a +2 DV modifier on unarmed attacks for human-sized shells and larger.

Case

Cases are extremely cheap, mass-produced robotic shells intended to provide an affordable remorphing option for the millions of infugees created by the Fall. Though many varieties of case bot models exist, they are uniformly regarded as shoddy and inferior. Most case morphs are vaguely anthromorphic, with a thin framework body, standing just shorter than an average human, and suffer from frequent malfunctions.

Enhancements Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation

Mobility System (Movement Rate) Walker (4/16)

Aptitude Maximum 20

Durability 20

Wound Threshold 4

Advantages Armor (4/4)

Disadvantages -5 to one chosen aptitude, Lemon trait, Social Stigma (Clanking Masses) trait

CP Cost 5

Credit Cost Moderate

Synth

Synths are anthromorphic robotic shells (androids and gynoids). They are typically used for menial labor jobs where pods are not as good of an option. Cheaper than many other morphs, they are commonly used for people who need a morph quickly and cheaply or simply on a transient basis. Though they look humanoid, synths are easily recognizable as non-biological unless they have the synthetic mask option (p. 311).

Enhancements Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation

Mobility System Walker (4/20)

Aptitude Maximum 30

Durability 40

Wound Threshold 8

Advantages +5 SOM, +5 to one other aptitude of the player's choice, Armor 6/6

Disadvantages Social Stigma (Clanking Masses) trait, Uncanny Valley trait

CP Cost 30

Credit Cost High

Arachnoids

Arachnoid robotic shells are 1-meter in length, segmented into two parts, with a smaller head, like a spider or termite. They feature four pairs of 1.5-meter- long retractable arms/legs, capable of rotating around the axis of the body, with built-in hydraulics for propelling the bot with small leaps. The manipulator claws on each arm/leg can be switched out with extendable mini-wheels for high-speed skating movement. A smaller pair of manipulator arms near the head allows for closer handling and tool use. In zero-G environments, arachnoids can retract their arms/legs and maneuver with vectored air thrusters.

Enhancements Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Enhanced Vision, Extra Limbs (6 Arms/Legs), Lidar, Mnemonic Augmentation, Pneumatic Limbs, Radar

Mobility System Walker (4/24), Thrust Vector (8/40)

Aptitude Maximum 30

Durability 40

Wound Threshold 8

Advantages +5 COO, +10 SOM, Armor 8/8

CP Cost 45

Credit Cost Expensive (minimum 40,000+)

Dragonfly

The dragonfly robotic morph takes the shape of a meter-long flexible shell with multiple wings and manipulator arms. Capable of near-silent turbofan-aided flight in Earth gravity, dragonfly bots fare even better in microgravity.

Enhancements Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation

Mobility System Winged (8/32)

Aptitude Maximum 30 (20 SOM)

Durability 25

Wound Threshold 5

Advantages Flight, +5 REF, Armor (2/2)

CP Cost 20

Credit Cost High

Flexbots

Designed for multi-purpose functions, flexbots can transform their shells to suit a range of situations and tasks. Their core frame consists of a half-dozen interlocking and shape-adjustable modules capable of auto-transforming into a variety of shapes: multilegged walker, tentacle, hovercraft, and many others. Each module features its own sensor units and “bush robot” fractal-branching digits (each capable of breaking into smaller digits, down to the micrometer scale, allowing for ultra-fine manipulation). The flexbot control computer is also distributed between modules. Individual flexbots are only the size of a large dog, but multiple flexbots can join together for larger mass operations, even taking on heavy-duty tasks such as demolition, excavation, manufacturing, robotics assembly, and so on.

Enhancements Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Fractal Digits, Mnemonic Augmentation, Modular Design, Shape Adjusting

Mobility System Walker (4/16), Hover (8/40)

Aptitude Maximum 30

Durability 25

Wound Threshold 5

Advantages Armor 4/4

CP Cost 20

Credit Cost Expensive (minimum 30,000+)

Reaper

The reaper is a common combat bot, used in place of biomorph soldiers and typically operated via teleoperation or by autonomous AI. The reaper’s core form is an armored disc, so that it can turn and present a thin profile to an enemy. It uses vector thrust nozzles to maneuver in microgravity, and also takes advantage of an ionic drive for fast movement over distance. Four legs/manipulating arms and four weapon pods are folded inside its frame. The reaper’s shell is made of smart materials, allowing these limbs and weapon mounts to extrude in any direction desired and even to change shape and length. In gravity environments, the reaper walks or hops on two or four of these limbs. Reapers are infamous due to numerous war XPs, and bringing one into most habitats will undoubtedly raise eyebrows, if not get you arrested.

Enhancements 360-Degree Vision, Access Jacks, Anti-Glare, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Cyber Claws, Extra Limbs (4), Heavy Combat Armor, Magnetic System, Pneumatic Limbs, Puppet Sock, Radar, Reflex Booster, Shape Adjusting, Structural Enhancement, T-Ray Emitter, Weapon Mount (Articulated, 4)

Mobility System Walker (4/20), Hopper (4/20), Ionic (12/40), Vectored Thrust (4/20)

Aptitude Maximum 40

Speed Modifier +1 (Reflex Booster)

Durability 50 (60 with Structural Enhancement)
Wound Threshold 10 (12 w/Structural Enhancement)
Advantages 4 Limbs, +5 COO, +10 REF (+20 with Reflex Booster), +10 SOM, Armor 16/16
CP Cost 100
Credit Cost Expensive (minimum 50,000+)

Slitheroids

Slitheroid bots are synthetic shells taking the form of a 2-meter-long segmented metallic snake, with two retractable arms for tool use. Snake bots can coil, twist, and roll their bodies into a ball or hoop, moving either by slithering, burrowing, rolling, or pulling themselves along by their arms. The sensor suite and control computer are housed in the head.

Enhancements Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Enhanced Vision, Mnemonic Augmentation
Mobility System Snake (4/16; 8/32 rolling)
Aptitude Maximum 30
Durability 45
Wound Threshold 9
Advantages +5 COO, +5 SOM, +5 to one other aptitude of the player's choice, Armor 8/8
CP Cost 40
Credit Cost Expensive

Swarmanoid

The swarmanoid is not a single shell per se, but rather a swarm of hundreds of insect-sized robotic micro-drones. Each individual “bug” is capable of crawling, rolling, hopping several meters, or using nanocopter fan blades for airlift. The controlling computer and sensor systems are distributed throughout the swarm. Though the swarm can “meld” together into a roughly child-sized shape, the swarm is incapable of tackling physical tasks like grabbing, lifting, or holding as a unit. Individual bugs are quite capable of interfacing with electronics.

Enhancements Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation, Swarm Composition
Mobility System Walker (2/8), Hopper (4/20), Rotor (4/32)
Aptitude Maximum 30
Durability 30
Wound Threshold 6
Advantages See Swarm Composition (p. 311)
Disadvantages See Swarm Composition (p. 311)
CP Cost 25
Credit Cost Expensive

5.2.4 Infomorphs

Infomorphs are digital-only forms—they lack a physical body. Infomorphs are sometimes carried by other characters instead of (or in addition to) a muse in a ghostrider module (p. 307). Full rules for infomorphs can be found on p. 264.

Enhancements Mnemonic Augmentation
Aptitude Maximum 40
Speed Modifier +2
Disadvantages No physical form

CP Cost 0
Credit Cost 0

5.3 Traits

Unless otherwise noted, listed traits are ego traits.

5.4 Positive Traits

Positive traits provide bonuses to the character in certain situations.

5.4.1 Adaptability

Cost: 10 (Level 1) or 20 (Level 2) CP

Resleeving is a breeze for this character. They adjust to new morphs much more quickly than most other people. Apply a +10 modifier per level for Integration Tests and Alienation Tests (p. 272).

5.4.2 Allies

Cost: 30 CP

The character is part of or has a relationship with some influential group that they can occasionally call on for support. For example, this could be their old gatecrashing crew, former research lab co-workers, a criminal cartel they are part of, or an elite social clique. The gamemaster and player should work out what the character's relationship is with this group, and why the character can call on them for aid. Gamemaster's should take care that these allies are not abused, such as calling on them more than once per game session. The character's ties to this group are also a two-way street—they will be expected to perform duties for the group on occasion as well (a potential plot seed for scenarios).

5.4.3 Ambidextrous

Cost: 10 CP

The character can use and manipulate objects equally well with both hands (they do not suffer the off-hand modifier, as noted on p. 193). If the character has other prehensile limbs (feet, tail, tentacles, etc), this trait may be applied to a limb other than the hand. This trait may be taken multiple times for multiple limbs.

5.4.4 Animal Empathy

Cost: 5 CP

The character has an instinctive feel for handling and working with non-sapient animals of all kinds. Apply a +10 modifier to Animal Handling skill tests or whenever the character makes a test to influence or interact with an animal.

5.4.5 Brave

Cost: 10 CP

This character does not scare easily, and will face threats, intimidation, and certain bodily harm without flinching. As a side effect, the character is not always the best at gauging risks, especially when it comes to factoring in danger to others. The character receives a +10 modifier on all tests to resist fear or intimidation.

5.4.6 Common Sense

Cost: 10 CP

The character has an innate sense of judgment that cuts through other distractions and factors that might cloud a decision. Once per game session, the player may ask the gamemaster what choice they should make or what course of action they should take, and the gamemaster should give them solid advice based on what the character knows. Alternately, if the character is about to make a disastrous decision, the gamemaster can use the character's free hint and warn the player they are making a mistake.

5.4.7 Danger Sense

Cost: 10 CP

The character has an intuitive sixth sense that warns them of imminent threats. They receive a +10 modifier on Surprise Tests (p. 204).

5.4.8 Direction Sense

Cost: 5 CP

Somehow the character always knows which way is up, north, etc., even when blinded. The character receives a +10 modifier for figuring out complex directions, reading maps, and remembering or retracing a path they have taken.

Eidetic Memory (Ego Or Morph Trait)

Cost: 10 CP

Much like a computer, the character has perfect memory recall. They can remember anything they have sensed, often even from a single glance. This works the same as the eidetic memory implant (p. 301).

5.4.9 Exceptional Aptitude

Cost: 20 CP

The character may raise one of their maximum aptitude up to 10 points over the normal aptitude cap (30 for flats, 35 for splicers, 40 for all others). Note that this trait just raises the maximum, it does not give the character more 10 aptitude points. This trait may be taken only once.

5.4.10 Expert

Cost: 10 CP

The character is a legend in the use of one particular skill. The character may raise one learned skill over 80, to a maximum of 90, during character creation. This trait does not actually increase the skill, it just raises the maximum. This trait may only be taken once.

5.4.11 Fast Learner

Cost: 10 CP

The character improves skills and learns new ones in half the time it normally takes (see Improving Skills, p. 152).

5.4.12 First Impression

Cost: 10 CP

The character has a way of charming or otherwise making a good impression the first time they interact with someone. This innate social lubricant allows them to more readily deal with new contacts and slip right

into new social environments. Apply a +10 modifier on social skill tests when the character is interacting with another character for the first time only.

5.4.13 Hyper Linguist

Cost: 10 CP

The character has an intuitive understanding of linguistic structures that facilitates learning new languages easily. The character requires one-third the normal amount of time and experience to learn any language (see *Improving Skills*, p. 152). The character can also learn any human language in one day simply by constant immersive exposure to it. Additionally, the character receives a +10 modifier when attempting to interpret languages they don't know.

5.4.14 Improved Immune System (Morph Trait)

Cost: 10 (Level 1) or 20 (Level 2) CP

The morph's immune system is robust and more resistant to diseases, drugs, and toxins—even more than basic bio-mods. At Level 1, apply a +10 modifier whenever making a test to resist infection or the effects of a toxin or drug. At Level 2, increase this modifier to +20. This trait is only available to biomorphs.

Innocuous (Morph Trait)

Cost: 10 CP

In an age when exotic appearances and good looks are commonplace, the morph's look is surprisingly bland and undistinguished, in that cookie cutter sort of way. The character's physical looks are so mundane that others have a hard time picking them out of a crowd, describing their appearance, or otherwise remembering physical details. Apply a -10 modifier to all tests made to spot, describe, or remember the character. This modifier does not apply to psi or mesh searches.

5.4.15 Limber (Morph Trait)

Cost: 10 (Level 1) or 20 (Level 2) CP

The morph is especially flexible and supple, capable of graceful contortions and interesting positions. At Level 1, the character can smoke with their toes, do the splits, and squeeze into small, cramped spaces. At Level 2, they are double-jointed escape artists. Each level provides a +10 modifier to escaping from bonds, fitting into narrow confines, and other acts relying on contortion or flexibility. This trait is only available to biomorphs.

5.4.16 Math Wiz

Cost: 10 CP

The character can perform any feat of calculation, including the most complex and advanced mathematics, instantly and with great precision, with the same ease an unmodified human can add $2 + 3$. The character can calculate odds with great precision, find correlations in numerical data, and perform similar tasks with great ease. Apply a +30 modifier on tests involving math calculations.

5.4.17 Natural Immunity (Morph Trait)

Cost: 10 CP

The morph has a natural immunity to a specific drug, disease, or toxin. When afflicted with that specific chemical, poison, or pathogen, the character remains unaffected. At the gamemaster's discretion, this immunity may not apply to certain agents. It may not be applied to nanodrugs or nanotoxins. This trait is only available to biomorphs.

5.4.18 Pain Tolerance (Ego Or Morph Trait)

Cost: 10 (Level 1) or 20 (Level 2) CP

The character has a high threshold for pain tolerance and is better at ignoring the effects of pain on their abilities and concentration. Level 1 allows them to ignore the -10 modifier from 1 wound. Level 2 allows them to ignore the -10 modifiers from 2 wounds. This trait is only available for biomorphs.

5.4.19 Patron

Cost: 30 CP

The character has an influential person in their life who can be relied on for occasional support. This could be a wealthy hyperelite family member, a high-ranking triad boss, or an anarchist networker with an unbeatable reputation. When called upon, this patron can pull strings on the character's behalf, supply resources, introduce them to people they need to know, and bail them out of trouble. The player and gamemaster should work together to define exactly who this NPC is and what their relationship with the player character is. Specifically, the question of why this patron is supporting the character should be answered (familial obligation? childhood buddies? the character saved their life once?). Gamemasters should be careful that this trait does not get abused. The patron should be an occasional help (probably no more than once per game session at most) but is not always at the character's beck-and-call. If the character asks for too much, too often, they should find the patron's support drying up. Additionally, the character may need to take action to maintain the relationship, such as undertaking a mission on the patron's behalf. In fact, the character may only have their patronage because they are on-call or of use to the NPC in some way.

5.4.20 Psi

Cost: 20 CP (Level 1), 25 CP (Level 2)

The character has been infected with the MacLeod strain of the Exsurgent virus, which altered their brain structure and opened the potential for their mind to enhance their cognitive abilities and read and manipulate the biological minds of others (see Psi, p. 220). The character may purchase and learn psi sleights (p. 223). At Level 1, the character may only use psi-chi sleights. At Level 2, the character may use both psi-chi and psi-gamma sleights.

Though this trait is not very expensive, gamemasters should not allow it to be abused. There are a number of negative side effects to Watts-MacLeod infection, noted under Psi Drawbacks, p. 220.

5.4.21 Psi Chameleon (Ego Or Morph Trait)

Cost: 10 CP

The character's mental state is naturally resistant to psi sensing. Apply a -10 modifier to any attempts to locate or detect the character via psi sleights.

5.4.22 Psi Defense (Ego Or Morph Trait)

Cost: 10 (Level 1) or 20 (Level 2) CP

The character's mind is inherently resistant to mental attacks. At Level 1, apply a +10 modifier to all defense tests made against psi attacks. At Level 2, apply a +20 modifier.

5.4.23 Rapid Healer (Morph Trait)

Cost: 10 CP

The morph recovers from damage more quickly. Reduce the timeframes for healing by half, as noted on the Healing table, p. 208. This trait is only available to biomorphs.

5.4.24 Right At Home

Cost: 10 CP

The character chooses one type of morph (splicer, neo-hominid, case, etc.). The character always feels right at home in morphs of this type. When resleeving into this type of morph, the character automatically adjusts to the new body, no Integration or Alienation Test needed, suffering no penalties and no mental stress.

5.4.25 Second Skin

Cost: 15 CP

If your character background or faction enforces a restriction on your starting morph (for example, uplifts must start with an uplift morph), this trait allows you to ignore that restriction and purchase a starting morph of your choice.

The character is very good at maintaining continuous partial awareness of the goings-on in their immediate environment. In game terms, they do not suffer the Distracted modifier on Perception Tests to notice things even when their attention is focused elsewhere, or when making Quick Perception Tests during combat.

5.4.26 Striking Looks (Morph Trait)

Cost: 10 (Level 1) or 20 (Level 2) CP

In an age where biosculpting is easy, good looks are both cheap and commonplace. This morph, however, possesses a physical look that can only be described as striking and unusual, but also somehow alluring and fascinating—even the gorgeous and chiseled glitterati take notice. On social skill tests where the character's beauty may affect the outcome, they receive a +10 (for Level 1) or +20 (for Level 2) modifier. This modifier is ineffective against xenomorphs or those with the infolife or uplift backgrounds. This trait is only available to biomorphs.

This modifier may be purchased for uplift morphs, but at half the cost, and it is only effective against characters with that specific uplift background (i.e., neo-avians, neo-hominids, etc.).

The one drawback to this trait is that the character is more easily noticed and remembered.

5.4.27 Tough (Morph Trait)

Cost: 10 (Level 1), 20 (Level 2), or 30 (Level 3) CP

This morph is resilient than others of its type and can take more physical abuse. Increase their Durability by +5 per level (+5 at Level 1, +10 at Level 2, and +15 at Level 3). This also increases Wound Threshold by +1, +2, and +3 respectively.

5.4.28 Zoosemiotics

Cost: 5

A character with this trait and the Psi trait does not suffer a modifier when using psi sleights on non-sentient or partly-sentient animal species.

5.5 Negative Traits

Negative traits generally hinder the character and apply negative modifiers in certain circumstances.

5.5.1 Addiction (Ego Or Morph Trait)

Bonus: 5 CP (Minor), 10 CP (Moderate), or 20 CP

Major: Addiction comes in two forms: mental (affecting the ego) and physical (affecting the biomorph). The character or morph is addicted to a drug (p. 317), stimulus (XP), or activity (mesh use) to a degree that impacts the character's physical or mental health. Players and gamemasters should work together to agree on addictions that are appropriate for their game. Addiction comes in three levels of severity: minor, moderate, or major:

Minor: A minor addiction is largely kept under control—it does not ruin the character's life, though it may create some difficulties. The character may not even recognize or admit they have a problem. The character must indulge the addiction at least once a week, though they can go for longer without too much difficulty. If they fail to get their weekly dose, they suffer a -10 modifier on all actions until they get their fix.

Moderate: A moderate addiction is in full swing. The character obviously has a problem, and must satisfy the addiction at least once a day. If they fail to do so, they may suffer mood swings, compulsive behavior, physical sickness, or other side effects until they indulge their craving. Apply a -20 modifier to all of the character's actions until they get their fix. Additionally, a character with this level of addiction suffers a -5 DUR penalty.

Major: A character with a major addiction is on the rapid road to ruin. They face cravings every 6 hours, and suffer a -10 DUR penalty as their health is affected. If they fail to get their regular dosage, they suffer a -30 modifier on all actions until they do. If their life hasn't already been ruined by their obsession, it soon will be.

5.5.2 Aged (Morph Trait)

Bonus: 10 CP

The morph is physically aged, and has not been rejuvenated. Old morphs are increasingly uncommon, though some people adopt them hoping to gain an air of seniority and respectability. Reduce the character's aptitude maximums by 5, and apply a -10 modifier on all physical actions.

This trait may only be applied to flat and splicer morphs.

5.5.3 Bad Luck

Bonus: 30 CP

Due to some inexplicable cosmic coincidence, things seem to go wrong around the character. The gamemaster is given a pool of Moxie points equal to the character's Moxie stat, which also refreshes at the same rate as the character's Moxie. Only the gamemaster may utilize this Moxie, however, and the purpose is to use it against the character. In other words, the gamemaster can use this bad Moxie to cause the character to automatically fail, flip-flop a roll, and so on. To reflect the black cloud that follows the character, the gamemaster can even use this bad Moxie against the character's friends and allies, when they are doing something with or related to the character, though this should be used sparingly. Gamemasters who might be reluctant to sabotage the character should remember that the player asked for it by purchasing this trait.

The character has managed to get themselves blacklisted in certain circles, whether they actually did something to deserve it or not. In game terms, the character is barred from having a Rep score higher than 0 in one particular reputation network. People within that network will refuse to help the character out of fear of reprisals and ruining their own reputation. The bonus for this trait is 20 CP if chosen for the rep network pertaining to the character's own starting faction, and 5 CP if chosen for any other.

5.5.4 Black Mark

Bonus: 10 (Level 1), 20 (Level 2), or 30 (Level 3) CP

At some point in the character's past, they managed to do something that earned a black mark on their reputation. For some reason, no matter what they do, this black mark cannot be shaken off and continues to haunt their interactions. In game terms, the character picks one faction. Every time they interact with

this faction (such as a Networking Test) or with an NPC from this faction (Social Skill Tests) who knows who the character is, they suffer a -10 modifier per level.

5.5.5 Combat Paralysis

Bonus: 20 CP

The character has an unfortunate habit of freezing in combat or stressful situations, like a deer caught in headlights. Anytime violence breaks out around the character, or they are surprised, the character must make a Willpower Test in order to act or respond in any way. If they fail the test, they lose their action and simply stand there, remaining incapable of reacting to the situation.

5.5.6 Edited Memories

Bonus: 10 CP

At some point in the character's past, the character had certain memories strategically removed or otherwise lost to them. This may have been done to intentionally forget an unpleasant or shameful experience or to make a break with the past. The memory may also have been lost by an unexpected death (with no recent backup), or it may have been erased against the character's will. Whatever the case, the memory should bear some importance, and there should exist either evidence of what happened or NPCs who know the full story. This is a tool the gamemaster can use to haunt the character at some future point with ghosts from their past.

5.5.7 Enemy

Bonus: 10 CP

At some point in their past, the character made an enemy for life who continues to haunt them. The gamemaster and player should work out the details on this enmity, and the gamemaster should use the enemy as an occasional threat, surprise, and hindrance.

5.5.8 Feeble

Bonus: 20 CP

The character is particularly weak with one aptitude. That aptitude must be purchased at a rating lower than 5, and may never be upgraded during character advancement. The aptitude maximum is 10, no matter what morph the character is wearing.

5.5.9 Frail (Morph Trait)

Bonus: 10 (Level 1) or 20 (Level 2) CP

This morph is not as resilient as others of its type. Its Durability is reduced by 5 per level. This also reduces Wound Threshold by 1 or 2, respectively.

5.5.10 Genetic Defect (Morph Trait)

Bonus: 10 CP or 20 CP

The morph is not genefixed, and in fact suffers from a genetic disorder or other impairing mutation. The player and gamemaster should agree on a defect appropriate to their game. Some possibilities include: heart disease, diabetes, cystic fibrosis, sickle-cell disease, hypertension, hemophilia, or color blindness. A genetic disorder that creates minor complications and/or occasional health problems would be worth 10 CP, a defect that significantly impairs the character's regular functioning or that inflicts chronic health problems is worth 20 CP. The gamemaster must determine the exact effects of the disorder on gameplay, as appropriate.

This trait is only available for flats.

5.5.11 Identity Crisis

Bonus: 10 CP

The character's ego has trouble adapting itself to the changed look of a new morph—they are stuck with the mental image of their original body, and simply do not grow accustomed to their new face(s). As a result, the character has difficulty identifying themselves in the mirror, photos, surveillance feeds, etc. They frequently forget the look and shape of their current morph, acting inappropriately, describing themselves by their original body, forgetting to duck when walking through doorways, etc. This is primarily a roleplaying trait, but the gamemaster may apply appropriate modifiers (usually -10) to tests affected by this inability to adapt.

5.5.12 Illiterate

Bonus: 10 CP

The character knows how to speak, but has difficulty reading or writing. Due to the entoptic-saturated and icon-driven nature of transhuman society, they are able to get by quite comfortably with this handicap. Reduce the character's Language skills by half (round down) whenever reading or writing.

5.5.13 Immortality Blues

Bonus: 10 CP

The character has lived so long - over 100 years - they're bored with life and now have difficulty motivating themselves. They were old when longevity treatments first became available, survived the Fall, and continue to soldier onward—though they find it increasingly harder to care, take interest in things around them, or fear final death. The character only receives half the Moxie and Rez Points award for completing motivational goals.

This trait may not be purchased by characters with the infolife or uplift backgrounds.

5.5.14 Implant Rejection (Morph Trait)

Bonus: 5 (Level 1) or 15 (Level 2) CP

This morph does not accept implants well. At Level 1, any implants acquired are more expensive as they required specialized anti-rejection treatments. Increase the Cost category of the implant by one. At Level 2, the morph cannot accept implants of any kind.

5.5.15 Incompetent

Bonus: 10 CP

The character is completely incapable of performing a particular chosen active skill, no matter any training they may receive. They may not buy this skill during character creation or later advancement, and the modifier for defaulting to the linked aptitude of this particular skill is -10. This may not be used for exotic weapon skills, and should be used for a skill that could be of use to the character.

5.5.16 Lemon (Morph Trait)

Bonus: 10 CP

This trait is only available for synthetic morphs. This particular morph has some unfixable flaws. Once per game session (preferably at a time that will maximize drama or hilarity), the gamemaster can call for the character to make a MOX x 10 Test (using their current Moxie score). If the character fails, the morph immediately suffers 1 wound resulting from some mechanical failure, electrical glitch, or other breakdown. This wound may be repaired as normal.

5.5.17 Low Pain Tolerance (Ego Or Morph Trait)

Bonus: 20 CP

Pain is the character's enemy. The character has a very low threshold for pain tolerance and is more severely impaired when suffering. Increase the modifier for each wound take by an additional -10 (so the character suffers -20 with one wound, -40 with another, and -60 with a third). Additionally, the character suffers a -30 modifier on any test involving pain resistance. This morph version of this trait is only available for biomorphs.

5.5.18 Mental Disorder

Bonus: 10 CP

You have a psychological disorder from a previous traumatic experience in your life. Choose one of the disorders listed on p. 211.

5.5.19 Mild Allergy (Morph Trait)

Bonus: 5 CP

The morph is allergic to a specific chosen allergen (dust, dander, plant pollen, certain chemicals) and suffers mild discomfort when exposed to it (eye irritation, sneezing, difficult breathing). Apply a -10 modifier to all tests while the character remains exposed. This trait is only available for biomorphs.

5.5.20 Modified Behavior

Bonus: 5 (Level 1), 10 (Level 2), or 20 (Level 3) CP

The character has been conditioned via time-accelerated behavioral control psychosurgery. This is common among ex-felons, who have been conditioned to respond to a specific idea or activity with vehement horror and disgust, but may have occurred for some other reason or even been self-inflicted. At Level 1, the chosen behavior is either limited or boosted, at Level 2 it is either blocked or encouraged, and at Level 3 it is expunged or enforced (see p. 231 for details). This trait should only be allowed for behaviors that are either limited or, if encouraged, impact the character in a negative way.

5.5.21 Morphing Disorder

Cost: 10 (Level 1), 20 (Level 2), or 30 (Level 3) CP

Adapting to new morphs is particularly challenging for this character. The character suffers a -10 modifier per level on Integration Tests and Alien-ation Tests (p. 272).

5.5.22 Neural Damage

Bonus: 10 CP

The character has suffered some type of neurological damage that simply cannot be cured. The affliction is now part of the character's ego and remains with them even when remorphing. This damage may have been inherited, it may have resulted from a poorly designed morph or implant, or it may have been inflicted by one of the TITAN nanovirii that targeted neural systems during the Fall (p. 384). The gamemaster and player should agree on a specific disorder appropriate to their game. Some possibilities are:

- Partial aphasia (difficulty communicating or using words)
- Color blindness
- Amusica (inability to make or understand music)
- Synaesthesia

- Logorrhoea (excessive use of words)
- Loss of face recognition
- Loss of depth perception (double range modifiers)
- Repetitive behavior
- Mood swings
- The inability to shift attention quickly

The gamemaster may decide to inflict modifiers resulting from this affliction as appropriate.

The morph lacks the cortical stack that is common to morphs of its type. This means the character cannot be resleeved from the cortical stack if the character dies, they can only be resleeved from a standard backup. This trait is not available for flats.

5.5.23 Oblivious

Bonus: 10 CP

The character is particularly oblivious to events around them or anything other than what their attention is focused on. They suffer a -10 modifier to Surprise Tests and their modifier for being Distracted is -30 rather than the usual -20 (see Basic Perception, p. 190).

5.5.24 On The Run

Bonus: 10 CP

The character is wanted by the authorities of a particular habitat/station or faction, who continue to actively search for the character. They either committed a crime or somehow displeased someone in power. The character deals with that faction in question at their own risk, and may occasionally be forced to deal with bounty hunters.

5.5.25 Psi Vulnerability (Ego Or Morph Trait)

Bonus: 10 CP

Something about the character's mind makes them particularly vulnerable to psi attack. They suffer a -10 modifier when resisting such attacks. The morph version of this trait may only be taken by biomorphs.

5.5.26 Real World Naiveté

Bonus: 10 CP

Due to their background, the character has very limited personal experience with the real (physical) world—or they have spent so much time in simulspace that their functioning in real life is impaired. They lack an understanding of many physical properties, social cues, and other factors that people with standard human upbringings take for granted. This lack of common sense may lead the character to misunderstand how a device works or to misinterpret someone's body language.

Once per game session, the gamemaster may intentionally mislead the character when giving them a description about some thing or some social interaction. This falsehood represents the character's misunderstanding of the situation, and should be roleplayed appropriately, even if the player realizes the character's mistake.

This trait should only be available to characters with the infolife or reinstantiated backgrounds, though the gamemaster may allow it for characters who have extensive virtual reality/XP use in their personal histories.

5.5.27 Severe Allergy (Morph Trait)

Bonus: 10 (uncommon) or 20 (common) CP

The morph's biochemistry suffers a severe allergic reaction (anaphylaxis) when it comes into contact (touched, inhaled, or ingested) with a specific allergen. The allergen may be common (dust, dander, plant pollen, certain foods, latex) or uncommon (certain drugs, insect stings). The player and gamemaster should agree on an allergen that fits the game. If exposed to the allergen, the character breaks into hives, has difficulty to breathing (-30 modifier to all actions), and must make a DUR Test or go into anaphylactic shock (dying of respiratory failure in 2d10 minutes unless medical care is applied). This trait is only available to biomorphs.

5.5.28 Slow Learner

Bonus: 10 CP

New skills are not easy for this character to pick up. The character takes twice as long as normal to improve skills or learn new ones (p. 152).

5.5.29 Social Stigma (Ego Or Morph Trait)

Bonus: 10 CP

An unfortunate aspect of the character's background means that they suffer from a stigma in certain social situations. They may be sleeved in a morph viewed with repugnance, be a survivor of the infamous Lost generation, or may be an AGI in a post-Fall society plagued by fear of artificial intelligence. In social situations where the character's nature is known to someone who view that nature with distaste, fear, or repugnance, they suffer a -10 to -30 modifier (gamemaster's discretion) to social skill tests.

5.5.30 Timid

Bonus: 10 CP

This character frightens easily. They suffer a -10 modifier when resisting fear or intimidation.

5.5.31 Unattractive (Morph Trait)

Bonus: 10 CP (Level 1), 20 CP (Level 2), 30 CP (Level 3)

In a time when good looks are easily purchased, this morph is conspicuously ugly. As unattractiveness is increasingly associated with being poor, backward, or genetically defective, responses to a lack of good looks range from distaste to horror. The character suffers a -10 modifier on social tests for Level 1, -20 for Level 2, and -30 for Level 3.

Only biomorphs may take this trait. This modifier does not apply to interactions with xenomorphs or those with the infolife or uplift backgrounds. This modifier may be purchased for uplift morphs, but at half the bonus, and it is only effective against characters with that specific uplift background (i.e., neo-avians, neo-hominids, etc.).

5.5.32 Uncanny Valley (Morph Trait)

Bonus: 10 CP

There is a point where synthetic human looks become uncannily realistic and human-seeming, but they remain just different enough that their looks seem creepy or even repulsive—a phenomenon called the “uncanny valley.” Morphs whose looks fall into this range suffer a -10 modifier on social skill tests when dealing with humans. This modifier does not apply to interactions with xenomorphs or those with the infolife or uplift backgrounds.

5.5.33 Unfit (Morph Trait)

Bonus: 10 CP (Level 1), 20 CP (Level 2)

The morph is either not optimized for health and/or just in bad shape. Reduce the aptitude maximums for Coordination, Reflexes, and Somatics by 5 (Level 1) or 10 (Level 2).

5.5.34 VR Vertigo

Bonus: 10 CP

The character experiences intense vertigo and nausea when interfacing with any type of virtual reality, XP, or simulspace. Augmented reality has no effect, but VR inflicts a -30 modifier to all of the character's actions. Prolonged use of VR (gamemaster's discretion) may actually incapacitate the character should they fail a WIL x 2 Test.

5.5.35 Weak Immune System (Morph Trait)

Bonus: 10 (Level 1) or 20 (Level 2) CP

The morph's immune system is susceptible to diseases, drugs, and toxins. At Level 1, apply a -10 modifier whenever making a test to resist infection or the effects of a toxin or drug. At Level 2, increase this modifier to -20. This trait is only available to biomorphs.

5.5.36 Zero-G Nausea (Morph Trait)

Bonus: 10 CP

This morph suffers from space sickness and does not fair well in zero-gravity. The character suffers a -10 modifier in any microgravity climate. Additionally, whenever the character is first getting acclimated or anytime they must endure excessive movement in microgravity, they must make a WIL Test or spend 1 hour incapacitated by nausea per 10 points of MoF.

5.6 Character Advancement

:

As characters accomplish goals and gather experience during gameplay, they accumulate Rez Points (see Awarding Rez Points, p. 384). Rez Points may be used to improve the character's skills, aptitudes, and other characteristics per the following rules. The costs for spending Rez Points for advancement are the same as the costs for spending Customization Points.

Spending Rez Points

- 15 RP = 1 Moxie point
- 10 RP = 1 aptitude point
- 5 RP = 1 psi sleight
- 5 RP = 1 specialization
- 2 RP = 1 skill point (61-99)
- 1 RP = 1 skill point (up to 60)
- 1 RP = 10 Rep
- 1 RP = 1,000 Credits

5.6.1 Changing Motivation

It is only natural that over time a character's driving goals and interests will change. The character may reach a turning point where they feel certain personal agendas have been fulfilled and it is time to move on, or they have failed and need to be discarded. New urgencies or philosophies may have entered the character's life, or the character may have become disenchanted with particular memes and ideas they previously took to heart.

Changing a character's motivation does not cost Rez Points, but it is something that should only happen in accordance with roleplaying and with life-altering events. Players should not be allowed to simply switch their motivations at whim, there should be a driving reason or explanation for doing so. For this reason, changing a motivation should only happen when the player and gamemaster discuss the matter and both agree that the swap is appropriate to the character's development and circumstances. If these conditions are met, the character simply drops a previously held motivation and takes on a new one. Only one motivation should be switched out at a time.

5.6.2 Switching Morphs

Resleeving—switching from one morph to another—is handled as an in-character interaction, not with Rez Points. See Resleeving, p. 271.

5.6.3 Improving Aptitudes

Aptitudes may be raised with Rez Points at the cost of 10 RP per aptitude point. This represents the character's improvement in their core characteristics, gained from exercise, learning, and experience. Aptitudes may not be raised above 30 (bonuses from morphs, implants, traits, or other sources do not count towards this total). Raising the value of an aptitude also raises the value of all linked skills by an equivalent amount. If this raises any linked skills over 60, an additional 1 RP must be spent per linked skill over 60.

5.6.4 Improving Skills

Characters may also spend Rez Points to increase existing skills or learn new ones. To improve an existing skill, the character must have successfully used that skill in the recent past or must actively practice it in order to get better, perhaps with the aid of an instructor. In the case of Knowledge skills, this means actively studying. As a rough timeframe, this should require around 1 week of learning per skill point. A number of educational resources are freely available via the mesh, though some areas of interest may be restricted or hard to find. This can be handled via roleplaying or designated as something the character is doing during downtime between sessions. If the gamemaster decides that a character has not put enough effort into improving a skill, they may call for more practice/study. The cost to increase a skill is 1 RP per skill point, and no skill may be increased over 99. No skill may be raised by more than 5 points per month. When a character's skill reaches the level of expertise (skill of 60+), however, they tend to reach a plateau where improvement progresses more slowly and even consistent practice and study have diminished returns. In this case, the Rez Point cost per skill point doubles (i.e., 2 RP = +1 skill point). When a skill reaches 80, improvement slows down even further—a skill of 80+ may not be increased by more than 1 point per month.

5.6.5 Learning New Skills

Similarly, to learn a new skill, the character must actively study/practice and/or seek instruction. No test to learn is required, unless the period of study was hampered or in some way deficient, in which case the gamemaster may call for a COG x 3 Test to pick up the new skill. Otherwise, once a character has spent approximately a week learning a new skill, they may purchase their first skill point at the usual cost (1 RP). The skill is bought up from the aptitude rating, per normal. Once a new skill is acquired, it is raised according to the standard rules above.

5.6.6 Specializations

Specializations may be purchased for existing skills, as long as that skill is at least rating 30. Specializations require a total of 1 month of training. The cost to learn a specialization is 5 RP. Only 1 specialization may be purchased per skill.

5.6.7 Improving Moxie

Moxie may be raised at the cost of 15 RP per Moxie point. The maximum to which Moxie may be raised is 10.

5.6.8 Gaining/Losing Traits

At the gamemaster's discretion, both positive and negative traits may be acquired or lost during gameplay, though such changes should be rare and only made in accordance with the storyline and unfolding events in the game. Both positive and negative traits may be picked up by a character during gameplay as a consequence of something that did or something that happened to them. In the case of a positive trait, the character must immediately spend Rez Points equal to the trait's CP cost for the privilege (whether they wanted the new trait or not). If the character has no unspent RP available, they must pay out immediately from any future RP they earn until the debt is paid off. In the case of a negative trait, however, the character is simply saddled with the new flaw—they do not acquire any extra RP for gaining the negative trait. Getting rid of traits is somewhat more difficult. Positive traits may be lost due to unfortunate effects on the character, as the gamemaster sees fit. Such lost positive traits are simply gone—the character does not receive any Rez Point reimbursement. Negative traits are occasionally eliminated in the same way, but more typically they can only be worked off through the hard work and diligence of a character that seeks to overcome their handicap. Such endeavors should require weeks if not months of effort on the character's part, with appropriate roleplaying and possibly some difficult tests. In fact, overcoming such traits could be the source of an adventure. Once a gamemaster feels that the character has made a strong-enough effort, the character may pay a number of Rez Points equal to the trait's original CP bonus to negate it. Note, however, that some negative traits may simply not be discarded, no matter what the character does.

5.6.9 Improving Rep

Reputation is something that can be increased with appropriate roleplaying and actions during gameplay (see Reputation Gain and Loss, p. 384). Characters that prefer to handle their Rep-boosting activities “off-screen,” however, can simply spend Rez Points to boost their score(s). Each RP spent boosts the character's Rep by +10 in a single network. Only one such boost may be made to a single rep network per month.

5.6.10 Making Credit

Rez Points may be spent on Credit at a ratio of 1 RP for 1,000 Credits. This represents income the character has earned “off-screen” or during downtime, such as from odd jobs, selling off possessions, and so on.

5.6.11 Improving Psi

Characters who have the Psi trait (p. 147) may purchase new sleights (see Sleights, p. 223) at the cost of 5 RP per sleight. Sleights must be learned through study, training, and practice, requiring approximately 1 month per sleight. No more than one sleight may be learned per month.

Chapter 6

Skills

In a setting where physical looks and capabilities are easily changed at the push of a button, who you are and what you know is more important than any inborn ability. Skills represent the knowledge your character has, the accumulated set of experience, education, and inherent know-how possessed by each and every sentient transhuman in Eclipse Phase. They are what allow you to sneak into a hypercorp station, disable the security systems, hack the mesh hub, and then impersonate security personnel to make your escape. Your skills represent the one thing you have no matter what you look like or where you find yourself. When your characters explore what they can do, their skills, or lack thereof, often determine the margin between success and failure. Having a well-rounded set of skills is vital to survival and success in Eclipse Phase. The skills below encompass a wide selection of talents, enough so that each character can be unique in their abilities and knowledge.

6.1 Skill overview

Skills are divided into aptitudes and learned skills (see Character Skills, p. 123). Most (but not all) learned skills are built on and linked to an aptitude. If a character lacks the specific skill needed in a situation, they may default to the linked aptitude. You may also choose to specialize in certain skills (see Specializations, p. 123), reflecting an enhanced knowledge of a particular aspect of a certain skill.

6.1.1 CORE SKILLS: APTITUDES

Aptitudes represent inherent skills and abilities acquired at birth or during the course of growing up. Aptitudes are sometimes used for tests, but their primary use is determining the starting point at which learned skills are developed. Aptitudes determine the starting value of their linked skills. For example, a character with Somatics aptitude 10 who wishes to purchase points in the Freerunning skill (which is linked to Somatics) would start with a Freerunning rank of 10 and then buy additionally points in that skill. Aptitudes are also used when a character doesn't possess knowledge of a needed skill (see Defaulting, p. 116). Aptitudes represent the basic knowledge that a character has acquired regarding rudimentary use of that skill. They may not have ever received any formal training with the skill, but they can still attempt to use it. Aptitudes range in value from 1 to 30, with 10 being the unaugmented human average and 15 representing the average of most genetically modified transhumans. Since aptitudes represent untrained ability, they are capped at a maximum rating of 30. There are seven different aptitudes that all players possess. These aptitudes are purchased during character creation (p. 128), but depending on the morph the character is currently inhabiting, they may find their aptitudes capped by the quality of the morph (see p. 124).

LEARNED SKILLS

A player's learned skills are the most important part of their character, representing the acquired knowledge they carry with them from morph to morph, knowledge that plays a fundamental role in helping define the person's ego. Learned skills encompass nearly any skill that you might need to use in Eclipse Phase, and they range in value from 0 to 99. All learned skills have a linked aptitude that is used to calculate their initial value, and which is also defaulted to if the player does not have that particular skill.

SKILL CATEGORIES

Each learned skill is classified as either an Active skill or a Knowledge skill. Active skills represent skills that typically require physical actions and are used in action scenes within game play. Knowledge skills are more knowledge-based and intellectual, representing ideas and facts. Knowledge skills may play a less dramatic role in certain action-oriented game play moments, but they flesh out the character's background and interests and are integral to roleplaying interactions. Active and Knowledge skills are purchased separately during character creation.

Active skills are further divided into Combat, Mental, Physical, Psi, Social, Technical, and Vehicle skills. Certain traits and abilities may apply to specific categories.

FIELD SKILLS

Some learned skills are field skills, meaning that when this skill is chosen a particular field of emphasis must also be selected. For example, the skill of Academics requires the character to specify a specific academic discipline in which they are knowledgeable, such as Biology, Chemistry, or Xenosociology. Field skills are written as "[skill]: [field];" for example: "Art: Painting." Field skills can be taken multiple times, choosing a different area of emphasis each time, reflecting skills in different fields; that is to say, each field is a separate skill. Several suggested fields are listed for each field skill, but gamemasters and players may also cooperate to create others that fit their games.

Field skills may also have specializations; for example, Professional: Accounting (Money Laundering).

PSI SKILLS

Psi refers to the ability to perceive and manipulate biological minds via psi waves and/or other inexplicable phenomena. Due to the uniqueness of this ability, characters that wish to wield psi must acquire the Psi trait (p. 147). Psi use also requires a number of specialized skills (Control, Psi Assault, and Sense) that reflect special training characters acquire to tap into their psi powers. Psi skills may not be defaulted on; the only way to use a psi skill is to possess the trait along with training in that skill. For more details, see Psi, p. 220.

SPECIALIZATIONS

Any character may opt to specialize in a given skill (see Specializations, p. 123). This specialization reflects increased knowledge in one particular aspect of the skill. Many of the skills offered below include sample specializations. Gamemasters and players are encouraged to develop other specialization ideas together for their campaigns.

Specialization provides a +10 modifier when using that skill in a situation appropriate to that specialization.

6.2 USING SKILLS

Whenever a character wants to do something using a skill, they must succeed at a skill test (see Making Tests, p. 115). The difficulty of the action is applied as a modifier, as are any other extenuating circumstances that may affect the test (see Difficulty and Modifiers, p. 115). As with other types of tests, all skill tests

are successful when the character rolls less than or equal to the test's target number after any modifiers have been applied. In the case of skill tests, the target number is the character's skill rating with that particular skill. Modifiers representing difficulty and other factors are applied directly to the target number (see Difficulty and Modifiers, p. 115). A roll of a 00 is always a success, regardless of modifiers, and a result of 99 is always a failure, again despite any modifiers that may increase a character's target number over 100. Standard critical success and failure rules apply to skill tests (see Criticals: Rolling Doubles, p. 116), so any time a character rolls a double (i.e. 00, 11, 22, 33, etc.) they score a critical success or failure.

DEFAULTING

Sometimes you lack the skill needed in a certain situation. In these instances, characters may default their skill test to the linked aptitude. This reflects the fact that most learned skills are developed from some sort of baseline physical ability. Even though you may not know how to do something, you've likely seen how it's done at some point or have some idea of how to do it, or can at least take a shot at it. Naturally, you're not as good as someone who has training in that skill, but it still allows you to make an attempt.

Not all skills can be defaulted. Some skills are simply too complex or obscure, or demand special knowledge or ability, for someone to attempt their use untrained. For example, brain surgery or most psi skills are simply beyond anyone who doesn't have that ability or the knowledge of what they're attempting.

DEFAULTING TO FIELD SKILLS

In some cases, a character may not possess the particular field skill that a test calls for, but they may be skilled in another related field. For example, a test to conduct an alien autopsy might call for an Academics: Xenobiology roll, but a character who doesn't have that skill may be allowed to default to Academics: Biology instead. The gamemaster decides if and when to allow this, perhaps applying a modifier to the test based on the difference between fields.

DEFAULTING TO RELATED SKILLS

If the gamemaster allows it, characters may default to a related skill that also has some relevance to the test at hand. For example, a character skilled in Kinetic Weapons might not be trained in the use of a laser, but they know enough to point at the target and pull the trigger. Likewise, a character might not be skilled in Investigation, but the gamemaster could still allow them to use their Perception skill instead in order to realize that a body had been moved from the place where it had been shot. In situations like this, when the gamemaster allows defaulting to a related skill, a -30 modifier should be applied to the test.

Example

Srit is wandering through a black market souk on Mars, trying to find a particular piece of sensory equipment. The gamemaster calls for a Scrounging Test, but Srit does not have that skill. She could default her INT of 22, but instead she asks the gamemaster if she can default to the related skill of Perception, which she has at 82. The gamemaster agrees, and so Srit rolls against a target number of 52 (82 - 30).

COMPLEMENTARY SKILLS

Sometimes more than one skill may apply to a particular test, or knowledge in one area can aid your skill in another. In this case, the gamemaster may apply a modifier to the skill test based on the strength of the complementing skill, as noted on the Complementary Skill Bonus table.

Example

Dav is hoping to persuade a brinker pilot to take him to an isolated habitat that doesn't welcome visitors. To impress upon the pilot that he is a friend of these particular isolates, he calls on his knowledge of their particular cultural practices (Interests: Religious Cults skill at 45). The gamemaster allows this and applies a +20 modifier to Dav's Persuasion Test.

COMPLEMENTARY SKILL BONUS

SKILL RATING	MODIFIER
01-30	+10
31-60	+20
61+	+30

APTITUDE RANGE

RATING	ASSESSMENT	SOMATICS	COORDINATION	REFLEXES
1-5	child average	inept	clumsy	slow
6-10	adult average	weak	able	paced
11-15	transhuman average	fit	coordinated	swift
16-20	enhanced	enhanced	agile	fast
21-25	superhuman	gifted	nimble	lightning
26-30	posthuman	elite	unerring	synaptic

RATING	COGNITION	INTUITION	SAVVY	WILLPOWER
1-5	limited	aware	awkward	distracted
6-10	intelligent	perceptive	personable	controlled
11-15	bright	sharp	charismatic	focused
16-20	learned	uncanny	dazzling	resolute
21-25	brilliant	prescient	mesmerizing	unwavering
26-30	genius	near omniscient	hypnotic	unshakable

6.2.1 SKILL RANGES

What is the difference between being a clumsy neophyte wobbling in zero gravity and being a veteran gliding effortlessly through space as though you were dancing? The answer is training and skill. The greater your skill, the more likely you are to not only succeed at what you want to do, but succeed well.

Aptitudes in Eclipse Phase range from 1 to 30, while learned skills range from 0 to 99. These numbers are an abstraction of the range of transhuman abilities and traits. The Aptitude Range table provides a breakdown of different aptitude levels and how they relate to each other. Likewise, the Learned Skill Range table provides an interpretation for the capabilities at different skill levels.

LEARNED SKILL RANGES

SKILL	EQUIVALENCE
00	No exposure or familiarity, completely unskilled
10	Very rudimentary knowledge
20	Basic operator's proficiency (driver's license, gun permit, high school diploma)
30	Hands-on experience, some professional training
40	Basic professional certification (police driving, army rifle certified, college diploma)
50	Experience from professional-level work, some advanced training
60	Expert competence (competitive driver, marksman, PhD)
70	Experience from expert-level work, has had unique innovations or insights
80	Worthy of being a system-renowned authority on the subject
90	Nobel/Olympic/grandmaster
99	Pinnacle of current understanding and innovation

6.3 APTITUDES

There are 7 aptitudes in Eclipse Phase, described on p. 123. Each character has these aptitudes at a minimum rating of 1.

6.3.1 APTITUDE-ONLY TESTS

In rare cases, a test may call for using an aptitude only, rather than a learned skill. This should only occur when no learned skills are appropriate to the test, and these circumstances are usually noted in the rules. Aptitude-only tests must be handled carefully, as the range of aptitude ratings (1–30) is typically much smaller than the rating of learned skills (0–99). For this reason, most aptitude tests should use a target number equal to the aptitude \times 3. In rare cases where the test is more difficult, the gamemaster may simply use an aptitude \times 2, or just the straight aptitude rating. In some cases, more than one aptitude may be relevant to the test, and so they may be added together to derive the target number. What follows are a few examples where an aptitude-only test might be appropriate. Gamemasters may call for similar tests in other situations, but learned skills should be used whenever possible.

APTITUDE COMPARISON: FLATS VS. SPLICERS AND EXALTS

Compared to humans in the early 21st Century, the average transhuman in the world of Eclipse Phase is faster, smarter, stronger, and healthier than their unaugmented predecessors. Normal unaugmented humans, called flats (p. 139), most closely approximate the type of person that was born in our time. The majority of people, however, inhabit bodies that are known as splicers (p. 139) or exalts (p. 139) (well, those with biological bodies anyway). Splicers are genefixed to avoid genetic defects and optimized for certain characteristics, while exalts are tweaked to make them superior across the board: they are more attractive, more athletic, have greater cognitive capacity, and are more attuned to the world around them than their unaugmented kin.

6.4 COMPLETE SKILL LIST

This section details all of the learned skills available in Eclipse Phase. Gamemasters and players may, of course, agree to add additional skills to this list as appropriate to their campaign.

NECESSARY SKILLS

While characters will need a mix of skills to succeed in the varied tasks they encounter in Eclipse Phase, some skills are crucial for any character. If a character lacks these, they will have a difficult time getting by, so it is important for players and gamemasters to know these particular skills.

Fray: Fray is the primary skill you use to avoid getting hit in combat. Even if you plan to avoid combat, being able to get out of the way when necessary is a handy survival skill to have.

Networking: Unless you live in total isolation, you need a Networking skill—preferably several. Networking is how you interact with people in a particular social circle to obtain information, spread rumors, call in favors, and so on.

Perception: Perception Tests get called for quite often, so if you want your character to know what’s going on around them, make sure to get this skill. Investigation and Scrounging are also good, but Perception is king.

SKILL LIST

SKILL	LINKED APTITUDE	CATEGORY
Academics: [Field]	COG	Knowledge
Animal Handling	SAV	Active, Social
Art: [Field]	INT	Knowledge
Beam Weapons	COO	Active, Combat
Blades	SOM	Active, Combat
Climbing	SOM	Active, Physical
Clubs	SOM	Active, Combat
Control	WIL (no defaulting)	Active, Mental, Psi
Deception	SAV	Active, Social
Demolitions	COG (no defaulting)	Active, Technical
Disguise	INT	Active, Physical
Exotic Melee Weapon: [Field]	SOM	Active, Combat
Exotic Ranged Weapon: [Field]	COO	Active, Combat
Flight	SOM	Active, Physical
Fray	REF	Active, Combat
Free Fall	REF	Active, Physical
Freerunning	SOM	Active, Physical
Gunnery	INT	Active, Combat
Hardware: [Field]	COG	Active, Technical
Impersonation	SAV	Active, Social
Infiltration	COO	Active, Physical
Infosec	COG (no defaulting)	Active, Technical
Interest: [Field]	COG	Knowledge
Interfacing	COG	Active, Technical
Intimidation	SAV	Active, Social
Investigation	INT	Active, Mental
Kinesics	SAV	Active, Social
Kinetic Weapons	COO	Active, Combat
Language: [Field]	INT	Knowledge
Medicine: [Field]	COG	Active, Technical
Navigation	INT	Active, Mental
Networking: [Field]	SAV	Active, Social
Palming	COO	Active, Physical
Perception	INT	Active, Mental
Persuasion	SAV	Active, Social
Pilot: [Field]	REF	Active, Vehicle
Profession: [Field]	COG	Knowledge
Programming	COG (no defaulting)	Active, Technical
Protocol	SAV	Active, Social
Psi Assault	WIL (no defaulting)	Active, Mental, Psi
Psychochirurgie	INT	Active, Technical
Research	COG	Active, Technical
Scrounging	INT	Active, Mental
Seeker Weapons	COO	Active, Combat
Sense	INT (no defaulting)	Active, Mental, Psi
Spray Weapons	COO	Active, Combat
Swimming	SOM	Active, Physical
Throwing Weapons	COO	Active, Combat
Unarmed Combat	SOM	Active, Combat

ACADEMICS: [FIELD]

Type: Field, Knowledge

Linked Aptitude: COG

What it is: Academics covers any sort of specialized non-applied knowledge you can only get through intensive education. Most theoretical and applied sciences, social sciences, transhumanities, etc. are covered by this skill. Most of the other skills listed in this chapter could also be taken as an Academics field, reflecting a working theoretical knowledge of the skill—for example, Academics: Armorer or Academics: Interrogation.

When you use it: Academics is used when a character wishes to call upon a specific body of knowledge. For example, Academics: Chemistry could be used to identify a particular substance, understand an unusual chemical reaction, or determine what elements are needed to nanofabricate something that requires exotic materials. At the gamemaster's discretion, some Academics-related tests might not be defaultable, given that only someone who has been educated in that subject is likely to be able to tackle it.

Sample Fields: Archeology, Astrobiology, Astronomy, Astrophysics, Astrosociology, Biochemistry, Biology, Botany, Computer Science, Cryptography, Economics, Engineering, Genetics, Geology, Linguistics, Mathematics, Memetics, Nanotechnology, Old Earth History, Physics, Political Science, Psychology, Sociology, Xeno-archeology, Xenolinguistics, Zoology

Specializations: As appropriate to the field

ANIMAL HANDLING

Type: Active, Social

Linked Aptitude: SAV

What it is: Skilled animal handlers are able to train and control a wide variety of natural and transgenic animals, including partial uplifts. Though many animal species went extinct during the Fall, a few “ark” and zoo habitats keep some species alive, and many others can be resurrected from genetic samples. Exotic animals are considered a sign of prestige among the hypercorp elites, and guard animals are occasionally used to protect high-security installations. Likewise, many habitats and settlements employ small armies of partially uplifted, genetically modified, and behavior-controlled creatures for sanitation or other purposes. Many new and strange breeds of animal are created daily to serve a variety of roles.

When you use it: Animal Handling is used whenever you are trying to manipulate an animal, whether your intent is to calm it down, keep it from attacking, intimidate it, acquire its trust, or goad it into attacking. Your Margin of Success determines how effective you are at convincing the creature. At the gamemaster's discretion, modifiers may be applied to the test. Likewise, winning an animal over may sometimes take time, and so could be handled as a Task Action with a timeframe of five minutes or more.

Specializations: Per animal species (dogs, horses, smart rats, etc.)

TRAINING ANIMALS

Training animals is a time-consuming task requiring repeated efforts and rewards to reinforce the trained behavior. Treat this as a Task Action with a timeframe of one day to one month, depending on the complexity of the action. Apply modifiers to this test based on the relative intelligence of the animal being trained, how domestic it is, and the complexity of the task. Once an animal has been trained, commanding it is treated as a Simple Success Test (p. 118) except for unusual or stressful situations, in which case the trainer receives a +30 modifier on their Animal Handling Tests when convincing the animal to complete the trained action.

ART: [FIELD]

Type: Field, Knowledge

Linked Aptitude: INT

What it is: Art confers the ability to create and evaluate artistic endeavors. This is a particularly useful skill in Eclipse Phase, especially in the post-scarcity economies where creativity and vision can be a key component to a character's reputation.

When you use it: The Art skill can be used to either create a new work of art or to duplicate an existing piece of art in the hopes of passing it off as your own. The skill can also determine the approximate value of a piece of art either on the open market, for monetary exchange systems, or in terms of reputation for the artist.

Sample Fields: Architecture, Criticism, Dance, Drama, Drawing, Painting, Performance, Sculpture, Simulspace Design, Singing, Speech, Writing

Specializations: As appropriate to the field

BEAM WEAPONS

Type: Active, Combat

Linked Aptitude: COO

What it is: The Beam Weapons skill covers the usage and maintenance of standard coherent beam energy weapons such as lasers, particle beam weapons, plasma rifles, and microwave weapons (p. 338).

When you use it: A player uses their Beam Weapons skill whenever attacking with a beam weapon in combat (p. 191). Beam Weapons may also be used for tests involving maintenance of the weapon, but not for repairing or modifying the weapon (that would be Hardware: Armorer skill).

Specializations: Lasers, Microwave Weapons, Particle Beam Weapons, Plasma Rifles

BLADES

Type: Active, Combat

Linked Aptitude: SOM

What it is: The Blades skill covers the usage and maintenance of standard bladed weapons (p. 334).

When you use it: A player uses their Blades skill whenever attacking with a blade weapon in melee combat (p. 191). Blades may also be used for tests involving maintenance of the weapon, but not for repairing or modifying the weapon (that would be Hardware: Armorer skill). This skill is used for blade weapons implanted in the body at the end of an appendage (hands, forearms, feet, octomorph arms, etc.), but the Exotic Melee Weapon skill is used for blades implanted in other parts of the body.

Specializations: Axes, Implant Blades, Knives, Swords

CLIMBING

Type: Active, Physical

Linked Aptitude: SOM

What it is: Climbing is the skill of ascending and descending sheer surfaces with or without the aid of specialized equipment.

When you use it: This skill is used whenever a character wishes to scale a climbable surface. For heights greater than one story, climbing is handled as a Task Action with a timeframe equivalent to one meter per Action Phase. For rappelling, the timeframe for descent is 50 meters per Action Turn. Climbing gear (p. 332-333) provides appropriate modifiers.

Specializations: Assisted, Freehand, Rappelling

CLUBS

Type: Active, Combat

Linked Aptitude: SOM

What it is: The Clubs skill covers the usage and maintenance of standard blunt melee weapons such as batons or sticks (see p. 334).

When you use it: Players use their Clubs skill whenever they want to attack with a blunt weapon in melee combat (p. 191). The Clubs skill may also be used for tests involving maintenance of the weapon, but not for repairing or modifying the weapon (that would be Hardware: Armorer skill).

Specializations: Batons, Hammers, Staffs

CONTROL

Type: Active, Mental, Psi

Linked Aptitude: WIL

What it is: Control is the use of psi to manipulate individuals or actively penetrate their mental processes. This skill is only available to characters with the Psi trait (p. 147).

When you use it: Use Control when taking a psionic tour through a foreign ego—messing around included. See Psi, p. 220.

Specializations: By sleight

DECEPTION

Type: Active, Social

Linked Aptitude: SAV

What it is: Deception is your ability to act, bluff, con, fast talk, lie, misrepresent, and pretend. Accomplished users of deception are able to convince anyone of nearly anything. This skill does not include using a physical disguise to appear to be another person (the Impersonate skill covers that area).

When you use it: Use this skill whenever you want to deceive someone with words or gestures. A successful skill test means that you have passed off your deception convincingly. At the gamemaster's discretion, someone who is actively alert for signs of deception may make an Opposed Test using the Kinesics skill.

Specializations: Acting, Bluffing, Fast Talk

DEMOLITIONS

Type: Active, Technical

Linked Aptitude: COG (no defaulting)

What it is: Demolitions covers the use of controlled explosives.

When you use it: Use it when making, placing, and disarming explosives and explosive devices. See Demolitions, p. 197.

Specializations: Commercial Explosives, Disarming, Improvised Explosives

DISGUISE

Type: Active, Physical

Linked Aptitude: INT

What it is: Disguise is the art of physically altering your appearance so that you look like someone else. This includes both the use of props (wigs, contacts, skin pigments) and the altering of subtle physical characteristics (gait, posture, poise).

When you use it: Use Disguise to fool someone into thinking you're someone you're not. This can be used to hide your identity or to make yourself look like someone in particular. When used against someone who knows your true look or the appearance of the person you are imitating, this is handled as an Opposed Test against Perception or Investigation.

Specializations: Cosmetic, Theatrical

EXOTIC MELEE WEAPON: [FIELD]

Type: Field, Active, Combat

Linked Aptitude: SOM

What it is: The Exotic Melee Weapon skill covers the use and maintenance of all melee weapons not covered by the Clubs or Blades skills (see p. 334).

When you use it: Use the Exotic Melee Weapon skill when attacking someone with an exotic melee weapon in melee combat (p. 191).

Sample Fields: Morning Star, Spear, Whip

Specializations: N/A

EXOTIC RANGED WEAPON: [FIELD]

Type: Field, Active, Combat

Linked Aptitude: COO

What it is: Exotic Ranged Weapon skill includes the use and maintenance of all ranged weapons not covered by the Beam, Flechette, Kinetic, Sonic, or Throwing Weapons skills.

When you use it: Use this skill whenever attacking with an exotic ranged weapon in ranged combat (p. 191).

Sample Fields: Blowgun, Crossbow, Flamethrower, Slingshot

Specializations: N/A

FLIGHT

Type: Active, Physical

Linked Aptitude: SOM

What it is: Flight is the skill of using your body to fly. This skill is used when sleeved in or jamming a winged or otherwise flight-capable morph (manual and remote-control flight are handled using Pilot skill).

When you use it: Use this skill whenever you need to make an aerial maneuver, land in difficult conditions, maintain your course in steep winds, or otherwise keep from crashing or falling.

Specializations: Diving, Landing, Takeoff, specific maneuvers

FRAY

Type: Active, Combat

Linked Aptitude: REF

What it is: Fray is the ability to get out of the way of incoming attacks, debris, or inconvenient passers-by. Characters that have a high Fray score are able to react quicker than others when dodging or maneuvering.

When you use it: Whenever a character is physically attacked by an opponent in melee combat, roll Fray to avoid getting hit (see p. 191). Fray may also be used

to dodge other events that may harm the character, such as avoiding a charging vehicle or jumping out of the way of a collapsing stack of crates.

Specializations: Blades, Clubs, Full Defense, Unarmed

FREE FALL

Type: Active, Physical

Linked Aptitude: REF

What it is: Free Fall is about moving in free-fall and microgravity environments.

When you use it: Use whenever you need to maneuver in a zero-g situation, such as propelling yourself across a large open space or making sure you don't accidentally send yourself spinning off into space. Free Fall is also used when moving with spacesuit maneuvering jets and when parachuting.

Specializations: Microgravity, Parachuting, Vacsuits

FREERUNNING

Type: Active, Physical

Linked Aptitude: SOM

What it is: Freerunning is part running, part gymnastics. It is about moving fast, maneuvering over/under/around/through obstacles, and placing your body where it needs to go. Freerunning/parkour is a popular pastime in habitats where open space is limited.

When you use it: Use Freerunning whenever you need to overcome an obstacle via movement, such as hurdling a railing, rolling across the hood of a car, jumping across a pit, or swinging around a pole. Freerunning is also used for sprinting (p. 191) and full defense against attacks (p. 198).

Specializations: Balance, Gymnastics, Jumping, Running

GUNNERY

Type: Active, Combat

Linked Aptitude: INT

What it is: Gunnery skill covers the use and maintenance of large, vehicular, or non-portable weapons systems. Firing these weapons is more like playing a video game than firing a gun.

When you use it: Use Gunnery when attacking with a vehicle-mounted weapon or weapon emplacement in ranged combat (p. 191).

Specializations: Artillery, Missiles

HARDWARE: [FIELD]

Type: Field, Active, Technical

Linked Aptitude: COG

What it is: This skill encompasses the ability to build, repair, physically hack, and upgrade equipment of a specific type.

When you use it: Hardware is primarily used to repair devices, vehicles, habitat systems, or synthetic morphs. See Building, Repairing, and Modifying below.

Sample Fields: Aerospace (all air and space vehicles), Armorer (armor and weapons), Electronics (all computerized devices), Groundcraft, Implants, Industrial (habitat, factory, and life support systems), Nautical (watercraft and submarines), Robotics (synthetic morphs)

Specializations: As appropriate to the field

Building

Creating an item from scratch is handled as a Task Action with a timeframe determined by the gamemaster. The timeframe should be set according to the complexity of the object and could range from an hour (constructing a set of shelves) to days (assembling a robot from spare parts) to even months (building a house). Numerous factors may apply modifiers to the test, such as the use of entoptic blueprints/help manuals (+20) or poor working conditions (−10 to −30). Tools are also a factor, perhaps making the job easier (superior tools +10 to +30), more difficult (poor or inadequate tools, −10 to −30), or even impossible (lack of required tools).

Repairing

Damaged items may be repaired in a similar manner. See the rules for Synthemorph and Object Repair, p. 209.

Modifying

Altering an object's design and function follows the same basic rules as build and repair, above. The time-frame is determined by the gamemaster as appropriate to the modification.

IMPERSONATION

Type: Active, Social

Linked Aptitude: SAV

What it is: Impersonation is the skill of trying to pass yourself off as someone else in social situations, including virtual ones. This includes copying mannerisms and speech patterns and using accumulated information to convince others that you are that person. In a universe where appearance is highly variable, the question of identity is largely one of both trust and picking up on behavioral quirks and verbal cues to recognize a given individual.

When you use it: Sometimes it's fun to pretend you're someone else, and sometimes it's profitable or lifesaving. Use this skill whenever you attempt to convince someone that you are actually someone else through some sort of social or online interaction. Forks use this skill when passing themselves off as their alpha ego. Impersonate is handled as an Opposed Test against the Kinesics skill.

Specializations: Avatar, Face-to-Face, Verbal

INFILTRATION

Type: Active, Physical

Linked Aptitude: COO

What it is: Infiltration is the art of escaping detection.

When you use it: Use Infiltration whenever you need to physically hide or move with stealth to avoid someone sensing you, whether you are hiding behind a tree, sneaking past a guard, or blending into a crowd. Infiltration can also be used to follow people (shadowing) without them detecting you. Infiltration is an Opposed Test against the Perception of whomever you are hiding from. The gamemaster may wish to roll such tests in secret so the player does not know whether they have succeeded or failed.

Specializations: Blending In, Hiding, Shadowing, Sneaking

INFOSEC

Type: Active, Technical

Linked Aptitude: COG (no defaulting)

What it is: Infosec is short for “information security.” It encompasses training in electronic intrusion and counterintrusion techniques, as well as encryption and decryption.

When you use it: Infosec is used both for hacking into electronic devices and mesh networks and for protecting them. See the Mesh chapter, p. 234, for more details.

Specializations: Brute-Force Hacking, Decryption, Probing, Security, Sniffing, Spoofing

INTEREST: [FIELD]

Type: Field, Knowledge

Linked Aptitude: COG

What it is: Interest includes just about any topic that captures your attention that isn’t covered by another skill. This includes hobbies, obsessions, causes, pastimes, and other recreational pursuits.

When you use it: Use the Interest skill whenever you need to recall or use knowledge related to the particular interest in question. Field Examples: Ancient Sports, Celebrity Gossip, Conspiracies, Factor Trivia, Gambling, Hypercorp Politics, Lunar Habitats, Martian Beers, Old Earth Nation-States, Reclaimer Blogs, Science Fiction, Scum Drug Dealers, Spaceship Models, Triad Economics, Underground XP

Specializations: As appropriate to the field

INTERFACING

Type: Active, Technical

Linked Aptitude: COG

What it is: Interfacing is about using computerized electronic devices and software.

When you use it: Use Interfacing to understand an electronic device you are not familiar with, use a program according to its normal operating parameters, manipulate electronic files of various types (including images, video, XP, and audio files), scan for wireless devices, and otherwise interact with and command your ecto, muse, and other computerized devices. Some Interfacing actions may be Task Actions, with a timeframe determined by the gamemaster. For more detail, see the Mesh chapter, p. 234.

Specializations: Forgery, Scanning, Stealthing, by program

INTIMIDATION

Type: Active, Social

Linked Aptitude: SAV

What it is: Intimidation is convincing someone to do what you want based on direct threats (implied or actual) or sheer force of personality.

When you use it: Use Intimidation to scare someone into submission, browbeat them into getting your way, command them to follow your orders, or berate them into giving up information. Influence is handled

as an Opposed Test, pitted against the target's WIL + WIL + SAV.

Specializations: Interrogation, Physical, Verbal

INVESTIGATION

Type: Active, Mental

Linked Aptitude: INT

What it is: Investigation is the art of analyzing evidence, piecing together clues, solving mysteries, and making logical deductions from groups of facts. Investigation differs from Perception in that it is the conscious search for clues or pieces of a puzzle.

When you use it: Use Investigation to draw conclusions from assorted details. For example, Investigation could be used to determine the likely sequence of events at a crime scene, determine a possible social connection between two people, or deduce how an enemy made their escape. Investigation is a great way to provide clues to players, especially when the subject matter is something their character might know well but the player does not.

Specializations: Evidence Analysis, Logical Deductions, Physical Investigation, Physical Tracking

KINESICS

Type: Active, Social

Linked Aptitude: SAV

What it is: Kinesics is the art of empathy and non-vocal communication.

When you use it: Use Kinesics to read body language, tells, social cues, and other subconscious indicators. It can also be used to emote more effectively. Kinesics is used defensively whenever someone is trying to deceive you; make an Opposed Test against that person's Deception or Impersonation skill. Though synthetic morphs are also designed to emote, reading them is not as easy. Apply a -30 modifier when judging a synthetic morph inhabited by a character or AGI. Likewise, standard AIs are also difficult to read; apply a -60 modifier when judging a synthetic morph or pod operated by an AI.

Specializations: Judge Intent, Nonvocal Communication

JUDGING EMOTIONS AND INTENTIONS

Transhumans are empathic beings, and so you can attempt to gauge the demeanor and/or intent of someone you are dealing with by rolling a Kinesics Test. This attempt to read someone is far from exact, however, and it is easy to misjudge. The gamemaster should make this test in secret and only allow a hint if successful—it is not possible to read someone with absolute certainty. If the person being judged is intentionally trying to deceive the character, this should be an Opposed Test against their Deception skill.

NONVOCAL COMMUNICATION

Experts in Kinesics can effectively communicate with each other simply by posture, stances, gestures, demeanors, and looks. Such communication is necessarily limited in the amount of information it can convey, but feelings, attitudes, affirmation/negation, and simple concepts may be passed. To effectively communicate complex concepts, the gamemaster may require successful Kinesics Tests from both parties, applying modifiers as appropriate.

KINETIC WEAPONS

Type: Active, Combat

Linked Aptitude: COO

What it is: Kinetic Weapons covers the use and maintenance of standard kinetic projectile weapons like firearms and railguns (p. 335).

When you use it: Use this skill whenever attacking with a kinetic weapon in ranged combat (p. 191).

Specializations: Assault Rifles, Machine Guns, Pistols, Sniper Rifles, Submachine Guns

LANGUAGE: [FIELD]

Type: Field, Knowledge

Linked Aptitude: INT

What it is: Language covers the speaking and reading of languages other than the player's native tongue. A speaker is considered fluent at a skill level of 50; anything above this indicates further refinement in technical vocabulary, accents, and knowledge of dialects.

When you use it: Use the Language skill whenever you want to speak, understand, or read something in a language at which you are skilled. Most speaking and reading comprehension tests can be considered Simple Success Tests if your skill is over 50, unless the gamemaster rules the subject is sufficiently complex that a non-native speaker would have trouble understanding it.

Sample Fields: Arabic, Cantonese, English, French, Hindi, Japanese, Mandarin, Portuguese, Russian, Spanish

Specializations: As appropriate to the field, representing dialects, technical jargon, and subcultural slang

LANGUAGES IN ECLIPSE PHASE

With the Fall of Earth, the languages that remain most prominent in the solar system are those that were extensively carried into space by countries and hypercorps with aggressive space programs or by the large populations of poor laborers and infomorph refugees that followed. No single language dominated the realm of space expansion, and multilingualism was common. Many habitats and (sub) cultural groupings cling to specific languages as a method of retaining cultural identity. Despite the availability of instant translation via the mesh, many people remain versed in two or more languages. The ten most common languages in the solar system by speaking populations are: Arabic, Cantonese, English, French, Hindi, Japanese, Mandarin, Portuguese, Russian, and Spanish. Other languages that remain strong include Bengali, Dutch, Farsi, German, Italian, Javanese, Korean, Polish, Punjabi, Swedish, Tamil, Turkish, Urdu, Vietnamese, and Wu. Some languages were effectively lost during the Fall, especially those in some undeveloped regions, as their speaking populations did not migrate into space pre-Fall and were not privileged enough to survive in large numbers as infomorph refugees.

MEDICINE: [FIELD]

Type: Field, Active, Technical

Linked Aptitude: COG

What it is: Medicine is the applied care and maintenance of biological beings and life.

When you use it: Use Medicine whenever you need to apply medical care beyond the immediate help provided by first responders. This includes conducting physical exams, diagnosing ailments, treating problems and illnesses, surgery, using biotech and nanotech medical tools, and long-term care. See Healing and Repair, p. 208.

Sample Fields: Biosculpting, Exotic Biomorphs, Gene Therapy, General Practice, Implant Surgery, Nanomedicine, Mercurials (by type), Paramedic, Pods, Psychiatry, Remote Surgery, Trauma Surgery, Veterinary

Specializations: As appropriate to the field

NAVIGATION

Type: Active, Mental

Linked Aptitude: INT

What it is: Navigation is the art of finding your way, whether using AR maps, a compass, the stars, or an astrogation AI.

When you use it: Use Navigation whenever you need to plot out a course, determine a direction, or otherwise keep from getting lost.

Specializations: Astrogation, Map Making, Map Reading

NETWORKING: [FIELD]

Type: Active, Social

Linked Aptitude: SAV

What it is: Networking is your skill at working your contacts, trading favors, and keeping your finger on the pulse of a particular faction or cultural grouping.

When you use it: Use Networking to gather information or call on services using your Reputation (see Reputation and Social Networks, p. 285).

Sample Fields: Autonomists (@-rep), Criminals (g-rep), Ecologists (e-rep), Firewall (i-rep), Hypercorps (c-rep), Media (f-rep), Scientists (r-rep). At the game-master's discretion, this list can be expanded to other (sub)cultural groupings.

Specializations: As appropriate to each field

PALMING

Type: Active, Physical

Linked Aptitude: COO

What it is: Palming is the skill of handling items quickly and nimbly without others noticing. Palming is not only about dexterous manipulation of objects but also relies heavily on obfuscation, timing, and misdirection.

When you use it: Use Palming any time you are trying to conceal an item on your person, shoplift, pick a pocket, surreptitiously discard something, or perform a magic trick. Palming is an Opposed Test against the Perception of any onlookers. The game-master may wish to make this roll secretly.

Specializations: Pickpocketing, Shoplifting, Tricks

PERCEPTION

Type: Active, Mental

Linked Aptitude: INT

What it is: Perception is the use of your physical senses (including cybernetic) and awareness of the physical world around you. Perception differs from Investigation in that it is noticing things by chance, rather than actively searching for something.

When you use it: Use Perception whenever you wanted to take a detailed account of your surroundtion) or by lying (covered by Deception).

When you use it: Use Persuasion any time you are trying to bargain with, convince, or manipulate someone. This can include motivating your subordinates or peers to take action, seducing a companion, winning a political debate, or negotiating a contract, among other things. Persuasion is handled as an Opposed Test against the target's WIL + WIL + SAV when one person is simply trying to win over another. If both parties are trying to convince each other, make it an Opposed Test between Persuasion skills.

Specializations: Diplomacy, Morale Boosting, Negotiating, Seduction

PILOT: [FIELD]

Type: Field, Active, Vehicle

Linked Aptitude: REF

What it is: Pilot is your skill at driving/flying a vehicle of a particular type.

When you use it: You use Pilot skill whenever you need to maneuver, control, or avoid crashing a vehicle, whether you are in the pilot's seat, remote controlling a robot, or directly jamming a vehicle with VR. Each vehicle has a Handling modifier that applies to this test, along with other situational modifiers (see Bots, Synthmorphs, and Vehicles, p. 195).

Sample Fields: Aircraft, Anthroform (walkers), Exotic Vehicle, Groundcraft (wheeled or tracked), Spacecraft, Watercraft

Specializations: As appropriate to the field

PROFESSION: [FIELD]

Type: Field, Knowledge

Linked Aptitude: COG

What it is: Profession skills indicate training in a profession practiced in Eclipse Phase. This can indicate either formal training or informal, on-the-job type training, and includes both legal and extralegal trades.

When you use it: Use Profession to perform work-related tasks for a specific trade (i.e. mining, balancing accounts, designing a security system, etc.) or to reference specialized knowledge that someone trained in that profession might have.

Sample Fields: Accounting, Appraisal, Asteroid Prospecting, Banking, Cool Hunting, Con Schemes, Distribution, Forensics, Lab Technician, Mining, Police Procedures, Psychotherapy, Security Ops, Smuggling Tricks, Social Engineering, Squad Tactics, Viral Marketing, XP Production

Specializations: As appropriate to the field

PROGRAMMING

Type: Active, Technical

Linked Aptitude: COG (no defaulting)

What it is: Programming is your talent at writing and modifying software code.

When you use it: Use Programming to write new programs, modify or patch existing software, break copy protection, find or introduce exploitable flaws, write virii or worms, design virtual settings, and so on. See the Mesh chapter, p. 234. Programming is also applied when using nanofabrication devices.

Specializations: AI Code, Malware, Nanofabrication, Piracy, Simulspace Code

NANOFABRICATION

Nanofabrication is use of Programming skill to create objects using a cornucopia machine, fabber, or maker (p. 327). If you have appropriate blueprints and raw materials, most uses of a nanofabricator can be treated as a Simple Success Test (p. 118). If you wish to create an item for which you do not have blueprints or the proper raw materials, however, or you wish to alter an item's design, then a Nanofabrication Test is called for. See Nanofabrication, p. 284.

Specializations: Art, Clothing, Electronics, Food, Forgery, Weapons

PROTOCOL

Type: Active, Social

Linked Aptitude: SAV

What it is: Protocol is the art of making a good impression in social settings. This includes keeping up with the latest memes, trends, gossip, interests and habits of various (sub)cultural group.

When you use it: Use Protocol whenever you need to choose your words carefully, determine who is the appropriate person to speak to, impress someone with your grasp of customs, or otherwise fit into a specific social/cultural grouping. Part etiquette, part streetwise, Protocol allows you to navigate treacherous social waters and put people at ease. If the character is dealing with a suspicious or hostile audience, make this an Opposed Test against the target's WIL + WIL + SAV.

Specializations: Anarchist, Brinker, Criminal, Factor, Hypercorp, Infomorph, Mercurial, Reclaimer, Preservationist, Scum, Ultimate

NEGATING SOCIAL GAFFES

Sometimes a player will make a mistake that their character never would, whether that's failing to stand in the presence of hypercorp royalty, confusing a gang leader for a peon, or accidentally insulting someone's heritage. In cases like this, the player may make a Protocol Test for the appropriate field in order to negate the gaffe. If successful, the character never actually screwed up, or at least managed to cover their tracks without ruffling any feathers.

PSI ASSAULT

Type: Active, Mental, Psi

Linked Aptitude: WIL

What it is: Psi Assault is the skill of damaging another ego's mind. It can only be purchased by characters with the Psi trait (p. 147). **What it does:** Use Psi Assault when attacking another ego's mind in psi combat.

Specializations: By sleight

PSYCHOSURGERY

Type: Active, Technical

Linked Aptitude: INT

What it is: Psychosurgery is the use of machine-aided psychological techniques to repair, damage, or manipulate the psyche.

When you use it: Use Psychosurgery to attempt the tricky process of editing someone's mind (see Psychosurgery, p. 229). Psychosurgery can be used beneficially to help patients who remember their deaths, feel disconnected after remorphing, or have experienced other sorts of mental traumas. This skill may also be used to interrogate, torture, or otherwise mess with captive minds in a VR environment.

Specializations: Memory Manipulation, Personality Editing, Psychotherapy

RESEARCH

Type: Active, Technical

Linked Aptitude: COG

What it is: Research is the skill for looking up information on the Mesh: searching, sifting, mining, and interpreting data. This includes knowing where to look, what links to follow, and how to optimize your queries.

When you use it: Use the Research skill whenever you need to look up the answer to a question, find databases, search archives, or track down anything online. Research is typically a Task Action with the timeframe and difficulty modifier determined by the gamemaster. See the Online Research, p. 249.

Specializations: Tracking, by information type

SCROUNGING

Type: Active, Mental

Linked Aptitude: INT

What it is: Scrounging is your ability to find things, particularly things of use or value that are concealed, buried, or hard to find. This includes knowing where to look and what to look for. Scrounging differs from both Perception and Investigation in that it is about finding items hidden among others, and in most cases about finding something in particular (food, valuables, etc.).

When you use it: Use Scrounging to dumpster-dive a meal, search ruins for relics, find bargains at a bazaar, forage berries in the forest, locate a spacesuit in an abandoned ship, etc. Scrounging is typically handled as a Task Action with a timeframe and difficulty modifier determined by the gamemaster.

Specializations: Bazaars, Forests, Habitats, Ruins

SEEKER WEAPONS

Type: Active, Combat

Linked Aptitude: COO

What it is: Seeker Weapons covers the use and maintenance of seeker launchers (p. 339) and seeker missiles (p. 340).

When you use it: Use this skill when attacking with a seeker in ranged combat (p. 191).

Specializations: Armband, Pistol, Rifle, Underbarrel

SENSE

Type: Active, Mental, Psi

Linked Aptitude: INT

What it is: Sense is the use of psi to scan egos. Only characters with the Psi trait (p. 147) may purchase this skill. What it does: See Psi, p. 220.

Specializations: By sleight

SPRAY WEAPONS

Type: Active, Combat

Linked Aptitude: COO

What it is: The Spray Weapons skill covers the use and maintenance of cone-effect ranged weapons (see Spray Weapons, p. 340).

When you use it: A player uses their Sonic Weapons skill whenever they are attacking with a spray weapon in ranged combat (p. 191).

Specializations: Buzzer, Freezer, Shard, Shredder, Torch

SWIMMING

Type: Active, Physical

Linked Aptitude: SOM

What it is: Swimming is the art of moving and not drowning within fluids. It includes floating, surface swimming, snorkeling, diving, and related equipment use.

When you use it: Use Swimming whenever you need to move and survive in water or another liquid environment. Swimming in a non-threatening environment can be handled as a Simple Success Test. Swimming over a long distance could be handled as a Task Action. Diving off a cliff into a lake, preventing yourself from being swept away in a raging river current, or making sure you've set a proper gas mix for a deep-sea dive, among other things, requires a Success Test.

Specializations: Diving, Freestyle, Underwater Diving

THROWING WEAPONS

Type: Active, Combat

Linked Aptitude: COO

What it is: Throwing Weapons skill covers the use and maintenance of standard throwing weapons, like grenades (p. 340).

When you use it: Use Throwing Weapons skill whenever you are attacking with a throwing weapon in ranged combat (p. 191).

Specializations: Grenades, Knives, Rocks

UNARMED COMBAT

Type: Active, Combat

Linked Aptitude: SOM

What it is: Unarmed Combat is your ability to attack and defend without using weapons.

When you use it: Use Unarmed Combat whenever you want to attack someone with your fists, feet, elbows, knees, or other body parts in melee combat (p. 191).

Specializations: Implant Weaponry, Kick, Punch, Subdual

USING KNOWLEDGE SKILLS

At first glance, it may seem that Knowledge skills have fewer in-game applications than Active skills. To some degree this is the case. The importance of Knowledge skills, however, should not be underestimated. While they play a role in analyzing clues and solving mysteries, the real

value of Knowledge skills is in helping the characters—and the players—understand the world of Eclipse Phase. In particular these skills can be used to make plans, assess a situation, identify strengths and weaknesses, evaluate worth, make comparisons, forecast probable outcomes, or understand the applicable science, socio-economic factors, or cultural or historical context. For example, a group of characters looking to break into a facility could use Profession: Security Procedures to evaluate the defenses, Academic: Architecture to identify covert points of entry, Interests: Sports to plan their infiltration at a time when the guards are likely to be distracted, Interests: Triads to identify a local crime group that can sell them breaking and entering gear, and Art: Sculpture when picking a valuable art piece with which to bribe an insider. When used appropriately, these skills can be just as beneficial as the Active skills used to break inside, if not more so because the plan is more likely to succeed as a result of this preparation. It is largely up to the gamemaster to enforce how useful Knowledge skills are in their game. The easiest way to reinforce their relevance is to penalize characters who don't take advantage of them. For example, characters who didn't use their Profession: Security Procedures in the example above might end up being surprised when they run across a security system they are not prepared to deal with, forcing them to improvise or even abandon their plans.

6.5 SPECIAL SKILLS

While the preceding list represents the skills most commonly used in Eclipse Phase, there may be certain skills called for in a campaign that are not found in this book. In this case, the gamemaster may work with the players to create a new skill to fill this void. This option should be used sparingly to prevent skill bloat, and all skills are subject to approval by the gamemaster. If you choose to create a new skill, keep in mind that it needs to be linked to an existing aptitude and should be a skill that is available to all characters, not just specific to one character.

Chapter 7

Action and combat

Roleplaying games are about creating drama and adventure, and that usually means action and combat. Action and combat scenes are the moments when the adrenaline really gets pumping and the characters' lives and missions are on the line.

Combat and action scenarios can be confusing to run, especially if the gamemaster also needs to keep track of the actions of numerous NPCs. For these reasons, it's important for the gamemaster to detail the action in a way that everyone can visualize, whether that means using a map and miniatures, software, a dry-erase board, or quick sketches on a piece of paper. Though many of the rules for handling action and combat are abstract — allowing room for interpretation and fudging results to fit the story — many tactical factors are also incorporated, so even small details can make a large difference. It also helps to have the capabilities of NPCs predetermined and to run them as a group when possible, to reduce the gamemaster's burden in the middle of a hectic situation.

7.1 Action turns

Action scenes in Eclipse Phase are handled in bitesize chunks called Action Turns, each approximately 3 seconds in length. We say “approximately” because the methodical, step-by-step system used to resolve actions does not necessarily always translate realistically to real life, where people often pause, take breaks to assess the situation, take a breather, and so on. A combat that begins and ends within 5 Action Turns (15 seconds) in Eclipse Phase could last half a minute to several minutes in real life. On the other hand, the characters may be in a situation where their breathing environment decompresses to vacuum in 15 seconds, so every second may in fact count. As a rule, gamemasters should stick with 3 seconds per turn, but they shouldn't be afraid to fudge the timing either when a situation calls for it.

Action Turns are meant to be utilized for combat and other situations where timing and the order in which people act is important. If it is not necessary to keep track of who's doing what so minutely, you can drop out of Action Turns and return to “regular” free form game time.

Each Action Turn is in turn broken down into distinct stages, described below

7.1.1 Step 1: Roll initiative

At the beginning of every Action Turn, each PLAYER involved in the scene rolls Initiative to determine the order in which each character acts. For more details, see *Initiative*.

7.1.2 Step 2: Begin first action phase

Once Initiative is rolled, the first Action Phase begins. Everyone gets to act in the first Action Phase (since everyone has a minimum Speed of 1), unless they happen to be unconscious/dead/disabled, starting with the character with the highest successful Initiative roll.

7.1.3 Step 3: Declare and resolve actions

The character going first now declares and resolves the actions they will take during this first Action Phase. Since some actions the character makes may depend on the outcome of others, there is no need to declare them all first — they may be announced and handled one at a time.

As described under Actions (p. 189), each character may perform a varying number of Quick Actions and/or a single Complex Action during their turn. Alternately, a character may begin or continue with a Task Action, or delay their action pending other developments (see Delayed Actions, p. 189).

A character who has delayed their action may interrupt another character at any point during this stage. That interrupting character must complete this stage in full, then the action returns to the interrupted character to finish the rest of their stage.

7.1.4 Step 4: Rotate and repeat

Once the character has resolved their actions for that phase, the next character in the Initiative order gets to go, running through Step 3 for themselves.

If every character has completed their actions for that phase, return to Step 2 and go the second Action Phase. Every character with a Speed of 2 or more gets to go through Step 3 again, in the same Initiative order (modified by wound modifiers). Once the second Action Phase is completed, return to Step 2 for the 3rd Action Phase, where every character with a Speed of 3 or more gets to go for a third time. Finally, after everyone eligible to go in the 3rd Action Phase has gone, return to Step 2 for a fourth and last Action Phase, where every character with a Speed of 4 can act for one final time.

At the end of the fourth Action Phase, return to Step 1 and roll Initiative again for the next Action Turn.

7.2 Initiative

Timing in an Action Turn can be critical — it may mean life or death for a character who needs to get behind cover before an opponent draws and fires their gun. The process of rolling Initiative determines if a character acts before or after another character.

7.2.1 Initiative order

A character's Initiative stat is equal to their Intuition + Reflexes aptitudes multiplied by 2. This score may be further modified by morph type, implants, drugs, psi, or wounds.

In the first step of each Action Turn, every character makes an Initiative Test, rolling d100 and adding their Initiative stat. Whoever rolls highest goes first, followed by the other characters in descending order, highest to lowest. In the event of a tie, characters go simultaneously.

Adam, Bob, and Cami are rolling Initiative. Adam's Initiative stat is 80, Bob's is 110, and Cami's is 60. Adam rolls a 38, Bob rolls a 24, and Cami rolls a 76. Adam's total Initiative score is 118 (80 + 38), Bob's is 134 (110 + 24), and Cami's is 136 (60 + 76). Cami rolled highest, so she goes first, followed by Bob and then Adam. If Cami & Bob had tied, they would both go at the same time.

Initiative and damage

Characters who are suffering from wounds have their Initiative score temporarily reduced (see Wounds, p. 207). This modifier is applied immediately when the wound is taken, which means that it may modify an Initiative score in the middle of an Action Turn. If a character is wounded before they go in that Action Phase, their Initiative is reduced accordingly, which may mean they now go after someone they were previously ahead of in the Initiative order.

Before Bob's Action Phase comes up, Bob takes two wounds, knocking his Initiative down from 134 to 114. This means that Adam, with an Initiative of 118, now goes before him.

Initiative, Moxie and Criticals

A character may spend a point of Moxie to go first in an Action Phase, regardless of their Initiative roll (see Moxie, p. 122). If more than one character chooses this option, then order is determined as normal first among those who spent Moxie, followed by those who didn't.

Similarly, any character that rolls a critical on Initiative automatically goes first, even before someone who spent Moxie. If more than two characters rolled criticals, determine order between them as normal.

7.2.2 Simplifying initiative

For speedier resolution, simply have characters roll Initiative once for an entire scene. That Initiative result stays with them on each Action Turn until the combat or scenario is over. Likewise, ignore Initiative modifiers from wounds.

7.2.3 Speed

Speed determines how many times a character can act during an Action turn. Every character starts with a default Speed stat of 1, meaning they can act in the first Action Phase of the turn only. Certain morphs, implants, drugs, psi, and other factors may cumulatively increase their Speed to 2, 3, or even 4 (the maximum), allowing them to act in further Action Phases as well. For example, a character with Speed 2 can act in the first and second Action Phases, and a character with Speed 3 can act in the first through third Action Phases. A character with Speed 4 is able to act in every Action Phase. This represents the character's enhanced reflexes and neurology, allowing them to think and act much faster than nonenhanced characters.

If a character's Speed does not allow them to act during an Action Phase, they can initiate no actions during the pass — they must simply bide their time. The character may still defend themselves, however, and any automatic actions remain "on." Note that any movement the character initiated is considered to still be underway even during the Action Phases they do not participate in (see *Movement*, p. 190).

7.2.4 Delayed actions

When it's your turn to go during an Action Phase, you may decide that you're not ready to act yet. You may be awaiting the outcome of another character's actions, hoping to interrupt someone else's action, or may simply be undecided about what to do yet. In this case, you may opt to delay your action.

When you delay your action, you're putting yourself on standby. At some later point in that Action Phase, you can announce that you are now taking your action — even if you interrupt another character's action. In this case, all other activity is put on hold until your action is resolved. Once your action has taken place, the Initiative order continues on where you interrupted.

You may delay your action into the next Action Phase, or even the next Action Turn, but if you do not take it by the time your next action comes around in the Initiative order, then you lose it. Additionally, if you do delay your action into another phase or turn, then once you take it you lose any action you might have in that Action Phase.

7.3 Actions

When it's your turn to act during an Action Phase, you have many options for what you can do — far too many to list here. There is a limit to what you can accomplish in 3 seconds, however, so some limitations must be adhered to. The first step is to figure out what type of action you want to take. In Eclipse Phase,

actions are categorized as Automatic, Quick, Complex, or Task, based on how much time and effort they entail.

7.3.1 Automatic actions

Automatic Actions require no effort. These are abilities or activities that are “always on” (assuming you are conscious) or are otherwise reflexive (they happen automatically in response to certain conditions, with no effort from you). Breathing, for example, is an automatic action — your body does it without conscious effort or thinking on your part.

In most cases, Automatic Actions are not something that you initiate — they are always active, or at least on standby. Certain circumstances, however, will bring an Automatic Action to bear. Such Automatic Actions are invoked and handled immediately whenever they apply, without requiring effort from your character.

Resistance

Resisting damage — whether from combat, a poison, or a psi attack — is one example of an Automatic Action that occurs in response to something else.

Basic perception

Your senses are continuously active, accumulating data on the world around you. Basic perception is considered an Automatic Action, and so the gamemaster can call on you to make a Perception Test whenever you receive sensory input that your brain might want to take notice of (see Perception, p. 182). Likewise, you may ask the gamemaster at any time — even during other character’s actions — to make a basic Perception Test, just to find out what your character is noticing around them.

Because basic perception is an automatic, subconscious activity, however, you will suffer a -20 modifier for distraction — your attention is focused elsewhere. In order to avoid the distraction modifier, you must actively engage in detailed perception or use an oracle implant (p. 308).

7.3.2 Actions rapide

Quick Actions are fast and simple, and they may often be multi-tasked. They require minimal thought and effort. You may undertake multiple Quick Actions on your turn during each Action Phase, limited only by the gamemaster’s judgment. If you are taking nothing but Quick Actions during an Action Phase, you should be allowed a minimum of 3 separate Quick Actions. If you are also engaging in a Complex or Task Action during that same Action Phase, you should be allowed a minimum of 1 Quick Action. Ultimately, the gamemaster decides what activity you can or can’t fit into a single Action Phase.

Some examples of Quick Actions include: talking, switching a safety, activating an implant, standing up, dropping prone, gesturing, drawing/readying a weapon, handling an object, or using a simple object.

Aiming

Aiming is a special case in that it is a Quick Action but requires a degree of concentration that rules out other minor actions. If you wish to aim before making an attack in the same Action Phase, aiming is the only Quick Action you may make during that Action Phase (see Aimed Shots, p. 193).

Detailed perception

Detailed perception involves taking a moment to actively use your senses in search of information and assess what you are perceiving (see Perception, p. 182). It requires slightly more effort and brainpower (or computer power) than basic perception, which is automatic. As a Quick Action, you may only engage in detailed perception on your turn during an Action Phase, but you do not suffer a modifier for distraction (unless you happen to be in a heavily distracting environment, such as a gunfight or agitated crowd).

7.3.3 Actions complexes

Complex Actions require more concentration and effort than Quick Actions — they effectively monopolize your attention. You may only take one Complex Action on each your Action Phase turns. Additionally, you may not engage in a Complex Action and a Task Action during the same Action Phase.

Examples of Complex Actions include: attacking, shooting, acrobatics, full defense, disarming a bomb, using a complex device, or reloading a weapon.

7.3.4 Actions de Tâche

A Task Action is any activity that requires longer than one Action Turn to complete. Each Task Action lists a timeframe for how long the task takes to accomplish. This timeframe may range anywhere from 2 Action Turns to 2 years. While engaged in a Task Action, you may not also undertake a Complex Action, though in some cases you may take a break from the task and return to it later. For more information, see Task Actions, p. 120.

Examples of Task Actions include: repairing a device, programming, conducting a scientific analysis, searching a room, climbing a wall, or cooking a meal.

7.4 Movement

Movement in *Eclipse Phase* is handled just like any other action, and may change from Action Phase to Action Phase. Walking and running both count as Quick Actions, as they do not require your full concentration. The same also applies to slithering, crawling, floating, hovering, or gliding. Running, however, may inflict a -10 modifier on other actions that are affected by your jostling movement. Even more, sprinting is an all-out run, and so requires a Complex Action (see Sprinting, p. 191).

At the gamemasters discretion, other movement may also call for a Complex Action. Hurdling a fence, pole vaulting, jumping from a height, swimming, or freerunning through a habitat in zero-gravity all require a bit of finesse and attention to detail, so would count as a Complex Action, and would apply the same modifier as running. Flying generally counts as a Quick Action, though intricate maneuvers would call for a Complex Action.

7.4.1 Movement rates

Sometimes it's important to know not just how you're moving, but how far. For most of transhumanity, this movement rate is the same: 4 meters per Action Turn walking, 20 meters per turn running. To determine how far a character can move in a particular Action Phase, divide this movement rate by the total number of Action Phases in that turn. In a turn with 4 Action Phases, that breaks down to 1 meter walking per Action Phase, 5 meters running.

Movement such as swimming or crawling benchmarks at about 1 meter per Action Turn, or 0.25 meters per Action Phase. You can also sprint to increase your movement rate (see Sprinting). Vehicles, robots, creatures, and unusual morphs will have individual movement rates listed in the format of walking rate/running rate in meters per turn.

These movement rates assume standard Earth gravity of course. If you're moving in a low-gravity, microgravity, or high-gravity environment, things change. See *Gravity*, p. 198.

Jumping

Characters making a running jump can cross $SOM \div 5$ (round up) meters; use $SOM \div 20$ (round up) meters for standing jumps. Vertical jumping height is 1 meter. Characters making a Freerunning Test can increase jumping distance by 1 meter (running jump) or 0.25 meters (standing/vertical jumps) per 10 points of MoS.

Sprinting

You may use Freerunning to increase the distance you move during an Action Phase. You must spend a Complex Action to sprint and make a Freerunning Test. Every 10 points of MoS increases your running distance in that Action Phase by 1 meter, to a maximum bonus of +5 meters.

7.5 Combat

Sometimes words fail, and that's when the knives and shredders come out. All combat in Eclipse Phase is conducted using the same basic mechanics, whether it's conducted with claws, fists, weapons, guns, or psi: an Opposed Test between the attacker and defender(s).

7.5.1 Resolving combat

Use the following sequence of steps to determine the outcome of an attack.

Step 1: Declare an attack

The attacker initiates by taking a Complex Action to attack on their turn during an Action Phase. The skill employed depends on the method used to attack. If the character lacks the appropriate Combat skill, they must default to the appropriate linked aptitude.

Step 2: Declare defense

Once the attack is declared, the defender chooses how to respond. Defense is always considered an Automatic Action unless the defender is surprised (see Surprise, p. 204) or somehow incapacitated and incapable of defending themselves.

Melee: A character defending against melee attacks uses Fray skill, representing dodging (if the character lacks this skill, they may default to Reflexes). Alternately, the character may use a melee combat skill to defend, representing blocks and parries rather than dodging.

Ranged: Against ranged attacks, a defending character may only use half their Fray skill (round down).

Full Defense: Characters who have taken a Complex Action to go on full defense (p. 198) receive a +30 modifier to their defensive roll.

Psi: A character defending against a psi attack rolls WIL \times 2 (p. 222). A mental sort of full defense may also be rallied against psi attacks.

Step 3: Apply modifiers

Any appropriate modifiers are now applied to the attacker and defender's skills. See the Combat Modifiers table (p. 193) for common situational modifiers.

Step 4: Make the opposed test

The attacker and defender both roll d100 and compare the results to their modified skill target numbers.

Step 5: Determine outcome

If the attacker succeeds and the defender fails, the attack hits. If the attacker fails, the attack misses completely.

If both attacker and defender succeed in their tests, compare their dice rolls. If the attacker's dice roll is higher, the attack hits despite a spirited defense; otherwise, the attack fails to connect.

Excellent Success: If the attacker rolled an Excellent Success (MoS of 30+), a solid hit is struck. Increase the Damage Value (DV) inflicted by +5. If the MoS is 60+, increase the DV by +10.

Criticals: If the attacker rolls a critical success, the attack is armor-defeating, meaning that the defender's armor is bypassed completely — some kink or flaw was exploited, allowing the attack to get through completely.

If the defender rolls a critical success, they dodge with flair, reach cover that protects from follow-up attacks, maneuver to a superior position, or otherwise benefit.

Step 6: Modify armor

If the target is hit, their armor will help to protect them against the attack (unless the attacker rolled a critical, see above). Determine which type of armor is appropriate to defending against that particular attack (see Armor, p. 194). The attack's Armor Penetration (AP) value reduces the armor's rating, however, representing the weapon's ability to pierce through protective measures.

Step 7: Determine damage

Every weapon and type of attack has a Damage Value (DV, see p. 207). This amount is reduced by the target's AP-modified armor rating. If the damage is reduced to 0 or less, the armor is effective and the attack fails to injure the target. Otherwise, any remaining damage is applied to the defender. If the accumulated damage exceeds the defender's Durability, they are incapacitated and may die (see Durability and Health, p. 207).

Note that some psi attacks inflict mental stress rather than physical damage (see Mental Health, p. 209). In this case, the Stress Value (SV) is handled the same as DV.

Step 8: Determine wounds

The damage inflicted from a single attack is then compared to the victim's Wound Threshold. If the armormodified DV equals or exceeds the Wound Threshold, the character suffers a wound. Multiple wounds may be applied with a single attack if the modified DV is two or more factors beyond the Wound Threshold. Wounds represent more serious injuries and apply modifiers and other effects to the character (see Wounds, p. 207).

Stoya tried to get off the station quickly, but the Night Cartel's assassin caught up, surprising her in a microgravity part of the habitat. The assassin's INIT is 63, plus a dice roll of 23, for an Initiative of 86. Stoya's INIT is 55, plus a roll of 27, for an Initiative of 82.

The assassin goes first, spending a Quick Action to draw a shredder. This flechette weapon is in burst-fire mode, so with a Complex Action the assassin can take two shots. His Spray Weapons skill is 65, he's smartlinked (+10), and they're at short range (+0), so he needs a 75 or less. Stoya is defending with her Fray skill (60) divided by 2, or 30.

The assassin rolls an 08 with the first shot. Amazingly, Stoya rolls a 28. They both succeeded, but Stoya rolled higher, so she dodges the first shot.

The assassin rolls a 20 for his second shot, another hit, and this time Stoya rolls an 83, a failure. The assassin also scored an Excellent Success with a MoS of 55, increasing the DV by +5.

The assassin's base damage is $2d10 + 5$, but he's using burst fire against a single target for +1d10, and it's also a cone effect weapon at short range, for an additional +1d10, for a total DV of $4d10 + 5$. The assassin rolls 4d10 and gets 16, then adds the +5 for a total DV of 21.

Stoya's wearing light body armor (AV 10/10), but the shredder's Armor penetration is -10, so her armor is entirely negated. She takes a devastating 21 DV, exceeding her Wound Threshold of 10, not just once, but twice. This means Stoya suffers 2 wounds from the shot, suffering -20 to all actions. In addition, she must make two $SOM \times 3$ Tests, one to avoid knockdown and the other to avoid unconsciousness. Her SOM is 30, meaning she needs a 70 ($30 \times 3 = 90$, $90 - 20$ wound modifiers = 70) on both rolls. She rolls a 40 and a 27, succeeding both.

Now it's Stoya's action. She takes a Quick Action to pull her own weapon: a stunner. Her Beam Weapons skill is 47, modified by wounds (-20) and a smartlink (+10), for 37. The assassin's Fray is 48, divided by 2 for 24 against a ranged attack. Stoya rolls a 22 — a critical hit — and the assassin rolls a 68. The stunner only inflicts $1d10 \div 2$ DV, but since the attack is a critical hit, this is armor defeating. Stoya rolls an 8, for 4 points of DV, below the assassin's Wound Threshold of 7.

Stunners, however, are shock weapons, so the assassin must make a DUR + Energy Armor Test. His DUR is 35 and he's wearing an armor vest (AV 6/6), so his target number is 41. He rolls a 71 — a Margin of Failure of 30, meaning he is immediately incapacitated for 3 Action Turns.

Having disabled her opponent, Stoya takes the time to make a hasty getaway.

7.5.2 Combat summary

Ego stats

- Attacker rolls attack skill +/- modifiers.
- Melee: Defender rolls Fray or melee skill +/- modifiers.
- Ranged: Defender rolls (Fray skill $\div 2$, round down) +/- modifiers.
- If attacker succeeds and rolls higher than the defender, the attack hits.
- Critical hits are armor-defeating (armor does not apply).
- Armor is reduced by the attack's Armor Penetration value (AP).
- The weapon's damage is reduced by the target's modified Armor rating (unless the attack is armor-defeating).
- If the damage exceeds the target's Wound Threshold, a wound is also scored. (If the damage exceeds the Wound Threshold by multiple factors, multiple wounds are inflicted.)

7.6 Action and combat complications

Combat isn't quite as simple as deciding if you hit or miss. Weapons, armor, ammunition, and numerous other factors may impact an attack's outcome. Likewise, various factors can impact an action scene, such as fire or microgravity effects.

7.6.1 Aimed shots

As noted under Aiming, p. 190, a character can sacrifice their other Quick Actions to concentrate on targeting a ranged attack and receive a +10 modifier on the attack. You can also sacrifice an entire Complex Action to fix your aim on a target. In this case, as long as the target remains in your sights until your next Action Phase, you receive a +30 modifier to hit.

7.6.2 Ammunition and reloading

Every weapon has a listed ammunition capacity that indicates how many shots the weapon can carry or holds. When this ammo runs out, a new supply must be loaded in. Players should keep track of the shots they fire.

Reloading almost always requires a Complex Action, whether you are slapping in a new clip of bullets or a fresh battery for a laser. At the gamemaster's discretion, a reload that is immediately accessible (such as a new clip reverse-taped to the loaded clip, so that reloading just requires that you reverse the taped clips and slot the new one in) will only take a Quick Action. Archaic weapons such as magazine-fed rifles may require longer to fully load.

Combat modifiers	
General	Modifier
Character using off-hand	-20
Character wounded/traumatized	-10 per wound/trauma
Character has superior position	+20
Touch-only attack	+20
Called shot	-10
Character wielding two-handed weapon with one hand	-20
Small target (child-sized)	-10
Very small target (mouse or insect)	-30
Large target (car sized)	+10
Very large target (side of a barn)	+30
Visibility impaired (minor: glare, light smoke, dim light)	-10
Visibility impaired (major: heavy smoke, dark)	-20
Blind attack	-30
Melee Combat	Modifier
Character has reach advantage	+10
Character charging	-10
Character receiving a charge	+20
Ranged combat (attacker)	Modifier
Attacker using smartlink or laser sight	+10
Attacker behind cover	-10
Attacker running	-20
Attacker in melee combat	-30
Defender has minor cover	-10
Defender has moderate cover	-20
Defender has major cover	-30
Defender prone and far (10+ meters)	-10
Defender hidden	-60
Aimed shot (quick)	+10
Aimed shot (complex)	+30
Sweeping fire with beam weapon	+10 on second shot
Multiple targets in same Action Phase	-20 per additional target
Indirect fire	-30
Point-blank range (2 meters or less)	+10
Short range	–
Medium range	-10
Long range	-20
Extreme range	-30

7.6.3 Area effect weapons

Some ranged attack weapons are designed to affect more than one target at a time. These weapons fall into three categories: blast, uniform blast, and cone.

Blast effect

Blast weapons include items like grenades, mines, and other explosives that expand outward from a central detonation point. Most blast attacks expand outward in a sphere, though certain shaped charges may direct an explosion in one direction only. The explosive force is stronger near the epicenter and weaker near the outer edges of the sphere. For every meter a target is from the center, reduce the damage of a blast weapon by -2.

Uniform blast

Uniform blast attacks distribute their power evenly throughout the area of effect. Examples include fuelair explosives and thermobaric weapons that disperse an explosive mixture in a vapor cloud and ignite it all at once. All targets within the noted blast radius suffer the same damage. Damage against targets outside of the main blast sphere is reduced by -2 per meter.

Cone

Weapons with a cone effect have an area effect that begins with the tip of the weapon and expands outward in a cone. At short range, this attack effects 1 target; at medium range it affects 2 targets within a meter of each other; and at long or extreme range it affects 3 targets within a meter of the next. Cone effect attacks do +1d10 damage at short range and -1d10 damage at long and extreme range.

Just as weapons technologies have advanced, so too has armor quality, allowing unprecedented levels of protection. As noted in Step 7: Determine Damage (see p. 192), the armor rating reduces the damage points of the attack. For a full listing of armor types and values, see p. 311.

Energy vs. Kinetic

Each type of armor has an Armor value (AV) with two ratings — Energy and Kinetic — representing the protection it applies against the respective type of attack. These are listed in the format of “Energy armor/Kinetic armor.” For example, an item with listed armor “5/10” provides 5 points of armor against energy-based attacks and 10 points of armor against kinetic attacks.

Energy damage includes that caused by beam weapons (laser, microwave, particle beam, plasma, etc.) as well as fire and high-energy explosives. Armor that protects against this damage is made of material that reflects or diffuses such energy, dissipates and transfers heat, or ablates.

Kinetic damage is the transfer of damaging energy when an object in motion (a fist, knife, club, or bullet, for example) impacts with another object (the target). Most melee and firearms attacks inflict kinetic damage, as would a rolling boulder, swinging pendulum, or explosion-driven fragments. Kinetic armors include impact-resistant plates, shear-thickening liquid and gels that harden upon impact, and ballistic and cutproof fiber weaves.

Armor penetration

Some weapons have an Armor Penetration (AP) rating. This represents the attack’s ability to pierce through protective layers. The AP rating reduces the value of armor used to defend against the attack (see Step 6: Modify Armor, p. 192).

Layered armor

If two or more types of armor are worn, the armor ratings are added together. However, wearing multiple armor units is cumbersome and annoying. Apply a -20 modifier to a character's actions for each additional armor layer worn.

Note that items specifically noted as armor accessories — helmets, shields, etc. — do not inflict the layered armor penalty, they simply add their armor bonus. Note also that the armor inherent to a biomorph or bot's frame does not constitute a layer of armor (i.e., you may wear armor over the synthetic shell without penalty).

7.6.4 Asphyxiation

The average transhuman can hold their breath for two minutes before blacking out. Strenuous activity reduces the amount of time. For every 30 seconds after the first minute a biomorph is prevented from breathing, they must make a DUR Test. Apply a cumulative -10 modifier each time this test is rolled. If the character fails the test, they immediately fall unconscious and begin to suffer damage from asphyxiation, at the rate of 10 points per minute, until they die or are allowed to breathe again. This damage does not cause wounds.

Asphyxiating is a terrible process, often leading to panic. Characters who are being asphyxiated must make a $WIL \times 3$ Test. If they fail, they suffer $1d10 \div 2$ (round up) mental stress and cannot perform any effective action to rescue themselves that Action turn. A character who succeeds may attempt to rescue themselves, and in fact they must make a $WIL \times 3$ Test to perform any other action not directly related to rescuing themselves (attacks against another character, a creature, or an object holding the character underwater are exempt from this rule).

7.6.5 Beam weapons

Due to emitting a continuous beam of energy rather than single projectiles, beam weapons are easier to “home in” on a target. This means one of the following two rules may be used when making beam weapon attacks. These options are not available for “pulse” beam weapons (like the laser pulser), as such weapons emit energy in pulses rather than a continuous beam.

Sweeping fire

An attacker who is making two semi-auto (p. 198) attacks with a beam weapon with the same Complex Action and who misses with the first attack may treat that attack as a free Aim action (p. 190), receiving a +10 modifier for the second attack. In other words, though the first attack misses, the character takes the opportunity to sweep the beam closer to the target for the second attack. This only applies when both attacks are made against the same target.

Concentrated fire

A character firing a semi-auto beam weapon who hits with the first attack may choose to keep the beam on and concentrate their fire, cooking the target. In this case, the character foregoes their second semi-auto attack with that Complex Action, but automatically bolsters the DV of the first attack by $\times 1.5$ (round up). This decision must be made before the damage dice are rolled.

7.6.6 Blind attacks

Attacking a target that you cannot see is difficult at best and a matter of luck at worst. If you cannot see, you may make a Perception Test using some other available sense to detect your target. If this succeeds, you attack with a -30 modifier. If your Perception Test fails, your attack is primarily based on chance — your target number for the attack test is equal to your Moxie stat (no other modifiers apply).

Indirect fire

With the help of a spotter, you may target an enemy that you can't see using indirect fire. In this case you must be meshed with a character, bot, or sensor system that has the target in its sights and which feeds you targeting data (the gamemaster may require a Perception Test from the spotter). Indirect attacks suffer a -30 modifier.

Seeker missiles (p. 340) can home in on a target that is “painted” with reflected energy from a laser sight (p. 342) or similar target designator system. An “attack” must first be made to paint the target with the laser sight using an appropriate skill. If this succeeds, it negates the -30 indirect fire modifier for the seeker launcher's attack test. the target must be held in the spotter's sights (requiring a Complex Action each Action Phase) until the seeker strikes.

7.6.7 Bots, synthmorphs and vehicles

AI-operated robots and synthetic morphs are a common sight in Eclipse Phase. Robots are used for a wide range of purposes, from surveillance, maintenance, and service jobs to security and policing — and so may often play a role in action and combat scenes. Though less common (at least in habitats), AI-piloted vehicles are also frequently used and encountered.

Note that the difference between a robot, vehicle, and synthetic morph is in many ways semantic. Robots are simply synthetic bodies controlled by an AI. Vehicles are also robotic — AI controlled — but the term “vehicle” is used to denote that they carry passengers. Both bots and vehicles can be used as synthetic morphs — that is, inhabited by a transhuman ego — assuming they are equipped with a cyberbrain (p. 300). For the purpose of these rules, the term “shell” is used to refer to bots, vehicles, and synthetic morphs alike.

Like synthmorphs, bots and vehicles are treated just like any other character: they roll Initiative, take actions, and use skills. A few specific aspects of these shells needs special consideration, however, covered below.

Shell stats

Just like synthmorph characters, certain bot and vehicle stats (Durability, Wound Threshold, etc.) and stat modifiers (Initiative, Speed, etc.) are determined by the actual physical shell. Other stats are determined by the bot/vehicle's operating AI (in place of an ego). Bots and vehicles may also have traits that apply to their AI or physical shell. For sample bots and vehicles, see p. 342 of the Gear chapter.

Handling: Bots and vehicles have a special stat called Handling, which is a modifier applied to all tests made to pilot the bot/vehicle. This represents the bot/ vehicle's maneuverability.

Shell skills

The skills and aptitudes used by a bot or vehicle are those possessed by its AI. See *AIs and Muses*, p. 264.

Shell movement

Like characters, bots and vehicles have a walking and running Movement rate. This is used whenever the bot/vehicle is engaged in action or combat scenes with other characters.

Shells that are capable of greater speeds will also have a Maximum Velocity listed — this is the highest rate at which the shell may safely move, listed in kilometers per hour. At the gamemaster's discretion, some shells may push their limits and accelerate further, but at significant risk — the gamemaster should apply appropriate penalties to Pilot Tests and other tests.

Chases

Shells that are moving faster than their running Movement rate (up to their Max. Velocity) are generally considered to be moving too fast for standard action and combat interaction with other characters. This is

Collision damage	
Base Collision DV	$1d10 + (\text{DUR} \div 10)$
Running	$\text{DV} \times 2$
Chase Speeds	$\text{DV} \times (\text{velocity} \div 10)$

when the action enters “chase scene” mode — a traveling narrative of maneuvering choices and tests with various outcomes. Whether or not a chase is actually occurring, the gamemaster should remember that Max Velocity is not the only factor in high-speed situations. Environmental factors like terrain, weather conditions, navigation, pedestrians, and traffic can provide obstacles for shells to overcome. A shell tearing across a habitat in order to reach a bomb before it detonates should have to make several decisions and tests that may affect whether it gets there in time or not. Likewise, a shell seeking to shake off some hot pursuit will have to pull off some fancy maneuvering and hopefully find a shortcut or two in order to outrace their opponents.

Crashing

Shells that suffer wounds during combat or chases may be forced to make a Pilot Test to avoid crashing or may crash automatically. The exact circumstances of a crash are left up to the gamemaster, as best fits the story — the shell may simply skid to a stop, plow into a tree, fall from the sky, or flip over and land on a group of bystanders. Shells that strike other objects when they crash typically take further damage from the collision (see Collisions).

Collisions

If a shell crashes into or intentionally rams a person or object, someone is likely to get hurt. To determine how much DV is inflicted, roll 1d10 and add the shell’s DUR divided by 10 (round up). This is the damage applied at walking speeds. If the shell was moving at running speeds, multiply the DV by 2. If the shell was moving at chase speeds, multiply the DV by the shell’s velocity $\div 10$ in meters per turn. Both the shell and whatever it strikes suffer this damage, assuming the collision is with something equal dense and hard. Soft and squishy objects like biomorphs will be less damaging to a shell (unless they happen to be in a hardsuit or battlesuit), in which case the shell will only suffer half damage from the collision. Kinetic armor defends against crash DV.

If two moving shells collide head-on, calculate the damage from both and inflict to both. If two shells moving in the same direction collide, only count the difference in velocity.

Passengers in a vehicle may also be damaged by collisions if they are not wearing proper safety restraints. They suffer one half the DV applied to their vehicle (less their own Kinetic armor).

Attacking passenger vehicles

During combat, passengers within a vehicle may be targeted separately from the vehicle itself. Attacks made against passengers this way do not harm the vehicle itself (unless an area effect weapon is used). Targeted passengers benefit both from cover (usually Major, -30) and from the vehicle’s structure, adding the vehicle’s Armor Value to their own.

Passengers within a vehicle are generally not harmed by attacks made against the vehicle itself. Area effect weapons are an exception to this rule, but in this case the passengers also benefit from the vehicle Armor Value.

Shell remote control

Any shell (or biomorph) with a puppet sock (also included with all cyberbrains) may be remote controlled, either by a character or a remote AI. This requires a communications link between the teleoperator and the

shell (the “drone”). The teleoperator controls the drone via an entoptic interface, and receives sensory input and other data via the drone’s mesh inserts.

When under direct control, the shell’s AI (or resident ego) is subsumed and put on standby. The drone only acts as instructed. Each instruction counts as a Quick Action. In this situation, the drone acts with the same Initiative as the teleoperator. The teleoperator’s skills and stats are used in place of the shell AI’s. Due to the nature of remote operation, however, all tests are made with a -10 modifier. Multiple drones may be controlled at once, but commanding them requires separate Quick Actions unless they are receiving the same command. Direct control teleoperation is not very feasible at extreme distances, due to the light-speed lag with communications.

Alternately, the teleoperator can put the drone in autonomous mode, allowing the shell’s AI to resume normal operations. The drone still follows the teleoperator’s commands to the best of its abilities. In this mode, the drone functions normally, using its own Initiative and AI skills and stats.

Shell jamming

“Jamming” is the colloquial term for a more direct form of remote-control, using VR and XP technology. When jamming, the drone’s puppet sock feeds the drone’s sensory data directly to the teleoperator’s mesh inserts. The teleoperator subsumes themselves in the drone’s sensorium, essentially “becoming” the drone. In this case, the teleoperator surrenders control of their own morph, which slumps inertly. While jamming, they suffer -60 on all Perception Tests or attempts to take action with their morph.

Jamming takes a Complex Action to engage and disengage. A jamming teleoperator controls a drone as if it were their own morph. Like direct control teleoperation, the jammer’s own skills and Initiative are used in place of the drone’s AI. Jammers do not suffer any teleoperation modifiers, but only one drone may be jammed at a time.

If the drone is killed or destroyed, the jammer is immediately dumped from their connection, resuming control of their own morph as normal. Getting dumped in this manner is extremely jarring, not the least because the jammer experienced being killed/destroyed. As a result, the jammer suffers 1d10 mental stress.

7.6.8 Called shots

Sometimes it’s not enough to just hit your target — you need to shoot out a window, knock the knife out of their hand, or hit that hole in their armor. You may declare that you are making a called shot before you initiate an attack, choosing one of the outcomes noted below. Called shots suffer a -10 modifier and require an Excellent Success (MoS 30+). If you beat that margin, you succeed with the called shot, and the results noted below apply. If you don’t beat the margin but still succeed in the attack, you simply strike your target as normal.

Bypassing armor

Called shots may be used to target a hole or weak point in your opponent’s armor. If you beat the MoS, you strike an armor-defeating hit, and their armor does not apply. Note that in certain circumstances, a gamemaster may rule that an opponent’s armor simply doesn’t have a weak spot or unprotected area, and so disallow such called shots.

Disarming

You may take a called shot to attempt to knock a weapon out of an opponent’s hand(s). If you beat the MoS, the victim suffers half damage from the attack (reduced by armor as normal) and must make a SOM $\times 3$ Test with a -30 modifier to retain hold of the weapon.

Specific targeting

You may make a called shot with the intention of hitting a specific location or component on your target — for example: disabling the sensor unit on a bot, sweeping someone's leg, or poking someone in the eye. If you beat the MoS, you hit the specific targeted spot. The gamemaster determines the result as appropriate to the attack and target — the component may be destroyed, the opponent may fall or be temporarily blinded, and so on.

7.6.9 Charging

An opponent who runs and attacks an opponent in melee combat in the same Action Phase is considered to be charging. A charging attacker still suffers the -10 modifier for running, but they receive a damage bonus on account of their momentum: increase the damage they inflict by +1d10.

Receiving a charge

You may delay your action (see p. 189) in order to receive a charge, bracing yourself for impact, interrupting their action, and striking right before your charging does. In this situation, you receive a +20 modifier for striking the charging opponent.

7.6.10 Demolitions

The most common use of the Demolitions skill is the placement, disarming, or manufacture of explosive devices, such as superthermite charges (p. 330) or grenades (p. 340).

Placing explosives

A skilled demolitionist can place charges in a manner that will boost their effect. They can identify structural vulnerabilities and weak points and focus a blast in these areas. They can determine how to blast open a safe without destroying the contents. They can focus the force of an explosion in a particular direction, increasing the directed force while minimizing splash effects.

Each of these scenarios calls for a successful Demolitions Test. The exact result is determined by the gamemaster according to the specific scenario. For example, using the examples above, targeting a weak point could double the damage inflicted on that structure. Shaping the charge to direct the force can triple the damage in that direction, as noted in the superthermite description (p. 330). An Excellent Success is likely to increase an explosive's damage by +5, whereas a critical success would allow the blast to ignore armor.

Disarming

Disarming an explosive device is handled as an Opposed Test between the Demolitions skills of the disarmer and the character who set the bomb.

Making explosives

A character trained in Demolitions can make explosives from raw materials. These materials can be gathered the traditional way or they can be manufactured using a nanofabricator. Even nanofabbers with restricted settings to prevent explosives creation can be used, as explosives can be constructed from all manner of mundane chemicals and materials. The timeframe for making explosives is 1 hour per 1d10 points of damage the explosive will inflict. If a critical failure is rolled, the demolitionist may accidentally blow himself up, or the charge may be extremely weaker or more potent than expected (whichever is more likely to be disastrous).

Falling damage	
Distance fallen	Damage
1-2 meters	1d10
3-5 meters	2d10
6-8 meters	3d10
Over 8 meters	+1 per meter

7.6.11 Falling

If a character falls, use the Falling Damage table to determine what injuries they suffer. Kinetic armor will mitigate this damage at half its value (round down). Gamemasters may also reduce this damage if anything helped to break the fall (branches, soft surface) at their discretion.

7.6.12 Fire

Objects that come into contact with extreme heat or flames may catch fire at the gamemaster's discretion, keeping in mind both the flammability of the material and the strength of the heat/flames. Burning items (or characters) will suffer $1d10 \div 2$ (round up) damage each Action Turn unless otherwise noted. Energy armor will protect against this damage, though it too may catch fire, reducing its value by the damage inflicted. Depending on the environmental conditions, fires are likely to grow larger unless somehow abated. Every 5 Action Turns, increase the DV inflicted (first to 1d10, then 2d10, then 3d10, then by increments of +5). Adverse conditions (such as rain) or efforts to extinguish the blaze will reduce the DV accordingly.

Note that fire does not burn in vacuum. In microgravity, fire burns in a sphere and grows more slowly, as expanding gases push away the oxygen (increase the DV every 10 Action Turns). If there is a lack of air circulation, some microgravity fires may extinguish themselves.

7.6.13 Firing modes and rate of fire

Every ranged weapon in *Eclipse Phase* comes with one or more firing modes that determines their rate of fire. These firing modes are detailed below.

Single shot(SS)

Single shot weapons may only be fired once per Complex Action. These are typically larger or more archaic devices.

Semi-automatic (SA)

Semi-automatic weapons are capable of quick, repeated fire. They may be fired twice with the same Complex Action. Each shot is handled as a separate attack.

Burst fire (BF)

Burst fire weapons release a number of quick shots (a “burst”) with a single trigger pull. Two bursts may be fired with the same Complex Action. Each burst is handled as a separate attack. Bursts use up 3 shots worth of ammunition.

A burst may be shot against a single target (concentrated fire), or against two targets who are standing within one meter of each other. In the case of concentrated fire against a single target, increase the DV by +1d10.

Full Automatic (FA)

Full-auto weapons release a hail of shots with a single trigger pull. Only one full-auto attack may be made with each Complex Action. This attack may be made a single target or against up to three separate targets, as long as each is within one meter of another. In the case of a concentrated fire on a single individual, increase the DV by $+1d10 + 10$. Firing in full automatic mode uses up 10 shots.

7.6.14 Full defense

If you're expecting to come under fire, you can expend a Complex Action to go on full defense. This represents that you are expending all of your energy to dodge, duck, ward off attacks, and otherwise get the hell out of the way until your next Action Phase. During this time, you receive a +30 modifier to defend against all incoming attacks. Characters who are on full defense may use Freerunning rather than Fray skill to dodge attacks, representing the gymnastic movements they are making to avoid being hit.

7.6.15 Gravity

Most characters in Eclipse Phase have considerable experience maneuvering in low gravity or microgravity and can perform normal actions without penalties. Even characters who grew up on planetary bodies or in rotating habitats have some familiarity with alternate gravities thanks to childhood training in simulspace educational scenarios. The same is also true in reverse; characters who grew up in free fall have likely experienced simulations of life in a gravity well.

At the gamemaster's discretion, characters who have spent long periods acclimating to one range of gravity may find a shift in conditions a bit challenging to cope with, at least until they grow accustomed to the new gravity. In this case, the gamemaster can apply a -10 modifier to both physical and social skills. The physical penalty results from simple difficulties in maneuvering. The social penalty applies because it's hard to look impressive, intimidating, or seductive when you haven't figured out how to arrange your clothes so that they don't float up into your face. The physical penalty can be increased to -20 for situations involving combat skills and skills requiring fine manipulation, building, or repairing of items. These penalties will apply until the character adjusts, which typically takes about 3 days.

Any biomorph with basic biomods (p. 300) is immune to ill health from the effects of long-term exposure to microgravity.

Microgravity

Microgravity includes both zero-G and gravities that are slightly higher but negligible. These conditions are found in space, on asteroids and some small moons, and on (parts of) spaceships and habitats that are not rotated for gravity. Objects in microgravity are effectively weightless, but size and mass are still factors. Things behave differently in microgravity. For example:

- Objects not anchored down will tend to drift off in whatever direction they were last moving. Floating objects will eventually settle in the direction of the densest part of the habitat or spacecraft.
- Thrown or pushed items will travel in a straight line until they hit something.
- Smoke does not rise in streams. Instead, it forms a roughly spherical halo around its source.
- Liquids have little cohesion, scattering into clouds of tiny droplets if released into the air. Drinks come in sealed bulbs or bottles. Food is eaten so that sauces and bits of liquid don't escape. Blood goes everywhere.

Movement and maneuvering in microgravity is handled using Free Fall skill (p. 179). Most everyday activity in free fall does not require a test. The gamemaster can, however, call for a Free Fall Test for any complicated maneuvers, flying across major distances, sudden changes in direction or velocity, or when

engaged in melee combat. A failed roll means the character has miscalculated and ends up in a position other than intended. A Severe Failure means the character has screwed up badly, such as slamming themselves into a wall or sending themselves spinning off into space.

For convenience, most microgravity habitats feature furniture covered with elastic loops, mesh pockets to keep individual objects from floating all over the place, and moving beltways with hand loops for major thoroughfares. Magnetic or velcro shoes are also used to walk around, rather than climbing or flying. Zero-g environments are often designed to make maximum use of space, however, taking advantage of the lack of ceilings and floors. Because objects are weightless, characters can move even massive objects around easily.

Movement Rate: Characters who are climbing, pulling, or pushing themselves along move at half their movement rate (p. 191) in microgravity.

Terminal Velocity: It is not difficult to reach escape velocity on small asteroids and similar bodies—something to keep in mind with thrown objects and projectile weapons. In some cases, characters who move fast enough and jump can reach escape velocity themselves, though these situations are left up to the gamemaster.

Low gravity

Low gravity includes anything from 0.5 g to microgravity. These conditions are found on Luna, Mars, Titan, and the rotating parts of most spun spacecraft and habitats. Low gravity is not that different from standard gravity, though characters may jump twice as far and thrown/projectile objects have a longer range (p. 203). Increase the running rate for characters in low gravity by $\times 1.5$.

High gravity

High gravity is anything significantly stronger than standard Earth gravity (1.2 g +). High gravity in Eclipse Phase is typically only found on exoplanets. High gravity can be particularly hard on characters as their bodies are strained because they carry more weights, muscles are fatigued from needing to push more around, and the heart must work harder to pump blood. For every 0.2 g over 1 that a character is not acclimated to, treat it as if the character is suffering from the effects of 1 wound. At the gamemaster's discretion, movement rates may also be modified.

7.6.16 Grenades and seekers

Modern grenades, seekers, and similar explosives do not necessarily detonate the instant they are thrown or strike the target. In fact, several trigger options are available, each set by the user when deploying the weapon. Missed attacks, or attacks that do not explode in transit or when they strike, are subject to scatter (p. 204).

Airburst: Airburst means that the device explodes in mid-air as soon as it travels a distance programmed at launch. In this case, the explosive's effects are resolved immediately, in that user's Action Phase. Note that airburst munitions are programmed with a safety feature that will prevent detonation if they fail to travel a minimum precautionary distance from the launcher, though this can be overridden.

Impact: The grenade or missile goes off as soon as it hits something, whether that be the target, ground, or an intervening object. Resolve the effects immediately, in the user's Action Phase.

Signal: The munition is primed for detonation upon receiving a command signal via wireless link. The device simply lays in wait until it receives the proper signal (which must include the cryptographic key assigned when the grenade was primed), detonating immediately when it does.

Timer: The device has a built-in timer allowing the user to adjust exactly when it detonates. This can be anywhere from 1 second to days, months, or even years later, effectively using the device like a bomb, but also increasing the likelihood it will be discovered and neutralized. The minimum detonation period—1 second—means that the munition will detonate on the user's (current) Initiative Score in the next Action Phase. A 2-second delay would last two Action Phases, a 3-second delay three Action phases, and so on.

Throwing back grenades

It is possible that a character may be able to reach a grenade before it detonates and throw it back (or away in a safe direction). The character must be within movement range of the grenade's location, and must take a Complex Action to make a REF + COO + COO Test to catch the rolling, sliding grenade. If they succeed, they may throw the grenade off in a direction of their choice with the same action (treat as a standard throwing attack).

If the character fails the test, however, they may find themselves at ground zero when it detonates.

Jumping on

Given the possibility of resleeving, a character may decide to take one for the team and throw themselves on a grenade, sacrificing themselves in order to protect others. The character must be within movement range of the grenade's location, and must take a Complex Action to make a REF + COO + WIL Test to fall on the grenade and cover it with their morph. This means the character suffers an extra 1d10 damage when the grenade detonates. On the positive side, the grenade's damage is reduced by the sacrificing character's armor + 10 when its damage effects are applied to others within the blast radius.

If the gamemaster feels it appropriate, a WIL \times 3 Test might be called for in order for a character to sacrifice themselves in this manner.

7.6.17 Hostile environments

The solar system might be friendly to life on a grand scale, but if you're stranded in the gravity well of Jupiter during a magnetic storm, trying to breathe without a respirator on Mars, or swimming in hard vacuum without a space suit, it doesn't seem so friendly. This section describes a few of the hostile environments that characters in *Eclipse Phase* might face.

Atmospheric contamination

Habitats sometimes fall ill. The effects of a habitat suffering from ecological imbalance or out-of-control pathogens can range from mildly allergenic habitat atmospheres to rampaging environmental sepsis. Characters without breathing or filtration gear in a contaminated environment should suffer penalties to physical and possibly social skills, ranging from -10 (mild contamination) to -30 (severely septic atmosphere). Depending on the contamination, other effects may apply, as the gamemaster sees fit.

Extreme heat and cold

Planetary environments can range from the extremely hot (Venus, Mercury's day side) to the extremely frigid (Neptune, Titan, Uranus). Both are likely to kill an unprotected and unmodified biomorph within minutes, if not seconds. Synthemorphs and vehicles fare better, especially in the cold, but even they are likely to quickly succumb to the blazing furnaces of the inner planets without strong heat shields and cooling systems.

Extreme pressure

Similarly, the atmospheric pressures of Jupiter, Saturn, and Venus quickly become crushingly deadly anywhere beyond the upper levels. Only synthemorphs and vehicles with special pressure adaptations can hope to survive such depths.

Gravity transition zones

The widespread use of artificial gravity in space habitats means that characters will often encounter places where the direction of down suddenly changes. In most rotating habitats, the standard design includes an axial zone where spacecraft can dock in microgravity and a carefully designed and marked transition zone

(usually an elevator) where people and cargo coming and going from the axial spaceport can orient to local “down” and be standing in the right place when gravity takes effect. Gravity transitions in rotating habitats are almost always gradual but can be very dangerous if a character encounters them in the wrong place or time.

A character cast adrift in the microgravity zone at the axis of a rotating space habitat will slowly drift outward until they begin to encounter gravity, at which point they will fall. How long this takes varies on the size of the habitat. A good rule of thumb is that for each kilometer of diameter possessed by the habitat, the character has 30 seconds before they begin to fall. If the character was given a good push out from the axis when set adrift, this time should be halved, quartered, or more at the gamemaster’s discretion.

Magnetic fields

Magnetism isn’t a direct problem for most characters; transhumans need to worry more about the radiation generated by a powerful magnetosphere. For unshielded electronic devices and similarly unshielded transhumans sporting titanium, however, the effects of strong magnetic fields can be devastating. Note that many of the conditions that result in vehicles, bots, and gear being exposed to strong magnetic field activity coincide with strong radioactivity.

Magnetic fields affect synthmorphs, robots, vehicles, cybernetic implants, and electronics after 1 minute of exposure. Like radiation exposure, these effects can vary drastically. At the low end, communication and sensors will suffer interference and shortened ranges; at high ends, electronic systems will simply suffer damage and fail.

Radiation

Ionizing radiation is one of the more prevalent hazards in the solar system and one of the most difficult problems for transhumanity to defeat. Radiation damages genetic material, sickens, and kills by ionizing the chemicals involved in cell division within the human body. Effects range from nausea and fatigue to massive organ failure and death. However, radiation sickness is not solely a somatic phenomenon. The real terror of radiation for transhumans, especially at high dose levels such as those experienced on the surface of Ganymede and other Jovian moons, is damage to the neural network. This can lead to flawed uploads and backups. Nanomedicine that can rapidly reverse the ionization of cellular chemicals and new materials that offer thinner and better shielding help, but the sheer magnitude of the radiation put out by some bodies in the solar system defeats even these.

Radiation poisoning is a complicated affair, and detailed rules are beyond the scope of this book. Sources of radiation include the Earth’s Van Allen belt, Jupiter’s radiation belt, Saturn’s magnetosphere, cosmic rays, solar flares, fission materials, unshielded fusion or antimatter explosions, and nuclear blasts, among others. Effects can vary drastically depending on the strength of the source, the amount of time exposed, and the level of shielding available. The immediate effects on biomorphs (manifesting anywhere from within minutes to 6 hours) can include nausea, vomiting, fatigue (reduced SOM), as well as both physical damage and minor amounts of mental stress. This is followed by a latency period where the biomorph seems to get better, lasting anywhere from 6 hours to 2 weeks. After this point, the final effects kick in, which can include hair loss, sterility, reduced SOM and DUR, severe damage to gastric and intestinal tissue, infections, uncontrolled bleeding, and death.

Synthmorphs are not quite as vulnerable as biomorphs, but even they can be damaged and disabled by severe radiation dosages.

Toxic atmosphere

Neptune, Titan, Uranus, and Venus all have toxic atmospheres. Similar atmospheres may be found on some exoplanets, or might be intentionally created as a security measure within a habitat or structure.

A character who is unaware of atmospheric toxicity and does not immediately hold their breath (requiring a $\text{REF} \times 3$ Test) suffers 10 points of damage per Action Turn. A character who manages to hold their breath can last a bit longer; apply the rules for asphyxiation (p. 194).

Corrosive Atmospheres: In addition to being toxic, Venus has the only naturally occurring corrosive atmosphere in the system. Corrosive atmospheres are immediately dangerous: characters take 10 points of damage per Action Turn, regardless of whether they hold their breath or not. Corrosive atmospheres also damage vehicles and gear not equipped with anticorrosive shielding. Such items take 1 point of damage per minute. At greater concentrations, such as in the dense sulfuric acid clouds in the upper atmosphere of Venus, items takes 5 points of damage per minute.

Unbreathable atmosphere

Very few of the planetary bodies in the solar system actually have toxic atmospheres. In most unbreathable atmospheres, the primary hazard for transhumans without breathing apparatus or modifications to their morph is lack of oxygen. Treat exposure to unbreathable atmospheres the same as asphyxiation.

Underwater

In general, any physical skill performed underwater suffers a -20 penalty due to the resistance of the medium. Skills relying on equipment not adapted for underwater use may be more difficult or impossible to use. A character's movement rate while swimming or walking underwater is one quarter their normal rate on land. If a character begins to drown underwater, follow the rules for asphyxiation (p. 194). Note that drowning characters do not immediately recover if rescued from the water; they will continue to asphyxiate until medical treatment is applied to clear the water from their lungs.

Vacuum

Biomorphs without vacuum sealing (p. 305) can spend one minute in the vacuum of space with no ill effects, provided they curl up into a ball, empty their lungs of air, and keep their eyes closed (something kids in space habitats learn at a very young age). Contrary to popular depictions in pre-Fall media, a character exposed to hard vacuum does not explosively decompress, nor do their internal fluids boil (other than relatively exposed liquids such as saliva on the tongue). Rather, the primary danger for characters on EVA sans vacsuit is asphyxiation due to lack of oxygen and associated complications such as edema in the lungs.

After one minute in space, the character begins to suffer from asphyxiation (p. 194). Damage is doubled if the character tries to hold air in their lungs or is not curled up in a vacuum survival position as described above. Additionally, characters trapped in space without adequate thermal protection suffer 10 points of damage per minute from the extreme cold.

7.6.18 Improvised weapons

Sometimes characters are caught off-guard and they must use whatever they happen to have at hand as a weapon-or they think they look cool wailing on someone with a meter of chain. The Improvised Weapons table offers statistics for a few likely ad-hoc items. Gamemasters can use these as guidelines for handling items that aren't listed.

7.6.19 Knockdown/knockback

If an attacker's intent is to simply knock an opponent down or back in melee, rather than injure them, roll the attack and defense as normal. If the attacker succeeds, the defender is knocked backward by 1 meter per 10 full points of MoS. To knock an opponent down, the attacker must score an Excellent Success (MoS 30+). A knockback/knockdown attack must be declared before dice are rolled.

Unless the attacker rolls a critical success, no damage is inflicted with this attack, the defender is simply knocked down. If the attacker rolls a critical hit, however, apply damage as normal in addition to the knockback/knockdown.

Note that characters wounded by an attack may also be knocked down (see *Wound Effects*, p. 207).

Improvised weapons				
Weapons	AP	Damage value (DV)	Average DV	Skill
Baseball	–	$(1d10 \div 10) + (\text{SOM} \div 10)$	$2 + (\text{SOM} \div 10)$	Throwing weapons
Bottle	–	$1 + (\text{SOM} \div 10)$, breaks after 1 use	$1 + (\text{SOM} \div 10)$	Clubs or throwing weapons
Bottle (broken)	–	$1d10 - 1$ (min: 1)	4	Blades
Chain	–	$1d10 + (\text{SOM} \div 10)$	$5 + (\text{SOM} \div 10)$	Exotic melee
Helmet	–	$1d10 + (\text{SOM} \div 10)$	$5 + (\text{SOM} \div 10)$	Clubs or Throwing weapons
Plasma torch	–6	2d10	11	Exotic ranged
Wrench	–	$1d10 + (\text{SOM} \div 10)$	$5 + (\text{SOM} \div 10)$	Clubs

7.6.20 Melee and thrown damage bonus

Every successful melee and thrown weapon attack, whether unarmed or with a weapon, receives a damage bonus equal to the attacker's $\text{SOM} / \text{div } 10$, round down. See *Damage Bonus*, p. 123.

7.6.21 Multiple targets

When doling out the damage, there's no reason not to share the love.

Melee combat

A character taking a Complex Action to engage in a melee attack may choose to attack two or more opponents with the same action. Each opponent must be within one meter of another attacked opponent. These attacks must be declared before the dice are rolled for the first attack. Each attack suffers a cumulative -20 modifier for each extra target. So if a character declares they are going to attack three characters with the same action, they suffer a cumulative -60 on each attack.

Ranged combat

A character firing two semi-auto shots with a Complex Action may target a different opponent with each shot. In this case, the attacker suffers a -20 modifier against the second target.

A character firing a burst-fire weapon may target up to two targets with each burst, as long as those targets are within one meter of one another. This is handled as a single attack; see *Burst Fire*, p. 198.

A character firing a burst-fire weapon twice with one Complex Action may target a different person or pair with each burst. In this case, the second burst suffers a -20 modifier. This modifier does not apply if the same person/pair targeted with the first burst is targeted again.

Full-auto attacks may also be directed at more than one target, as long as each target is within one meter of the previous target. This is handled as a single attack; see *Full Auto*, p. 198.

7.6.22 Objects and structures

As any poor wall in the vicinity of an enraged drunk can tell you, objects and structures are not immune to violence and attrition. To reflect this, inanimate objects and structures are given Durability, Wound Threshold, and Armor scores, just like characters. Durability measures how much damage the structure can take before it is destroyed. Armor reduces the damage inflicted by attacks, as normal. For simplicity, a single Armor rating is given that counts as both Energy and Kinetic armor; at the gamemaster's discretion, these may be modified as appropriate.

Wounds suffered by objects and structures do not have the same effect as wounds inflicted on characters. Each wound is simply treated as a hole, partial demolition, or impaired function, as the gamemaster sees fit.

Sample objects and structures			
Object/structure	Armor	Durability	Wound threshold
Advanced composites (ship/habitat hull)	50	1000	200
Aerogel (walls, windows etc)	-	50	10
Airlock door	15	100	25
Alloys, concrete, hardened polymers (reinforced doors/walls)	30	100	20
Armored glass	10	50	20
Counter	7	60	12
Desk	5	50	10
Ecto link	-	6	1
Metallic foam (walls, doors etc)	20	70	15
Metallic glass	30	150	30
Polymer or wood (walls, doors, furniture etc)	10	40	8
Quantum farcaster link	3	20	4
Transparent Alumina (walls, furniture)	5	60	12
Tree	2	40	10
Window	-	5	1

Alternately, a wounded device may function less effectively, and so may inflict a negative modifier on skill tests made while using that object (a cumulative -10 per wound).

In the case of large structures, it is recommended that individual parts of the structure be treated as separate entities for the purpose of inflicting damage.

Ranged attacks

Ranged combat attacks inflict only one-third their damage (round down) on large structures such as doors, walls, etc. This reflects the fact that most ranged attacks simply penetrate the structure, leaving minor damage.

Agonizers and stunners have no effect on objects and structures.

Shooting through

If a character attempts to shoot through an object or structure at a target on the other side, the attack is likely to suffer a blind fire modifier of at least -30 unless the attack has some way of viewing the target. On top of this, the target receives an armor bonus equal to the object/structure's Armor rating \times 2.

7.6.23 Range

Every type of ranged weapon has a limited range, beyond which it is ineffective. The effective range of the weapon is further broken down into four categories: Short, Medium, Long, and Extreme. A modifier is applied for each category, as noted on the Combat Modifiers table, p. 193. For examples of specific weapon ranges, see the Weapon Ranges table.

Range, gravity and vacuum

The ranges listed on the Weapon Ranges table are for Earth-like gravity conditions (1 g). While the effective ranges of kinetic, seeker, spray, and thrown weapons can potentially increase in lower gravity environments due to lack of gravitational forces or aerodynamic drag, accuracy is still the defining factor for determining whether you hit or miss a target. In lower gravities, use the same effective ranges listed, but extend the maximum range by dividing it by the gravity (for example, a max range of 100 meters would be 200 meters

Weapon ranges				
Weapon (type)	Short	Medium (-10)	Long (-20)	Extreme (-30)
<i>Firearms</i>				
Light Pistol	0-10	11-25	26-40	41-60
Medium Pistol	0-10	11-30	31-50	51-70
Heavy Pistol	0-10	11-35	36-60	61-80
SMG	0-30	31-80	81-125	126-230
Assault Rifle	0-150	151-250	251-500	501-900
Sniper Rifle	0-180	181-400	401-1100	1100-2300
Machine Gun	0-100	101-400	401-1000	1001-2000
<i>Railguns</i>				
as Firearms but increase the effective range in each category by +50%				
<i>Beam Weapons</i>				
Cybernetic Hand Laser	0-30	31-80	81-125	126-230
Laser Pulser	0-30	31-100	101-150	151-250
Microwave Agonizer	0-5	6-15	16-30	31-50
Particle Beam Bolter	0-30	31-100	101-150	151-300
Plasma Rifle	0-20	21-50	51-100	101-300
Stunner	0-10	11-25	26-40	41-60
<i>Seekers</i>				
Seeker Micromissile	5-70	71-180	181-600	601-2000
Seeker Minimissile	5-150	151-300	301-1000	1001-3000
Seeker Standard Missile	5-300	301-1000	1001-3000	3001-10000
<i>Spray Weapons</i>				
Buzzer	0-5	6-15	16-30	31-50
Freezer	0-5	6-15	16-30	31-50
Shard Pistol	0-10	11-30	31-50	51-70
Shredder	0-10	11-40	41-70	71-100
Sprayer	0-5	6-15	16-30	31-50
Torch	0-5	6-15	16-30	31-50
Vortex Ring Gun	0-5	6-15	16-30	31-50
<i>Thrown Weapons</i>				
Blades	To SOM \div 5	To SOM \div 2	To SOM	To SOM \times 2
Minigrenades	To SOM \div 2	To SOM	To SOM \times 2	To SOM \times 3
Standard Grenades	To SOM \div 5	To SOM \div 2	To SOM	To SOM \times 3

in 0.5 g). In microgravity and zero g, the maximum range is effectively line of sight. Likewise, under high-gravity conditions (over 1 g), divide each range category maximum by the gravity (e.g., a short range of 10 meters would be 5 meters in 2 g).

Beam weapons are not affected by gravity, but they do fare much better in non-atmospheric conditions. Maximum beam weapon range in vacuum is effectively line of sight.

7.6.24 Reach

Some weapons extend a character's reach, giving them a significant advantage over an opponent in melee combat. This applies to any weapon over half a meter long: axes, clubs, swords, shock batons, etc. Whenever one character has a reach advantage over another, they receive a +10 modifier for both attacking and defending.

7.6.25 Scatter

When you are using a blast weapon, you may still catch your target in the blast radius even if you fail to hit them directly. Weapons such as grenades must go somewhere when they miss, and exactly where they land may be important to the outcome of a battle. To determine where a missed blast attack falls, the scatter rules are called into play.

To determine scatter, roll a d10 and note where the die "points" (using yourself as the reference point). This is the direction from the target that the missed blast lands. The die roll also determines how far away the blast lands, in meters. If the MoF on the attack is over 30, this distance is doubled. If the MoF exceeds 60, the distance is tripled. This point determines the epicenter of the blast; resolve the effects of damage against anyone caught within its sphere of effect as normal (see *Blast Effect*, p. 193).

7.6.26 Shock attacks

Shock weapons use high-voltage electrical jolts to physically stun and incapacitate targets. Shock weapons are particularly effective against biomorphs and pods, even when heavily armored. Synthmorphs, bots, and vehicles are immune to shock weapon effects. A biomorph struck with a shock weapon must make a DUR + Energy Armor Test (using their current DUR score, reduced by damage they have taken). If they fail, they immediately lose neuromuscular control, fall down, and are incapacitated for 1 Action Turn per 10 full points of MoF (minimum of 3 Action Turns). During this time they are stunned and incapable of taking any action, possibly convulsing, suffering vertigo, nausea, etc. After this period, they may act but they remain stunned and shaken, suffering a -30 modifier to all actions. This modifier reduces by 10 per minute (so -20 after 1 minute, -10 after 2 minutes, and no modifier after 3 minutes). Many shock weapons also inflict DV, which is handled as normal.

A biomorph that succeeds the DUR Test is still shocked but not incapacitated. They suffer half the listed DV and suffer a -30 modifier until the end of the next Action Turn. This modifier reduces by 10 per Action Turn. Modifiers from additional shocks are not cumulative, but will boost the modifier back to its maximum value.

7.6.27 Subdual

To grapple an opponent in melee combat, you must declare your intent to subdue before making the die roll. Any appropriate melee skill may be used for the attack; if wielding a weapon, it may be used as part of the grappling technique. If you succeed in your attack with an Excellent Success (MoS of 30+), you have successfully subdued your opponent (for the moment, at least). Grappling attacks do not cause damage unless you roll a critical success (though even in this case you can choose not to).

A subdued opponent is temporarily restrained or immobilized. They may communicate, use mental skills, and take mesh actions, but they may not take any physical actions other than trying to break free. (At the gamemaster's discretion, they may make small, restrained physical actions, such as reaching for a knife

in their pocket or grabbing an item dropped a few centimeters away on the floor, but these actions should suffer at least a -30 modifier and may be noticed by their grappler).

To break free, a grappled character must take a Complex Action and succeed in either an Opposed Unarmed Combat Test or an Opposed SOM \times 3 Test, though the subdued character suffers a -30 modifier on this test.

7.6.28 Suppressive fire

A character firing a weapon in full-auto mode (p. 198) may choose to lay down suppressive fire over an area rather than targeting anyone specifically, with the intent of making everyone in the suppressed area keep their heads down. This takes a Complex Action, uses up 20 shots, and lasts until the character's next Action Phase. The suppressed area extends out in a cone, with the widest diameter of the cone being up to 20 meters across. Any character who is not behind cover or who does not immediately move behind cover on their action is at risk of getting hit by the suppressive fire. If they move out of cover inside the suppressed area, the character laying down suppressive fire gets one free attack against them, which they may defend against as normal. Apply no modifiers to these tests except for range, wounds, and full defense. If hit, the struck character must resist damage as if from a single shot.

7.6.29 Surprise

Characters who wish to ambush another must seek to gain the advantage of surprise. This typically means sneaking up on, lying in wait, or sniping from a hard-to-perceive position in the distance. Any time an ambusher (or group of ambushers) attempts to surprise a target (or group of targets), make a secret Perception Test for the ambushee(s). Unless they are alert for surprises, this test should suffer the typical -20 modifier for being distracted. This is an Opposed Test against the ambusher(s) Infiltration skill. Depending on the attacker's position, other modifiers may also apply (distance, visibility, cover, etc.).

If the Perception Test fails, the character is surprised by the attack and cannot react to or defend against it. In this case, simply give the attacker(s) a free Action Phase to attack the surprised character(s). Once the attackers have taken their actions, roll Initiative as normal.

If the Perception Test succeeds, the character is alerted to something a split-second before they are ambushed, giving them a chance to react. In this case, roll Initiative as normal, but the ambushed character(s) suffers a -30 modifier to the Initiative Test. The ambushed character may still defend as normal.

In a group situation, things can get more complicated when some characters are surprised and others aren't. In this case, roll Initiative as normal, with all non-ambushers suffering the -30 modifier. Any characters who are surprised are simply unable to take action on the first Action Phase, as they are caught off-guard and must take a moment to assess what's going on and get caught up with the action. As above, surprised characters may not defend on this first Action Phase.

7.6.30 Tactical networks

Tactical networks are specialized software programs used by teams that benefit from the sharing of tactical data. They are commonly used by sports teams, security outfits, military units, AR gamers, gatecrashers, surveyors, miners, traffic control, scavengers, and anyone else who needs a tactical overview of a situation. Firewall teams regularly take advantage of them.

In game terms, tacnets provide specialized software skills and tools to a muse or AI, as best fits their tactical needs. These tools link together and share and analyze data between all of the participants in the network, creating a customizable entoptics display for each user that summarizes relevant data, highlights interactions and priorities, and alerts the user to matters that require their attention.

Combat tacnets

The following list is a sample of a typical combat tacnet's features. Gamemasters are encouraged to modify and expand these options as appropriate to their game:

- **Maps:** Tacnets assemble all available maps and can present them to the user with a bird's eye view or as a three-dimensional interactive, with distances between relevant features readily accessible. The AI or muse can also plot maps based on sensory input, breadcrumb positioning systems (p. 332), and other data. Plotted paths and other data from these maps can be displayed as entoptic images or other AR sensory input (e.g., a user who should be turning left might see a transparent red arrow or feel a tingling sensation on their left side).
- **Positioning:** The exact positioning of the user and all other participants are updated and mapped according to mesh positioning and GPS. Likewise, the positioning of known people, bots, vehicles, and other features can also be plotted according to sensory input.
- **Sensory Input:** Any sensory input available to a participating character or device in the network can be fed into the system and shared. This includes data from cybernetic senses, portable sensors, smartlink guncams, XP output, etc. This allows one user to immediately call up and access the sensor feed of another user.
- **Communications Management:** The tacnet maintains an encrypted link between all users and stays wary both of participants who drop out or of attempts to hack or interfere with the communications link.
- **Smartlink/Weapon Data:** The tacnet monitors the status of weapons, accessories, and other gear via the smartlink interface or wireless link, bringing damage, shortages, and other issues to the user's attention.
- **Indirect Fire:** Members of a tacnet can provide targeting data to each other for purposes of indirect fire (p. 195).
- **Analysis:** The muses and AIs participating in the tacnet are bolstered with skill software and databases that enable them to interpret incoming data and sensory feeds. Perhaps the most useful aspect of tacnets, this means that the muse/AI may notice facts or details individual users are likely to have overlooked. For example, the tacnet can count shots fired by opponents, note when they are likely running low, and even analyze sensory input to determine the type of weaponry and ammunition being used. Opponents and their gear can also be scanned and analyzed to note potential weaknesses, injuries, and capabilities. If sensor contact with an opponent is lost, the last known location is memorized and potential movement vectors and distances are displayed. Opponent positioning can also identify lines of sight and fields of fire, alerting the user to areas of potential cover or danger. The tacnet can also suggest tactical maneuvers that will aid the user, such as flanking an opponent or acquiring better elevation.

Many of these features are immediately accessible to the user via their AR display; other data can be accessed with a Quick Action. Likewise, the gamemaster decides when the muse/AI provides important alerts to the user. At the gamemaster's discretion, some of these features may apply modifiers to the character's tests.

7.6.31 Touch-only attack

Some types of attacks simply require you to touch your target, rather than injure them, and are correspondingly easier. This might apply when trying to slap them with a dermal drug patch, spreading a contact poison on their skin, or making skin-to-skin contact for the use of a psi sleight. In situations like this, apply a +20 modifier to your melee attacks.

7.6.32 Two-handed weapons

Any weapon noted as two-handed requires two hands (or other prehensile limbs) to wield effectively. This applies to some archaic melee weapons (large swords, spears, etc.) in addition to certain larger firearms and

heavy weapons. Any character that attempts to use such a weapon single-handed suffers a -20 modifier. This modifier does not apply to mounted weapons.

7.6.33 Weilding two or more weapons

It is possible for a character to wield two weapons in combat, or even more if they are an octomorph or multi-limbed synthmorph. In this case, each weapon that is held in an off-hand suffers a -20 off-hand weapon modifier. This modifier may be offset with the Ambidextrous trait (p. 145).

Extra melee weapons

The use of two or more melee weapons is treated as a single attack, rather than multiple. Each additional weapon applies +1d10 damage to the attack (up to a maximum +3d10). Off-hand weapon modifiers are ignored. If the character attacks multiple targets with the same Complex Action (see *Multiple Targets*, p. 202), these bonuses does not apply. The attacker must, of course, be capable of actually wielding the additional weapons. A splicer with only two hands cannot wield a knife and a two-handed sword, for example. Likewise, the gamemaster may ignore this damage bonus for extra weapons that are too dissimilar to use together effectively (like a whip and a pool cue). Note that extra limbs do not count as extra weapons in unarmed combat, nor do weapons that come as a pair (such as shock gloves).

A character using more than one melee weapon receives a bonus for defending against melee attacks equal to +10 per extra weapon (maximum +30).

Extra ranged weapons

Similarly, an attacker can wield a pistol in each hand for ranged combat, or larger weapons if they have more limbs (an eight-limbed octomorph, for example, could conceivably hold four assault rifles). These weapons may all be fired at once towards the same target. In this case, each weapon is handled as a separate attack, with each off-hand weapon suffering a cumulative off-hand weapon modifier (no modifier for the first attack, -20 for the second, -40 for the third, and -60 for the fourth), offset by the Ambidextrous trait (p. 145) as usual.

7.7 Physical health

In a setting as dangerous as *Eclipse Phase*, characters are inevitably going to get hurt. Whether your morph is biological or synthetic, you can be injured by weapons, brawling, falling, accidents, extreme environments, psi attacks, and so on. This section discusses how to track such injuries and determine what effect they have on your character. Two methods are used to gauge a character's physical health: damage points and wounds.

7.7.1 Damage points

Any physical harm that befalls your character is measured in damage points. These points are cumulative, and are recorded on your character sheet. Damage points are characterized as fatigue, stun, bruises, bumps, sprains, minor cuts, and similar hurts that, while painful, do not significantly impair or threaten your character's life unless they accumulate to a significant amount. Any source of harm that inflicts a large amount of damage points at once, however, is likely to have a more severe effect (see *Wounds*, p. 207).

Damage points may be reduced by rest, medical care, and/or repair (see *Healing and Repair*, p. 208).

7.7.2 Damage types

Physical damage comes in three forms: Energy, Kinetic, and Psi.

Energy damage

Energy damage includes lasers, plasma guns, fire, electrocution, explosions, and others sources of damaging energy.

Kinetic damage

Kinetic damage is caused by projectiles and other objects moving at great speeds that disperse their energy into the target upon impact. Kinetic attacks include slug-throwers, flechette weapons, knives, and punches.

Psi damage

Psi damage is caused by offensive psi sleights like Psychic Stab (p. 228).

7.7.3 Durability and health

Your character's physical health is measured by their Durability stat. For characters sleeved in biomorphs, this figure represents the point at which accumulated damage points overwhelm your character and they fall unconscious. Once you have accumulated damage points equal to or exceeding your Durability stat, you immediately collapse from exhaustion and physical abuse. You remain unconscious and may not be revived until your damage points are reduced below your Durability, either from medical care or natural healing.

If you are morphed in a synthetic shell, Durability represents your structural integrity. You become physically disabled when accumulated damage points reach your Durability. Though your computer systems are likely still functioning and you can still mesh, your morph is broken and immobile until repaired.

Death

An extreme accumulation of damage points can threaten your character's life. If the damage reaches your $\text{Durability} \times 1.5$ (for biomorphs) or $\text{Durability} \times 2$ (for synthetic morphs), your body dies. This known as your Death Rating. Synthetic morphs that reach this state are destroyed beyond repair.

7.7.4 Damage value

Weapons (and other sources of injury) in *Eclipse Phase* have a listed Damage Value (DV) — the base amount of damage points the weapon inflicts. This is often presented as a variable amount, in the form of a die roll; for example: 3d10. In this case, you roll three ten-sided dice and add up the results (counting 0 as 10). Sometimes the DV will be presented as a dice roll plus modifier; for example: 2d10 + 5. In this case you roll two ten-sided dice, add them together, and then add 5 to get the result.

For simplicity, a static amount is also noted in parentheses after the variable amount. If you prefer to skip the dice rolling, you can just apply the static amount (usually close to the mean average) instead. For example, if the damage were noted 2d10 + 5 (15), you could simply apply 15 damage points instead of rolling dice.

When damage is inflicted on a character, determine the DV (roll the dice) and subtract the modified armor value, as noted under *Step 7: Determine Damage* (p. 192).

7.7.5 Wounds

Wounds represent more grievous injuries: bad cuts and hemorrhaging, fractures and breaks, mangled limbs, and other serious damage that impairs your ability to function and may lead to death or long-term damage.

Any time your character sustains damage, compare the amount inflicted (after it has been reduced by armor) to your Wound Threshold. If the modified DV equals or exceeds your Wound Threshold, you have suffered a wound. If the inflicted damage is double your Wound Threshold, you suffer 2 wounds; if triple your Wound Threshold, you suffer 3 wounds; and so on.

Wounds are cumulative, and must be marked on your character sheet.

Note that these rules handle damage and wounds as an abstract concept. For drama and realism, gamemasters may wish to describe wounds in more detailed and grisly terms: a broken ankle, a severed tendon, internal bleeding, a lost ear, and so on. The nature of such descriptive injuries may help the gamemaster assign other effects. For example, a character with a crushed hand may not be able to pick up a gun, someone with excessive blood loss may leave a trail for their enemies to follow, or someone with a cut eye may suffer an additional visual perception modifier. Likewise, such details may impact how a character is treated or heals.

Wound effects

Each wound applies a cumulative -10 modifier to all of the character's actions. A character with 3 wounds, for example, suffers -30 to all actions. Some traits, morphs, implants, drugs, and psi allow a character to ignore wound modifiers. These effects are cumulative, though the maximum amount of wound modifiers that may be negated is -30.

Knockdown: Any time a character takes a wound, they must make an immediate $\text{SOM} \times 3$ Test. Wound modifiers apply. If they fail, they are knocked down and must expend a Quick Action to get back up. Bots and vehicles must make a Pilot Test to avoid crashing.

Unconsciousness: Any time a character receives 2 or more wounds at once (from the same attack), they must also make an immediate $\text{SOM} \times 3$ Test; wound modifiers again apply. If they fail, they have been knocked unconscious (until they are awoken or heal). Bots and vehicles that take 2 or more wounds at once automatically crash (see *Crashing*, p. 196).

Bleeding: Any biomorph character who has suffered a wound and who takes damage that exceeds their Durability is in danger of bleeding to death. They incur 1 additional damage point per Action Turn (20 per minute) until they receive medical care or die.

7.7.6 Death

For many people in *Eclipse Phase*, death is not the end of the line. If the character's cortical stack can be retrieved, they can be resurrected and downloaded into a new morph (see *Resleeving*, p. 271). This typically requires either backup insurance (p. 269) or the good graces of whomever ends up with their body/stack.

If the cortical stack is not retrievable, the character can still be re-instantiated from an archived backup (p. 268). Again, this either requires backup insurance or someone who is willing to pay to have them revived.

If the character's cortical stack is not retrieved and they have no backup, then they are completely and utterly dead. Disparues. Kaput. (Unless they happen to have an alpha fork of themselves floating around somewhere; see *Forking and Merging*, p. 273.)

7.8 Healing and repair

Use the follow rules for healing and repairing damaged and wounded characters.

7.8.1 Biomorph healing

Thanks to advanced medical technologies, there are many ways for characters in biological morphs (including pods) to heal injuries. Medicine nanoware (p. 308) helps characters to heal quickly, as do nanobandages (p. 333). Healing vats (p. 326) will heal even the most grievous wounds in a matter of days, and can even restore characters who recently died or have been reduced to just a head.

Characters without access to these medical tools are not without hope, of course. The medical skills of a trained professional can abate the impact of wounds, and over time bodies will of course heal themselves.

Healing		
Character situation	Damage healing rate	Wound healing rate
Character without basic biomods	1d10 (5) per day	1 per week
Character with basic biomods	1d10 (5) per 12 hours	1 per 3 days
Character using nanobandage	1d10 (5) per 2 hours	1 per day
Character with medichines	1d10 (5) per 1 hour	1 per 12 hours
Poor conditions (bad food, not enough rest/heavy activity, poor shelter and/or sanitation)	double timeframe	double timeframe
Harsh conditions (insufficient food, no rest/strenuous activity, little or no shelter and/or sanitation)	triple timeframe	no wound healing

Medical care

Characters with an appropriate Medicine skill (such as Medicine: Paramedic or Medicine: Trauma Surgery) can perform first aid on damaged or wounded characters. A successful Medicine Test, modified as the gamemaster deems fit according to situational conditions, will heal 1d10 points of damage and will remove 1 wound. This test must be made within 24 hours of the injury, and any particular injury may only be treated once. If the character is later injured again, however, this new damage may also be treated. Medical care of this sort is not effective against injuries that have been treated with medichines, nanobandages, or healing vats.

Natural healing

Characters trapped far from medical technology — in a remote station, the wilds of Mars, or the like — may be forced to heal naturally if injured. Natural healing is a slow process that's heavily influenced by a number of factors. In order for a character to heal wounds, all normal damage must be healed first. Consult the Healing table.

Surgery

In *Eclipse Phase*, most grievous injuries can be handled by time in a healing vat (p. 326) or simply rest and recovery. In circumstances where a healing vat is not available, the gamemaster may decide that a particular wound requires actual surgery from an intelligent being (whether a character or AI-driven medbot). Usually in this case the character will be incapable of further healing until the surgery occurs. The surgery is handled as a Medical Test using a field appropriate to the situation and with a timeframe of 1-8 hours. If successful, the character is healed of 1d10 damage and 1 wound and recovers from that point on as normal.

7.8.2 Synthmorph and Object repair

Unlike biomorphs, synthetic morphs and objects do not heal damage on their own and must be repaired. Some synthmorphs and devices have advanced nanotech selfrepair systems, similar to medichines for biomorphs (see Fixers, p. 329). Repair spray (p. 333) may also be used to conduct fixes and is an extremely useful option for non-technical people. Barring these options, technicians may also work repairs the old-fashioned way, using their skills and tools (see Physical Repairs, below). As a last resort, synthmorphs and objects may be repaired in a nanofabrication machine with the appropriate blueprints (using the same rules as healing vats, p. 326).

Physical repairs

Manually fixing a synthmorph or object requires a Hardware Test using a field appropriate to the item (Hardware: Robotics for synthmorphs and bots, Hardware: Aerospace for aircraft, etc.), with a -10 modifier per wound. Repair is a Task Action with a timeframe of 2 hours per 10 points of damage being restored, plus

8 hours per wound. Appropriate modifiers should be applied, based on conditions and available tools. For example, *utilitools* (p. 326) apply a +20 modifier to repair tests, while *repair spray* applies a +30 modifier.

Repairing armor

Armor may be repaired in the same manner as *Durability*, however, wounds do not impact the test with modifiers or extra time.

7.9 Mental health

In a time when people can discard bodies and replace them with new ones, trauma inflicted on your mind and ego — your sense of *self* — is often more frightening than grievous physical harm. There are many ways in which your sanity and mental wholeness can be threatened: experiencing physical death, extended isolation, loss of loved ones, alien situations, discontinuity of self from lost memories or switching morphs, psi attack, and so on. Two methods are used to gauge your mental health: *stress points* and *trauma*.

7.9.1 Stress points

Stress points represent fractures in your ego's integrity, cracks in the mental image of yourself. This mental damage is experienced as cerebral shocks, disorientation, cognitive disconnects, synaptic misfires, or an undermining of the intellectual faculties. On their own, these stress points do not significantly impair your character's functioning, but if allowed to accumulate they can have severe repercussions. Additionally, any source that inflicts a large amount of stress points at once is likely to have a more severe impact (see *Trauma*).

Stress points may be reduced by long-term rest, psychiatric care, and/or psychosurgery (see p. 214).

7.9.2 Lucidity and stress

Your Lucidity stat benchmarks your character's mental stability. If you build up an amount of stress points equal to or greater than your Lucidity score, your character's ego immediately suffers a mental breakdown. You effectively go into shock and remain in a catatonic state until your stress points are reduced to a level below your Lucidity stat. Accumulated stress points will overwhelm egos housed inside synthetic shells or infomorphs just as they will biological brains — the mental software effectively seizes up, incapable of functioning until it is debugged.

Insanity rating

Extreme amounts of built-up stress points can permanently damage your character's sanity. If accumulated stress points reach your Lucidity $\times 2$, your character's ego undergoes a permanent meltdown. Your mind is lost, and no amount of psych help or rest will ever bring it back.

7.9.3 Stress value

Any source capable of inflicting cognitive stress is given a Stress Value (SV). This indicates the amount of stress points the attack or experience inflicts upon a character. Like DV, SV is often presented as a variable amount, such as 2d10, or sometimes with a modifier, such as 2d10 + 10. Simply roll the dice and total the amounts to determine the stress points inflicted in that instance. To make things easier, a static SV is also given in parentheses after the variable amount; use that set amount when you wish to keep the game moving and don't want to roll dice.

7.9.4 Trauma

Mental trauma is more severe than stress points. Traumas represent severe mental shocks, a crumbling of personality/self, delirium, paradigm shifts, and other serious cognitive malfunctions. Traumas impair your character's functioning and may result in temporary derangements or permanent disorders.

If your character receives a number of stress points at once that equals or exceeds their Trauma Threshold, they have suffered a trauma. If the inflicted stress points are double or triple the Trauma Threshold, they suffer 2 or 3 traumas, respectively, and so on. Traumas are cumulative and must be recorded on your character sheet.

Trauma effects

Each trauma applies a cumulative -10 modifier to all of the character's actions. A character with 2 traumas, for example, suffers -20 to all actions. These modifiers are also cumulative with wound modifiers.

Disorientation: Any time a character suffers a trauma, they must make an immediate WIL \times 3 Test. Trauma modifiers apply. If they fail, they are temporarily stunned and disoriented, and must expend a Complex Action to regain their wits.

Derangements and Disorders: Any time a character is hit with a trauma, they suffer a temporary derangement (see *Derangements*). The first trauma inflicts a *minor* derangement. If a second trauma is applied, the first derangement is either upgraded from minor to a *moderate* derangement, or else a second minor derangement is applied (gamemaster's discretion). Likewise, a third trauma may upgrade that derangement from moderate to *major* or else inflict a new minor. It is generally recommended that derangements be upgraded in potency, especially when result from the same set of ongoing circumstances. In the case of traumas that result from distinctly separate situations and sources, separate derangements may be applied.

Disorder: When four or more traumas have been inflicted on a character, a major derangement is upgraded to a disorder. Disorders represent long-lasting psychological afflictions that typically require weeks or even months of psychotherapy and/or psychosurgery to remedy (see *Disorders*, p. 211).

7.9.5 Derangements

Derangements are temporary mental conditions that result from traumas. Derangements are measured as Minor, Moderate, or Major. The gamemaster and player should cooperate in choosing which derangement to apply, as appropriate to the scenario and character personality.

Derangements last for $1d10 \div 2$ hours (round down), or until the character receives psychiatric help, whichever comes first. At the gamemaster's discretion, a derangement may last longer if the character has not been distanced from the source of the stress, or if they remain embroiled in other stress-inducing situations.

Derangement effects are meant to be role-played. The player should incorporate the derangement into their character's words and actions. If the gamemaster doesn't feel the player is stressing the effects enough, they can emphasize them. If the gamemaster feels it is appropriate, they may also call for additional modifiers or tests for certain actions.

Anxiety (minor)

You suffer a panic attack, exhibiting the physiological conditions of fear and worry: sweatiness, racing heart, trembling, shortness of breath, headaches, and so on.

Avoidance (minor)

You are psychologically incapable with dealing with the source of the stress, or some circumstance related to it, so you avoid it — even covering your ears, curling up in a ball, or shutting off your sensors if you have to.

Dizziness (minor)

The stress makes you light-headed and disoriented.

Echoalia (minor)

You involuntarily repeat words and phrases spoken by others.

Fixation (minor)

You become fixated on something that you did wrong or some circumstance that led to your stress. You obsess over it, repeating the behavior, trying to fix it, running scenarios through your head and out loud, and so on.

Hunger (minor)

You are suddenly consumed by an irrational yet overwhelming desire to eat something — perhaps even something unusual.

Indecisiveness (minor)

You are flustered by the cause of your stress, finding it difficult to make choices or select courses of action.

Logorrhoea (minor)

Your response to the trauma is to engage in excessive talking and babbling. You don't shut up.

Nausea (minor)

The stress sickens you, forcing you to fight down queasiness.

Chills (moderate)

Your body temperature rises, making you feel cold, and shivering sets in. You just can't get warm.

Confusion (moderate)

The trauma scrambles your concentration, making you forget what you're doing, mix up simple tasks, and falter over easy decisions.

Echpraxia (moderate)

You involuntarily repeat and mimic the actions of others around you.

Mood swings (moderate)

You lose control of your emotions. You switch from ecstasy to tears and back to rage without warning.

Mute (moderate)

The trauma shocks you into speechlessness and a complete inability to effectively communicate.

Narcissism (moderate)

In the wake of the mental shock, all you can think about is yourself. You cease caring about those around you.

Panic (moderate)

You are overwhelmed by fear or anxiety and immediately seek to distance yourself from the cause of the stress.

Tremors (moderate)

You shake violently, making it difficult to hold things or stay still.

Blackout (major)

You operate on auto-pilot in a temporary fugue state. Later, you will be incapable of recalling what happened during this period. (Synthetic shells and infomorphs may call up memory records from storage.)

Frenzy (major)

You have a major freak out over the source of the stress and attack it.

Hallucinations (major)

You see, hear, or otherwise sense things that aren't really there.

Hysteria (major)

You lose control, panicking over the source of the stress. This typically results in an emotional outburst of crying, laughing, or irrational fear.

Irrationality (major)

You are so jarred by the stress that your capacity for logical judgment breaks down. You are angered by imaginary offenses, hold unreasonable expectations, or otherwise accept things with unconvincing evidence.

Paralysis (major)

You are so shocked by the trauma that you are effectively frozen, incapable of making decisions or taking action.

Psychosomatic crippling (major)

The trauma overwhelms you, impairing some part of your physical functioning. You suffer from an inexplicable blindness, deafness, or phantom pain, or are suddenly incapable of using a limb or other extremity.

7.9.6 Disorders

Disorders reflect more permanent madness. In this case, “permanent” does not necessarily mean forever, but the condition is ongoing until the character has received lengthy and effective psychiatric help. Disorders are inflicted whenever a character has accumulated 4 traumas. The gamemaster and player should choose a disorder that fits the situation and character.

Disorders are not always “active” — they may remain dormant until triggered by certain conditions. While it is certainly possible to act under a disorder, it represents a severe impairment to a person's ability to maintain normal relationships and do a job successfully. Disorders should not be glamorized as cute role-playing quirks. They represent the best attempts of a damaged psyche to deal with a world that has failed it in some way. Additionally, people in many habitats, particularly those in the inner system, still regard disorders as a mark of social stigma and may react negatively towards impaired characters.

Characters that acquire disorders over the course of their adventures may get rid of them in one of two ways, either through in-game attempts to treat them (p. 214) or by buying them off as they would a negative trait (p. 153).

Addiction

Addiction as a disorder can refer to any sort of addictive behavior focused toward a particular behavior or substance, to the point where the user is unable to function without the addiction but is also severely impaired due to the effects of the addiction. It is marked by a desire on the part of the subject to seek help or reduce the use of the addicting substance/act, but also by the subject spending large amounts of time in pursuit of their addiction to the exclusion of other activities. This is a step up from Addiction negative trait listed on p. 148 — this is much more of a crippling behavior that compensates for spending time away from the addiction. Addictions are typically related to the trauma that caused the disorder (VR or drug addictions are encouraged).

Suggested Game Effects: The addict functions in only two states: under the influence of their addiction or in withdrawal. Additionally, they spend large amounts of time away from their other responsibilities in pursuit of their addiction.

Atavism

Atavism is a disorder that mainly affects uplifts. It results in them regressing to an earlier un- or partially-uplifted state. They may exhibit behaviors more closely in line with their more animalistic forbears, or they may lose some of their uplift benefits such as the ability for abstract reasoning or speech.

Suggested Game Effects: The player and gamemaster should discuss how much of the uplift's nature is lost and adjust game penalties accordingly. It is important to note that other uplifts view atavistic uplifts with something akin to horror and will usually have nothing to do with them.

Attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)

This disorder manifests as a marked inability to focus on any one task for an extended period of time, and also an inability to notice details in most situations. Sufferers may find themselves starting multiple tasks, beginning a new one after only a cursory attempt at the prior task. ADHD sufferers may also have a manic edge that manifests as confidence in their ability to get a given job done, even though they will quickly lose all interest in it.

Suggested Game Effects: Perception and related skill penalties. Increased difficulty modifiers to task actions, particularly as the action drags on.

Autophagy

This is a disorder that usually only occurs among uplifted octopi. It is a form of anxiety disorder characterized by self-cannibalism of the limbs. Subjects afflicted with autophagy will, under stress, begin to consume their limbs, if at all possible, causing themselves potentially serious harm.

Suggested Game Effects: Anytime an uplifted octopi with this disorder is placed in a stressful situation they must make a successful $WIL \times 3$ Test or begin to consume one of their limbs.

Bipolar disorder

Bipolar disorder is also called manic depression. It is similar to depression except for the fact that the periods of depression are interrupted by brief (a matter of days at most) periods of mania where the subject feels inexplicably “up” about everything with heightened energy and a general disregard for consequences. The depressive stages are similar in all ways to depression. The manic stages are dangerous since the subject will take risks, spend wildly, and generally engage in behavior without much in the way of forethought or potential long term consequences.

Suggested Game Effects: Similar to depression, but when manic the character must make a WIL \times 3 Test to not do some action that may be potentially risky. They will also try to convince others to go along with the idea.

Body dysmorphia

Subjects afflicted with this disorder believe that they are so unspeakably hideous that they are unable to interact with others or function normally for fear of ridicule and humiliation at their appearance. They tend to be very secretive and reluctant to seek help because they are afraid others will think them vain — or they may feel too embarrassed to do so. Ironically, BDD is often misunderstood as a vanity-driven obsession, whereas it is quite the opposite; people with BDD believe themselves to be irrevocably ugly or defective. A similar disorder, gender identity disorder, where the patient is upset with their entire sexual biology, often precipitates BDD-like feelings. Gender identity disorder is directed specifically at external sexually dimorphic features, which are in constant conflict with the patient's internal psychiatric gender.

Suggested Game Effects: Because of the nature of Eclipse Phase and the ability to swap out and modify a body, this is a fairly common disorder. It is suggested that characters with this suffer increased or prolonged resleeving penalties since they are unable to fully adjust to the reality of their new morph.

Borderline personality disorder

This disorder is marked by a general inability to fully experience one's self any longer. Emotional states are variable and often marked by extremes and acting out. Simply put, the subject feels like they are losing their sense of self and seeks constant reassurance from others around them, yet is not fully able to act in an appropriate way. They may also engage in impulsive behaviors in an attempt to experience some sort of feeling. In extreme cases, there may be suicidal thoughts or attempts.

Suggested Game Effects: The character needs to be around others and will not be left alone, however they also are not quite able to relate to others in a normal way and may also take risks or make impulsive decisions.

Depression

Clinical depression is characterized by intense feelings of hopelessness and worthlessness. Subjects usually report feeling as though nothing they do matters and no one would care anyway, so they are disinclined to attempt much in the way of anything. The character is depressed and finds it difficult to be motivated to do much of anything. Even simple acts such as eating and bathing can seem to be monumental tasks.

Suggested Game Effect: Depressives often lack the will to take any sort of action, often to the point of requiring a WIL \times 3 Test to engage in sustained activity.

Fugue

The character enters into a fugue state where they display little attention to external stimuli. They will still function physiologically but refrain from speaking and stare off into the distance, unable to focus on events around them. Unlike catatonia, a person in a fugue state will walk around if lead about by a helper, but is otherwise unresponsive. The fugue state is usually a persistent state, but it can be an occasional state that is triggered by some sort of external stimuli similar to the original trauma that triggered the disorder.

Suggested Game Effects: Characters in a fugue state are totally non-responsive to most stimuli around them. They will not even defend themselves if attacked and will usually attempt to curl into a fetal position if physically assaulted.

General anxiety disorder (GAD)

GAD results in severe feelings of anxiety about nearly everything the character comes into contact with. Even simple tasks represent the potential for failure on a catastrophic scale and should be avoided or minimized. Additionally, negative outcomes for any action are always assumed to be the only possible outcomes.

Suggested Game Effects: A character with GAD will be almost entirely useless unless convinced otherwise, and then only for a short period of time. Another character can attempt to use a relevant social skill to coax the GAD character into doing what is required of them. If the character with the disorder fails at the task, however, all future attempts to coax them will suffer a cumulative -10 penalty.

Hypochondria

Hypochondriacs suffer from a delusion that they are sick in ways that they are not. They will create disorders that they believe they suffer from, usually to get the attention of others. Often hypochondriacs will inflict harm on themselves or even ingest substances that will aid in producing symptoms similar to the disorder they believe they have. These attempts to simulate symptoms can and will cause actual harm to hypochondriacs.

Possible Game Effects: A subject that is hypochondriac will often behave as though they are under the effects of some other disorder or physical malady. This can be consistent over time or can be different and ever changing. They will react with hostility to claims that they are faking or not actually ill.

Impulse control disorder

Subjects have a certain act or belief that they must engage in a certain activity that comes into their mind. This can be kleptomania, pyromania, sexual exhibitionism, etc. They feel a sense of building anxiety whenever they are prevented from engaging in this behavior for an extended period (usually several times a day to weekly, depending on the impulse) and will often attempt to engage in this behavior at inconvenient or inappropriate times. This is different from OCD in the sense that OCD is usually a single contained behavior that must be engaged in to reduce anxiety. Impulse control disorder is a variety of behaviors and can be virtually any sort of highly inappropriate action.

Suggested Game Effects: Similar to OCD, if the character doesn't engage in the behavior they will grow increasingly disturbed and suffer penalties to all actions until they are able to engage in the compulsion that alleviates their anxiety.

Insomnia

Insomniacs find themselves unable to sleep, or unable to sleep for an extended period of time. This is most often due to anxiety about their lives or as a result of depression and the accompanying negative thought patterns. This is not the sort of sleeplessness that is brought about as a result of normal stress but rather a near total inability to find rest in sleep when it is desired. Insomniacs may find themselves nodding off at inopportune times, but never for long, and never enough to gain any restful sleep. As a result, they are frequently lethargic and inattentive as their lack of sleep robs them of their edge and eventually any semblance of alertness. Additionally, insomniacs are frequently irritable due to being on edge and unable to rest.

Suggested Game Effects: Due to the lack of meaningful sleep, insomniacs should suffer from blanket penalties to perception related tasks or anything requiring concentration or prolonged fine motor abilities.

Megalomania

A megalomaniac believes themselves to be the single most important person in the universe. Nothing is more important than the megalomaniac and everything around them must be done according to their whim. Failure to comply with the dictates of a megalomaniac can often result in rages or actual physical assaults by the subject.

Suggested Game Effects: A character that has megalomania will demand attention and has difficulty in nearly any social situation. Additionally, they may be provoked to violence if they think they are being slighted.

Multiple personality disorder

This is the development of a separate, distinct personality from the original or control personality. The personalities may or may not be aware of each other and “conscious” during the actions of the other personality. Usually there is some sort of trigger that results in the emergence of the non-control personality. Most subjects have only a single extra personality, but it is not unheard of to have several personalities. It is important to note that these are distinct individual personalities and not just crude caricatures of the Dr. Jekyll/Mr. Hyde sort. Each personality sees itself as a distinct person with their own wants, needs, and motivations. Additionally, they are usually unaware of the experiences of the others, though there is some basic information sharing (such as language and core skill sets).

Suggested Game Effects: When the player is under the effects of another personality, they should be treated as an NPC. In some rare cases the player and the gamemaster can work out the second personality and allow the player to roleplay this. This does not however constitute an entire new character that can be “turned on” at will.

Obsessive compulsive disorder (OCD)

Subjects with OCD are marked by intrusive or inappropriate thoughts or impulses that cause acute anxiety if a particular obsession or compulsion is not engaged in to alleviate them. These obsessions and compulsions can be nearly any sort of behavior that must be immediately engaged in to keep the rising anxiety at bay. Players and gamemasters are encouraged to come up with a behavior that is suitable. Examples of common behaviors include repetitive tics (touching every finger of each hand to another part of the body, tapping the right foot twenty times), pathological behaviors such as gambling or eating, or a mental ritual that must be completed (reciting a book passage).

Suggested Game Effects: If the character doesn’t engage in the behavior they will grow increasingly disturbed and suffer penalties to all actions until they are able to engage in the compulsion that alleviates their anxiety.

Post traumatic stress disorder (PTSD)

PTSD occurs as a result of being exposed to either a single incident or a series of incidents where the sufferer had their own life, or saw the lives of others, threatened with death. These incidents are often marked by an inability on the part of the victim, either real or perceived, to do anything to alter the outcomes. As a result, they develop an acute anxiety and fixation on these incidents to the point where they lose sleep, become irritated or easily angered, or are depressed over feelings that they lack control in their own lives.

Suggested Game Effects: Penalties to task actions, also treat situations similar to the initial episodes that caused the disorder as a phobia.

Schizophrenia

While schizophrenia is generally acknowledged as a genetic disorder that has an onset in early adulthood, it also seems to develop in a number of egos that undergo frequent morph changes. It has been theorized that this is due to some sort of repetitive error in the download process. Regardless, it remains a rare, yet persistent danger of dying and being brought back. Schizophrenia is a psychotic disorder where the subject loses their ability to discern reality from unreality. This can involve delusions, hallucinations (often in support of the delusions), and fragmented or disorganized speech. The subject will not be aware of these behaviors and will perceive themselves as functioning normally, often to the point of becoming paranoid that others are somehow involved in a grand deception.

Suggested Game Effects: Schizophrenia represents a total break from reality. A character that is schizophrenic may see and hear things and act on those delusions and hallucinations while seeing attempts by their friends to stop or explain to them as part of a wider conspiracy. Adding to this is the difficulty of communicating coherently. Characters that have become schizophrenic are only marginally functional and only for short periods of time until they have the disorder treated.

Stressful Experiences	
Situation	SV
Failing spectacularly in pursuit of a motivational goal	1d10 ÷ 2 (round down)
Helplessness	1d10 ÷ 2 (round down)
Betrayal by a trusted friend	1d10 ÷ 2 (round down)
Extended isolation	1d10 ÷ 2 (round down)
Extreme violence (viewing)	1d10 ÷ 2 (round down)
Extreme violence (committing)	1d10
Awareness that your death is imminent	1d10
Experiencing someone's death via XP	1d10
Losing a loved one	1d10 ÷ 2 (round down)
Watching a loved one die	1d10 + 2
Being responsible for the death of a loved one	1d10 + 5
Encountering a gruesome murder scene	1d10
Torture (viewing)	1d10 + 2
Torture (moderate suffering)	2d10 + 3
Torture (severe suffering)	3d10 + 5
Encountering aliens (non-sentient)	1d10 ÷ 2 (round down)
Encountering aliens (sentient)	1d10
Encountering hostile aliens	1d10 + 3
Encountering highly-advanced technology	1d10 ÷ 2 (round down)
Encountering Exsurgent-modified technology	1d10 ÷ 2 (round down)
Encountering Exsurgent-infected transhumans	1d10
Encountering Exsurgent life forms	1d10 + 3
Exsurgent virus infection	Varies; see p. 366
Witnessing psi-epsilon sleights	1d10 + 2

7.9.7 Stressful situations

The universe of *Eclipse Phase* is ripe with experiences that might rattle a character's sanity. Some of these are as mundane and human as extreme violence, extended isolation, or helplessness. Others are less common, but even more terrifying: encountering alien species, infection by the Exsurgent virus, or being sleeved inside a non-human morph.

7.9.8 Willpower stress tests

Whenever a character encounters a situation that might impact their ego's psyche, the gamemaster may call for a (Willpower × 3) Test. This test determines if the character is able to cope with the unnerving situation or if the experience scars their mental landscape. If they succeed, the character is shaken but otherwise unaffected. If they fail, they suffer stress damage (and possibly trauma) as appropriate to the situation. A list of stress-inducing scenarios and suggested SVs are listed on the Stressful Experiences table, p. 215. The gamemaster should use these as a guideline, modifying them as appropriate to the situation at hand.

Note that some incidents may be so horrific that a modifier is applied to the character's (Willpower × 3) Test.

7.9.9 Hardening

The more you are exposed to horrible or terrifying things, the less scary they become. After repeated exposure, you become hardened to such things, able to shake them off without effect.

Every time you succeed in a Willpower Test to avoid taking stress from a particular source, take note. If you successfully resist such a situation 5 times, you become effectively immune to taking stress from that

source.

The drawback to hardening yourself to such situations is that you grow detached and callous. In order to protect yourself, you have learned to cut off your emotions — but it is such emotions that make you human. You have erected mental walls that will affect your empathy and ability to relate to others.

Each time you harden yourself to one source of stress, your maximum Moxie stat is reduced by 1. Psychotherapy may be used to overcome such hardening, in the same way a disorder is treated.

7.9.10 Mental healing and psychotherapy

Stress is trickier to heal than physical damage. There are no nano-treatments or quick fix options (other than killing yourself and reverting to a non-stressed backup). The options for recuperating are simply natural healing over time, psychotherapy, or psychosurgery.

Psychotherapy care

Characters with an appropriate skill — Medicine: Psychiatry, Academics: Psychology, or Professional: Psychotherapy — can assist a character suffering mental stress or trauma with psychotherapy. This treatment is a long-term process, involving methods such as psychoanalysis, counseling, roleplaying, relationship-building, hypnotherapy, behavioral modification, drugs, medical treatments, and even psychosurgery (p. 229). AIs skilled in psychotherapy are also available.

Psychotherapy is a task action, with a timeframe of 1 hour per point of stress, 8 hours per trauma, and 40 hours per disorder. Note that this only counts the time actually spent in psychotherapy with a skilled professional. After each psychotherapy session, make a test to see if the session was successful. Successful psychosurgery adds a +30 modifier to this test; at the gamemaster's discretion, other modifiers may apply. Likewise, each disorder the character holds inflicts a -10 modifier. Traumas may not be healed until all stress is eliminated.

When a trauma is healed, the derangement associated with that trauma is eliminated or downgraded. Disorders are treated separately from the trauma that caused them, and may only be treated when all other traumas are removed.

Gamemaster and players are encouraged to roleplay a character's suffering and relief from traumas and disorders. Each is an experience that makes a profound impact on a character's personality and psyche. The process of treatment may also change them, so in the end they may be transformed from the person they once were. Even if treated, the scars are likely to remain for some time to come. According to some opinions, disorders are never truly eradicated, they are just eased into submission ... where they may linger beneath the surface, waiting for some trauma to come along.

Natural healing

Characters who eschew psychotherapy can hopefully work out the problems in their head on their own over time. For every month that passes without accruing new stress, the character may make a WIL \times 3 Test. If successful, they heal 1d10 points of stress or 1 trauma (all stress must be healed first). Disorders are even more difficult to heal, requiring 3 months without stress or trauma, and even then only being eliminated with a successful WIL Test. As a result, disorders can linger for years until resolved with actual psychotherapy.

Chapter 8

Piratages Cognitifs

8.1 PSI

▷ Desdemona: Contente de te revoir. J'espère que tu as eu un agréable farcast depuis Pelion et que tu ne ressens pas trop de manque. Pendant que tu étais en ballade, un message d'Aeneas accompagné d'un précis sur les psi, extrait du backup de l'infomorph du psygénéticien Daborva(Stellint, Station de Recherche Dipôle sur Ganymède), a été rerouté pour diffusion sur ton nœud Firewall.

Inventé par le biologiste Bertold P. Wlesner, "psi" était originellement un furre-tout utilisé pour décrire un grand nombre d'aptitude "pyschique" et d'autres phénomènes paranormaux supposés tels que la télépathie et la perception extra-sensorielle. Alors que le terme était largement utilisé dans le domaine de la parapsychologie et dans la pop culture au vingtième siècle et au début du vingt et unième siècle, l'étude de psi était largement considérée comme une pseudoscience utilisant une méthodologie viciée et ayant graduellement perdu ses supports et ses financements. Pendant la Chute, cependant, des rumeurs répétées et nombre de phénomènes inexpliqués furent rapportés aux scientifiques, aux chefs militaires et aux adeptes de la singularité. De nombreux nanovirus ont été lâchés sur la transhumanité, se propageant à travers les populations et se transformant au fur et à mesure de leur propagation. Certains n'infligèrent que des changements biologiques ou psychologiques mineurs et des déficiences légères, mais un grand nombre d'entre eux étaient virulents et mortels. Les variantes qui inspirèrent le plus de crainte étaient celles que Firewall allait appeler le Virus Exsurgent - une nano-peste transformatrice qui fait muter ses victimes et les asservit à sa volonté. Il a également été observé que le Virus Exsurgent modifiait radicalement les motifs neuronaux et l'état mental du sujet, affectant l'ordonnement synaptique et allant jusqu'à moduler les courants électriques qui parcourent les synapses. Ces changements altèrent et amplifient la cognition de la victime et semblent la doter d'une capacité à percevoir et même affecter les pensées des autres à une faible distance - une capacité appelée "psi" car les facteurs de causalité continuent de nous mystifier. L'existence et la nature de ce phénomène restent prudemment dissimulés et tenus à l'abri dans les habitats contrôlés, afin de ne pas déclencher de panique générale. Parmi les anarchistes et d'autres communautés ouvertes, la connaissance du psi est plus répandue, mais les détails restent vagues et les rapports sont généralement accueillis avec scepticisme. Le virus Exsurgent est cependant extraordinairement mutable et adaptable, et deux chercheurs argonautes qui étaient au courant et qui étudiaient le phénomène psi ont rapidement fait une découverte intéressante. Une souche particulière du virus qui dotait le sujet de capacités mentales exceptionnelles s'élevait également ne pas engager le sujet dans le processus de transformation des autres souches. Bien que l'infection ait toujours d'autres inconvénients, Firewall et d'autres agents en sont venus à considérer cette souche comme "sûre" dans le sens où le sujet ne se métamorphose pas en quelque chose d'autre et que leur personnalité principale reste intacte. Intrigué par le fait que cette piste puisse mener à invalider les effets d'autres souches Exsurgentes, Firewall et d'autres continuèrent d'expérimenter avec la souche et avec la coopération de sujets de test volontaires (ou, d'après certains rapports, de victimes involontaires dans le cas de certaines autorités

et hypercops).

8.1.1 La Nature du Psii

Notée la souche Watts-MacLeod d'après le nom des chercheurs qui l'ont isolée, d'autres études ont acquis une connaissance des effets du virus sur les cerveaux transhumains. Des analyses minutieuses de sujets infectés ont permis de découvrir que leurs synapses altérées génèrent une forme d'onde cérébrale modulée qui est extrêmement difficile à détecter. "Ceux qui savent" en sont venus à faire référence à ces ondes cérébrales asynchrones sous le nom de "ondes psi," en suivant la désignation par lettre Grecque des autres ondes cérébrales (alpha, bêta, delta, gamma, thêta). De la même manière, les individus affectés sont appelés "async." L'exploration des facteurs causaux explicites à l'origine des ondes psi restent inconnues. Des théories à propos du processus mental extraordinaire qui incluent le changement d'état quantique ont été explorées mais restent non-concluantes. La cartographie et l'imagerie neurales ont permis aux scientifiques de détecter des structures internes au cerveau, de l'activité neurale, et des perturbations dans le champ bioélectrique du cerveau qui sont associées au processus psi, mais toutes les tentatives pour dupliquer ces capacités dans des cerveaux non-infectés ont abouti à des échecs ou pire. Les tentatives d'identification des async par des motifs d'ondes psi n'ont aucune garantie de succès. De nombreuses impasses ont amené beaucoup de chercheurs à postuler que les mécaniques sous-jacentes au psi sont simplement trop étranges et trop au-delà de la compréhension des sciences psychiques transhumaine - renforçant peut-être les théories que le virus Exsurgent est de nature étrangère de fait. Une des spéculations majeures est que ce changement amené dans l'esprit par l'infection déclenche en fait des sous-systèmes neuraux, activant une sorte de champ quantique ou créant peut-être des condensats de Bose-Einstein à l'intérieur du cerveau, permettant d'effectuer des calculs quantiques ou même d'hypercalcul. Cela active les capacités mentales de l'async à un niveau fourni par les implants modernes et les neuro-mods - et parfois au-delà. Cela n'explique cependant pas les capacités d'autres async, particulièrement celles utilisées pour lire ou affecter d'autres esprits biologiques. Ces capacités semblent impliquer la lecture d'ondes cérébrales à courte portée ou affecter l'esprit des autres via un contact physique direct avec le champ bio-électrique de la cible. Bien entendu, je ne peux que spéculer avec les informations que Firewall a découvertes - il est fort probable que certaines des hypercops ou d'autres factions aient fait d'autres percées, mais gardent l'information pour eux. L'initiation et l'utilisation de talent psi est généralement comprise comme prenant place à un niveau subconscient, ce qui veut dire que l'async n'est pas activement au courant du processus fondamental qui alimente ses ondes psi. L'entraînement de certaines compétences permet cependant à un async de se concentrer sur certaines actions et capacités psi. Ces capacités sont appelées "exploits:" des algorithmes cognitifs ou mnémoniques d'usage psi enracinés dans l'ego de l'async. Le pourcentage estimé de la population transhumaine qui a contracté la souche Watts-MacLeod reste statistiquement insignifiante - moins de 0,001% de la population. La grande majorité des async ont été recrutés par diverses agences, ont "disparu" pour études ou ont simplement été éliminés au motif de menace potentielle. Dix ans après la Chute, Firewall et d'autres agences en sont venues à considérer l'infection par Watts-MacLeod relativement sûre, bien que nous restions prudents vis-à-vis des effets de bords ou d'autres dangers cachés. La plupart de ceux qui sont engagés dans l'étude du phénomène considèrent maintenant les asyncs comme un outil utile pour combattre le virus Exsurgent ou d'autres menaces en dépit des protestations de ceux qui sont convaincus que les async ne contrôlent pas leurs propres esprits et que l'on ne peut pas leur faire confiance. Jusqu'à présent, nous n'avons pas encore découvert de cas d'infection par Watts-MacLeod qui ont infligé autre chose que des capacités psi, bien qu'il semble y avoir un risque accru que les async succombent à d'autres souches Exsurgentes si ils les croisent. Il y a d'autres risques associés avec l'infection Watts-MacLeod, tels qu'une fatigue extrême et même un biofeedback létal résultant d'un usage intensif d'exploits psi et une tendance statistique à développer des désordres mentaux due au stress mental accru placé sur l'esprit de l'async.

8.1.2 Æther Jabber: Asyncs

Start Æther Jabber #
Active Members: 2

1 Sorry to bother you, but my muse just alerted me to this excerpt that was sent around to my Firewall team. Is this for real? J'ai entendu la discussion sur les psi avant - suffisamment pour être convaincu qu'il y avait quelque chose, même si on ne pouvait pas le prouver - mais ce truc à propos d'une variante de l'Infection Exsurgente, c'est juste trop. Va-t-on sérieusement travailler avec quelqu'un qui est un porteur connu? Et peux-tu dissiper quelques doutes sur la façon dont les async utilisent leur mojo? Je suis inquiet maintenant. Et puisque tu es connectés aux Médéens, je pensais tenter ma chance et te poser ces questions.

2 Well, as to the Medeans ... that's history. Je suis de retour sur le marché des freelancers actuellement. Mais aucun problème, je vais essayer d'expliquer. Je sais que ce n'est pas simple à saisir.

1 Shiny.

2 Yes, Srit was once infected with a strain of the Exsurgent virus, probably on Mars near the end of the Fall. Je dit "a été" car la souche Watts-Macleod semble devenir dormante peu de temps après avoir fini de recâbler le cerveau de la victime; l'infection de nanobots meurt et est évacuée hors du système, contrairement à d'autres souches Exsurgente qui reste implantée et continuent de transformer le sujet. Du moins, c'est la théorie dominante - j'ai aussi vu quelques spéculations comme quoi l'esprit des async pourrait être modifié pour qu'il puisse continuer à produire des bio-nanobots qui s'attardent dans le cerveau, bien que leur fonction reste floue. Cependant, l'opinion prévalente parmi nos meilleurs neuroscientifiques est que les gens comme Srit sont sûrs et non-infectieux une fois que le virus a terminé sa tâche. J'irai même un peu plus loin et dirai que l'opinion dominante est que l'on peut leur faire confiance, en partant du principe qu'ils n'attrapent pas une autre infection ... ce qu'ils semblent avoir malheureusement un peu tendance à avoir. Bien entendu, tout le monde n'est pas d'accord, mais nous avons une abondance de paranoïa dans nos cercles. Jusqu'à présent, nous n'avons pas vu de preuve que l'un de nos async nous ai trahi suite à cette infection initiale, et l'utilité d'avoir des psiactif dans nos rangs est simplement trop importante pour les écarter. Très bien. Je ne peux pas dire que je lui fait confiance, mais j'essayerai et lui donnerai le bénéfice du doute. Que je sois maudit si je fait confiance à un async qui ne travaille pas pour Firewall - qui sait quel horreur une corpo comme Skinthetic peut prépzrer dans leurs labos officieux.

2 That seems like a wise choice.

1 Maybe you can put my mind at ease by explaining to me in a bit more detail how Watts-MacLeod infection occurs.

2 Well, like the other Exsurgent strains you are unfortunately familiar with, the primary transmission vector is a nanovirus, but we speculate that it may also be transmitted as a digital computer virus or possibly even as a basilisk hack. La forme d'infection physique est véhiculée par des nanobots techno-organiques et hautement avancés qui infectent une biomorph et utilisent des mécanismes de mimétismes biologique. Ces nanobots ont plusieurs longueurs d'avances sur tout ce que notre technologie peu produire, elles sont très difficile à détecter et peuvent surpasser la plupart des contre-mesures défensive. Les esprits infectés subissent en général un recâblage, et ces changements seront copiés lorsque l'ego est uploadé. Les synthmorphs et les informorphs restent immunisés à cette nano-infection, mais ils sont théoriquement vulnérables à d'autres vecteurs de transmission.

1 I've heard that synthmorphs are effectively invulnerable to psi as well. C'est vrai?

2 Yes. Tout ce que l'on peut dire, c'est que les capacités des async n'affectent que les esprits biologique - leur propre esprit ou celui des autres. Et ils peuvent lire ou affecter l'esprits des autres seulement sur une distance très courte, nécessitant un contact physique la plupart du temps. Les esprits à moitié biologique des pods sont également vulnérable, bien que les effets soient réduits. De la même façon, les asyncs ont besoin d'un cerveau biologique pour utiliser leurs capacités - ils ne peuvent utiliser leur psi si ils sont incarnés dans une synthmorph et ont de grosses difficultés à le faire depuis un pod.

1 Interesting. Donc, je doit te redemander - tu es certaine qu'elle est sûre? J'ai entendu dire que certains de ces asyncs peuvent être de vrais cinglés.

2 I've heard from several of these asyncs directly. En fait, l'infection recâble leur cerveau, et certains d'entre eux sortent du processus en se sentant fondamentalement altérés. Soit il se sentent comme quelqu'un

d'autre, soit ils sentent que quelque chose de nouveau fait partie d'eux - quelque chose qu'ils n'aiment pas forcément. L'un l'a décrit comme une présence, d'autre comme un vide noir qui leur murmurait des choses à l'oreille. Encore un autre l'a décrit comme si cela avait déonné une personnalité à la part d'inconscient de leur esprit, ce qui n'a fait que rendre le fossé entre parties consciente et inconsciente de l'esprit encore plus intimidante. Certains préfèrent se suicider et retourner à un backup pré-infection. Bien qu'ils aient une tendance à craquer plus facilement, je ne les ai pas entendu parler de ses capacités comme quelque chose d'incontrôlable.

1 Tout cela m'a l'air grandiose. On n'a rien d'autre sur la manière dont tout ce psi fonctionne réellement?

2 Unfortunately, we don't. Même les Prométhéens n'ont pas été d'une grande aide. Il y a des théories bien sûr, mais rien que nous n'ayons pu vérifier via une expérimentation rigoureuse. Le fait que les factions qui sont au courant de l'existence du psi ne comparent pas réellement leurs notes n'aide pas non plus - ils sont tous bien trop occupés à trouver des façons de le transformer en arme et de l'utiliser les uns contre les autres, au lieu d'essayer de trouver une façon de s'en servir au bénéfice de la transhumanité.

1 Of course. Les TITANs ne nous ont pas eu, mais nous sommes toujours capables de finir le travail. Le fait que nous n'ayons rien m'inquiète.

2 It's important to keep perspective. La Transhumanité revient de loin et est parvenue à quelques accomplissements impressionnants, mais nous sommes encore au tout début de la compréhension de l'univers. Ce à quoi nous pourrions être en train de faire face ici est quelque chose de concocté par une intelligence tellement différente de la notre que nous ne sommes que des insectes insignifiants en comparaison. Ils semblent avoir une prise sur l'univers qui est simplement bien au-delà de notre capacité à le comprendre. Nous ne devrions pas être arrogants et penser que nous pouvons déchiffrer tous les mystères sur lesquels nous tombons ... nous devrions à la place être vraiment, vraiment effrayés.

Bien que la neuroscience est atteint des sommets, permettant aux esprit d'être scannés en profondeur, cartographiés, et émulsés comme en tant que logiciel, le cerveau transhumain reste un endroit complexe, pas encore totalement compris et complètement ébouriffé. En dépit de la prévalence des modifications neurales, jouer avec le siège de la conscience reste une procédure délicate et dangereuse. Néanmoins, la psychochirurgie - l'édition de l'esprit comme un logiciel - reste commune et largement répandue, parfois avec des résultats inattendus. De al même manière, alors même que les connaissances des neuroscientifiques croissent de manière exponentielle, certains ont découvert que les esprits sont bien plus mystérieux que ce qu'ils n'avaient jamais imaginé. Pendant la Chute, des rapport épars d'"activité anormale" générées par des individus infectés par l'une des nombreuses naoninfection circulant à l'époque ont été mis sur le compte de la peur et de la paranoïa, mais des investigations ultérieures par des laboratoires financés par des caisses noires ont rprouvé le contraire. Maintenant, des réseaux confidentiels de haut niveau murmurent que cette infection inflige des changement subtils dans le réseau neuronal de la cible qui les imprègent avec des capacités étranges et inexplicées. La nature et la mécanique exacte de ces capacités restent inexplicées et hors de la portée de la science transhumaine moderne. Étant donné la preuve d'un nouveau type d'onde cérébrale et la nature paranormale de ce phénomène, il y est fait librement référence par "psi".

8.2 Psi

Dans Eclipse Phase, psi est considéré comme un état cognitif particulier résultant d'une infection par la souche mutante - et heureusement par ailleurs bénigne - Watts-Macleod du virus Exsurgent (p. 367). Ce fléau modifie l'esprit de la victime, lui conférant des capacités spéciales. Ces capacités sont inhérentes à l'architecture du cerveau et sont copiées lorsque l'esprit est uploadé, permettant aux personnages de conserver leurs capacités psi lorsqu'ils passent d'une morph à une autre.

Prérequis

Pour manier le psi, un personnage doit acquérir le trait Psi (p. 147) lors de la création de personnage. Il est théoriquement possible d'acquérir l'usage du psi en cours de jeu via l'infection par la souche Watts-macLeod; voir le chapitre Le Virus Exsurgent, p. 362. La capacité Psi est considérée comme une capacité innée de l'ego et non pas une prédisposition biologique ou génétique de la morph. Alors que les chercheurs dans le domaine psi ne comprennent pas encore comment il est possible de transférer cette capacité via les uploads, la sauvegarde ou le farcast, il a été spéculé que tout les composants de l'ego d'un async sont liées à un niveau quantique, ou qu'ils possèdent la capacité de les lier eux-même ou de former une configuration ou un alignement unique en une seule entité même après qu'ils aient été uploadé ou téléchargés. Ce processus d'entremèlement spéculé est aussi probablement à l'origine des déficiences que les asyncs rencontrent lorsqu'ils s'adaptent à une nouvelle morph (voir plus bas).

Morphs Et Psi

Les asyncs ont besoin d'un cerveau biologique pour faire usage de leurs capacités (les cerveaux d'animaux élevés comptent). Un async dont l'ego est téléchargé dans une infomorph ou un cerveau entièrement informatisé (synthmorphs) n'a pas accès à ses capacités tant qu'ils demeurent dans cette morph. Les async résidant dans un pod peuvent utiliser le psi, mais leurs capacités sont restreintes car les cerveaux des pods ne sont que partiellement biologique. Les asyncs morphés dans des pods souffrent d'un modificateur de -30 sur tous les tests impliquant l'utilisation d'exploits psi et l'impact lié à l'utilisation de ces exploits est doublé.

Acclimatation à une Morph

L'esprit des async subissent une difficultés supplémentaire pour s'ajuster aux nouvelles morphs. Pendant 1 journée après que le personnage se soit réincarné, il souffrira des effets d'un dérangement simple (p. 210). Le maître de jeu et les joueurs devraient choisir un dérangement approprié au personnage et à l'histoire. Des

dérangement mineurs sont recommandés, mais, à la discrétion du maître de jeu, des dérangements modérés ou majeurs peuvent être appliqués. Aucun trauma n'est infligé avec ce dérangement.

Fièvre de Morph

Les async trouvent irritant et traumatisant le fait de vivre comme une informorph, un pod ou une synthmorph sur de longues périodes de temps. Ce phénomène, connu comme fièvre de morph, peut causer un dérangement temporaire et du trauma à l'ego des async, pouvant aller jusqu'au niveau des désordres mentaux permanents. Si il est stocké ou gardé captif en tant qu'infomorph active (i.e. pas en stase virtuelle), un async peut devenir fou si il ne bénéficie pas d'une aide psychologique par un programme analgésique ou du personnel de support pendant le stockage. En terme de jeu, les asyncs subissent $1d10 \div 2$ (arrondir au supérieur) points de dommage mental dus au stress par mois pendant lesquels ils restent dans un pod, une synthmorph ou une infomorph sans assistance psychologique par un psychiatre, un logiciel ou une muse.

Inconvénients du Psi

Il y a plusieurs inconvénients à posséder la capacité psi:

- La variante du virus Exsurgent qui donne à un personnage la capacité psi, recâble également son cerveau. Un effet de bord malheureux à ce changement est que les async acquièrent une vulnérabilité aux maladies mentales. Réduisez le Seuil de Trauma d'un async de 1.
- L'instabilité mentale qui accompagne l'infection psi tends également à déranger l'esprit du personnage. Les async acquièrent un trait négatif Dérangement (p. 150) pour chaque niveau auquel ils possèdent le trait Psi sans bénéficier de CP de bonus. Le maître de jeu et les joueurs devraient se mettre d'accord sur un dérangement approprié au personnage. Ce dérangement peut être traité avec le temps, en suivant les règles normales (voir Soins de l'Esprit et Psychothérapie, p. 215).
- Les personnages avec le trait Psi sont également vulnérables à l'infection par d'autres souches du virus Exsurgent. Le personnage souffre d'un modificateur de -20 lorsqu'il résiste à une infection Exsurgente (p. 362).
- Les échecs critiques en utilisant le psi a tendance à stresser l'esprit de l'async. À chaque fois qu'un échec critique est lancé en effectuant un test lié à un exploit psi, l'async souffre d'une attaque cérébrale. Ils souffrent d'un modificateur de -30 et sont incapable d'agir jusqu'à la fin du prochain Tour d'Action. Ils doivent aussi réussir un Test de VOL + COG ou s'effondrer.

Compétences et Exploits Psi

Les utilisateurs transhumain de psi peuvent manipuler leur ego et par ailleurs créer des effets qui dans la majorité des cas ne peuvent être reproduit ou imités par des moyens technologique. Pour utiliser ces capacités, ils entraînent leur processus mental et s'exercent à l'utilisation d'algorithmes cognitifs appelés exploits psi, qu'ils peuvent de manière subconsciente rappeler et utiliser lorsque c'est nécessaire. Les exploits psi se répartissent en deux catégories: les chi-psi (améliorations cognitives, p. 223) et les gamma-psi (lecture et manipulations des ondes cérébrales, p. 225). Les exploits chi-psi sont disponibles à quiconque possède le trait Psi (p. 147), mais les exploits gamma-psi ne sont disponible qu'aux personnages disposant du trait Psi au niveau 2. Afin d'utiliser ces exploits, un async doit posséder les compétences Contrôle (p. 178), Assaut Psi (p. 183), et/ou Divination (p. 184), en fonction de chaque exploit.

Jouer des Asyncs

Tout joueur qui choisit de jouer un async devrait garder l'origine de ses capacités en tête: infection par la souche Watts-MacLeod. Le personnage peuvent ne pas être conscient de cette origine, mais ils savent indubitablement qu'ils ont subi une sorte de transformation et qu'ils ont des talents que personne d'autres

n'a. Si ils ne sont pas conscient de l'infection, ils ont probablement appris à garder leurs capacités secrètes à moins d'être ridiculisés, attaqués ou esacmoté dans une sorte de programme de tests. Apprendre la vérité sur leur nature peut même être le point de départ d'une campagne et/ou leur introduction à Firewall. Si ils connaissent la vérité les personnages doivent cependant vivre avec le fait qu'ils sont les victimes d'une nanopeste probablement répandue par les TITANs qui peut ou peut ne pas amener à des complications, des effets secondaires ou d'autres révélations inattendues dans le futur. Les maîtres de jeu et les joueurs devraient faire un effort pour explorer la nature de cette infection et la manière dont les personnages la perçoivent. Comme noté précédemment, les asyns sont souvent des personnes profondément changées. Les aspects invasifs et étrangers de leur capacités ne devraient pas leur échapper. Par exemple, un asyns pourrait concevoir ses talents psi comme une sorte d'entité parasite, vivant de ses exploits psi, ou il pourrait sentir qu'utiliser ces pouvoirs les met en contact avec une sorte de substrat fondamental étrange et terrifiant de l'univers. Sinon, ils pourraient se sentir comme si leur personnalité aurait été mélangée avec quelque chose de différent, quelque chose qui n'en ferait pas parti. Chaque asyns a tendance à voir leur situation différemment, et aucun d'entre eux ne le perçoit de manière agréable.

8.2.1 Utiliser le Psi

Utiliser le psi - c.à.d. lancer un exploit particulier pour déclencher certains effets - ne nécessite pas toujours un jet. La description de chaque exploit détaille comment le pouvoir est utilisé.

Psi Actif

Les exploits psi actifs doivent être "activés" pour être utilisés. Ces exploits nécessitent habituellement un test de compétence. Les tests des exploits qui ciblent un autre être conscient ou une forme de vie sont toujours des Tests Opposés, alors que les autres sont gérés comme des Tests de Succès. Le niveau de concentration requis pour utiliser ces exploits varient, et donc ils peuvent nécessiter une Action Rapide, Complète ou de Tâche. Les exploits actifs causent du drain (p. 223) à l'asyns. La plupart des exploits gamma-psi tombent dans cette catégorie.

Psi Passif

Les exploits psi passifs englobent les capacités qui sont considérés comme automatiquement active et subconscientes. Ils requièrent rarement une action pour être activé et ne nécessite ni effort ni drain de l'utilisateur du psi. Les exploits passifs ajoutent typiquement des bonus à diverses activités ou permettent l'accès à certaines capacités plutôt que de faire appel à un test de compétence. La plupart des exploits chi-psi tombent dans cette catégorie.

Portée du Psi

Les exploits disposent d'une Portée qui est soit Soi, Contact ou Proche. Soi: Ces exploits n'affectent que l'asyns. Contact: Les Exploits avec une portée Contact peuvent être utilisés contre d'autres formes de vie biologique, mais l'asyns doit établir un contact physique avec la cible. Si la cible évite le contact, cela requiert une attaque de mêlée réussie, en appliquant le modificateur contact-seulement de +20. Cette attaque ne cause aucun dommage, et est considérée comme faisant partie de la même action que l'utilisation de psi. Proche: Les exploits qui disposent d'une portée Proche impliquent une interaction avec les autres formes de vie biologique sur une courte distance. La distance optimale est inférieure à 5 mètres. Pour chaque mètre au-delà de cette limite, appliquez un modificateur de -10 au test. Psi contre Psi: En raison de la nature du psi, les exploits sont plus efficaces contre d'autres utilisateurs de psi. Les exploits avec une portée de Contact peuvent être utilisés à portée Proche contre un autre asyns. De la même manière, un exploit avec une portée Proche peut être utilisé à deux fois la distance normale (10 mètres) lorsqu'il est lancé sur un autre asyns.

Ciblage

Les synthmorphs, les bots et les véhicules ne peuvent pas être ciblé par des exploits psis, car ils ne possèdent pas de cerveau biologique. Les pods - avec des cerveaux moitié biologique moitié numérique - sont moins susceptibles d'être affectés par le psi et reçoivent un modificateur de +30 lorsqu'il se défendent contre une utilisation du psi. Notez que les infomorphs ne peuvent jamais être ciblés par des exploits psi car le psi n'est pas actifs dans le mesh ou dans les simulspaces. Cible multiples: Un async peut cibler plus d'un personnage avec un exploit avec la même action, tant que chacun d'entre eux peut être ciblé en respect des règles ci-dessus. Le personnage psi ne fait qu'un seul jet, et chacun des personnages en défense fait un Test Opposé contre ce jet. Le personnage psi souffre du drain (p. 223) pour chaque cible cependant, ce qui signifie qu'utiliser le psi sur des cibles multiples est extrêmement dangereux. Animaux et autres formes de vie moins complexe: le psi fonctionne contre n'importe quelle créature vivante disposant d'un cerveau et/ou d'un système nerveux. Contre les animaux partiellement-conscient et partiellement-élevées, le psi souffre d'un modificateur de -20 et augmente le drain de +1. Contre des animaux non-conscient, le psi souffre d'un modificateur de -30 et augmente le drain de +3. Il n'a aucune effet sur ou contre les formes de vie moins complexe telles que les plantes, les algues, les bactéries, etc. Facteurs et Aliens: à la discrétion du maître de jeu, les exploits psis peuvent ne pas fonctionner du tout sur les créatures étrangères, en fonction de leur physiologie et de leur neurologie. Si cela fonctionne, l'usage de psi souffrira au moins d'un modificateur de -20 et d'une augmentation du drain de +1.

Tests Opposé

Le psi utilisé contre un autre personnage est résisté par un Test Opposé Les personnages se défendant résistent avec WOL x 2. Les personnages volontaires peuvent choisir de ne pas résister. Les personnages inconscients ou endormis ne peuvent pas résister. Si le personnage qui lance le psi réussit son test et que le défenseur échoue, l'exploit affecte sa cible. Si l'utilisateur de psi échoue, le défenseur n'est pas affecté. Si les deux parties réussissent leur tests, il faut comparer leurs résultats. Si l'utilisateur de psi obtient un meilleur résultat que le défenseur, l'exploit surpasse les blocage mentaux du défenseur et affectent leur cible; dans le cas contraire, l'exploit échoue à affecter l'égo du défenseur.

Conscience de la Cible

La cible d'un exploit psi est consciente d'être ciblées dès qu'elles réussissent leur part du Test Opposé (que l'async obtienne un meilleur résultat ou pas). Notez que le fait d'avoir conscience d'être ciblé par un psi ne signifie pas nécessairement que la cible comprends que des capacités psi sont utilisées sur elle, surtout que la plupart des personnes dans Eclipse Phase ne sont pas au courant de l'existence du psi. Au lieu de ça, la cible est plus encline à comprendre qu'une influence extérieure quelconque est à l'œuvre, ou que quelque chose d'étrange est en train de se passer. Ils peuvent soupçonner avoir été drogués ou être sous l'influence d'une technologie étrange. Les cibles qui échouent leur jet restent inconsciente de la tentative de psi.

Défense Psi Totale

Comme la défense totale en combat physique (p. 198), un défenseur peut dépenser une Action Complexe pour se regrouper et concentrer ses défenses mentales, gagnant un modificateur de +30 à ses jets de défense contre l'utilisation de psi jusqu'à leur prochaine Phase d'Action.

Critiques

Si le défenseur obtient un succès critique, le personnage qui tente de l'affecter par le psi est temporairement bloqué à l'extérieur de l'esprit de la cible. L'utilisateur de psi ne peut plus cibler ce personnage avec des exploits jusqu'à ce qu'une période de "reset" appropriée se soit écoulée, déterminée par le maître de jeu. Si l'async obtient un échec critique, il souffre d'une incapacité temporaire suite aux dysfonctionnements particulièrement violents et stressants de leur esprit (voir Inconvénients du Psi p. 221). Si un utilisateur de psi obtient un succès critique contre un défenseur, ou si le défenseur obtiens un échec critique, doublez la

puissance des effets de l'exploit. Dans le cadre d'attaque psi, la VD peut être doublée ou l'armure mentale peut-être ignorée. Alternativement, lors de l'utilisation d'Assaut Psi (p. 183), le personnage ciblé peut risquer de se faire infecter par le souche Watts-McLeod (p. 362).

Armure Mentale

L'exploit Bouclier Psi (p. 228) Procure une armure mentale, une forme de renforcement neuronal contre les attaques basées sur le psi. Comme les armures physique, cette armure mentale réduit le total de dommage infligés par un assaut psi.

Durée

Les exploits psi possèdent l'une des quatre durées suivantes: permanent, instantané, temporaire ou maintenu. Permanent: Les exploits Permanents sont toujours actifs. Instantané: Les exploits Instantanés font effets pendant la Phase d'Action dans laquelle ils ont été utilisés uniquement. Temporaire: Les exploits Temporaires sont effectifs pendant une durée limitée sans effort supplémentaires de la part de l'async. La durée d'un effet Temporaire est déterminée par la $VOL \div 5$ (arrondi au supérieur) de l'async et est mesurée soit en Tour d'Actions soit en minute, comme noté dans la description de l'exploit. Le drain pour l'exploit est appliqué immédiatement lorsqu'il est utilisé, pas à la fin de l'effet. Maintenu: Les exploits maintenus requièrent un effort de l'async pour le garder actif aussi longtemps que le désire l'async. Maintenir un exploit requiert de la concentration, et infligent donc à l'async un modificateur de -10 à toutes ses autres compétences tant que l'exploit est maintenu. L'async doit également rester à portée de sa cible, sinon l'exploit se termine immédiatement. Plus d'un exploit peut-être maintenu à la fois, avec un modificateur cumulatif. Le drain pour l'exploit est appliqué immédiatement lorsqu'il est utilisé, pas à la fin de l'effet. A la discrétion du maître de jeu, les exploits qui sont maintenus sur une longue période devraient infliger un drain supplémentaire.

Drain

L'utilisation de psi draine physiquement (et parfois psychologiquement) un utilisateur psi. The phénomène est appelé le drain, et se manifeste comme de la fatigue, de l'épuisement, de la douleur, de la surcharge neurale, du stress cardiovasculaire et de l'adynamie (perte de vigueur). Bien que la mort d'async provoquée par le drain soit un phénomène rare, l'utilisation de trop de psi actif peut mettre l'async en danger de mort dans certaines circonstances. En terme de jeu, chaque exploit actif possède une Valeur de Drain de $1d10 \div 2$ (arrondies au supérieur) VD. Chaque exploit actif possède une Valeur de Modificateur de Drain qui modifie ce total. Par exemple, un exploit avec une Valeur de Modificateur de Drain de -1 inflige $(1d10 \div 2) - 1$ DV. Si les points de dommages générés par le drain dépassent le Seuil de Blessure d'un personnage, ils peuvent infliger une blessure comme toute autre source de dommage (voir Blessures, p. 207).

Exemple

Matric est en train d'enquêter sur une disparition, il décide donc d'utiliser son exploit Qualia pour booster son intuition pendant qu'il cherche des indices. Cet exploit chi-psi ne prend qu'une Action Rapide pour se déclencher et ne nécessite pas de test. La VOL de Matric est 25, donc la durée de cet exploit temporaire est de 5 Tours d'Action ($25 \div 5 = 5$). Le modificateur de Drain de l'exploit est de -1, il doit donc encaisser $(1d10 \div 2) - 1$ DV. Il obtient un 1 et il ne prend donc pas de drain. Un peu plus tard, Matric se retrouve pris dans une lutte à mort avec un kidnapper. Heureusement pour Matric, ils sont au corps à corps et il est donc suffisamment proche pour tenter de toucher son adversaire. A sa Phase d'Action, il fait un Test de Combat à Mains nues avec un modificateur de +20 (pour une attaque de toucher uniquement) et réussit. Cela lui permet d'essayer d'utiliser son exploit Frappe Psychique Il lance sa compétence Assaut Psi de 57 contre la $VOL \times 2$ de sa cible (32). Sa cible est incarnée dans un pod ouvrier qui est donc moins sensible au psi, il reçoit donc un modificateur de +30 ($32 + 30 = 62$). Matric obtient 32 et le pod ouvrier un 64 - Matric l'emporte! Pour déterminer les dégâts, il lance $1d10 + (VOL \div 10)$. Sa VOL est

25, ce qui fait donc $1d10 + 3$. Il obtient un 7 et inflige donc 10 ($7 + 3^\circ$ points de dommage à sa cible. Le pod ouvrier hurle de douleur, souffrant d'une blessure suite à l'assaut psychique.

8.2.2 Exploits Chi-Psi

Les exploits chi-psi sont les capacités des async qui accélèrent l'informatique cognitive (traitement interne de l'information) et améliorent la perception et la cognition de l'utilisateur.

Précognition Ambiante

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

Cet exploit fournit à l'async une compréhension instinctive d'une zone et de toute menace potentielle environnantes. L'async reçoit un modificateur de +10 à tous les jets d'Investigation, de Perception, de Recherche et aux Tests de Surprise.

Boost Cognitif

Type: Actif

Action: Rapide

Portée: Soi

Durée: Temp (Tour d'Actions)

Mod. de Drain: -1

L'async peut élever temporairement ses performances cognitives. En terme de jeu, la Cognition est augmentée de 5 pour la durée déterminée. Ce boost à la Cognition augmente également le niveau des compétences liées à cette aptitude.

Veille

Type: Actif

Action: Tâche (min. 4 heures)

Portée: Soi

Durée: Maintenue

Mod. de Drain: 0

Cet exploit donne à l'async la possibilité d'envoyer un esprit dans un fugue de veille régénérative, pendant laquelle la psyche du personnage est réparée. L'async doit entrer en veille pour au moins 4 heures; chaque période de 4 heures de veille soigne 1 point de dégâts de stress. Les traumatismes, dérangement et désordres mentaux ne sont pas affectés par cet exploit. Dans le cadre de toute tentative de perception, l'async est cataonique durant la veille, complètement isolés du monde extérieur. Seul les plus grosses perturbations ou les chocs physiques (tels qu'être blessé ou touché par une arme à choc) sortira l'async de cet état.

Contrôle Émotionnel

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

Contrôle des Émotions donne à l'async un contrôle précis de son état émotionnel. Les émotions non désirées peuvent être bloquées et d'autres peuvent être adoptées. Ceci à pour bénéfice de protéger l'async des manipulations émotionnelles, telles que l'exploit Déclencher une Émotion ou la compétence Intimidation. L'async reçoit un bonus de +30 lorsqu'il se défend contre de tels tests.

Créativité Améliorée

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

Un async avec Créativité Améliorée est plus imaginatif et plus enclin à sortir des cadres de pensées. Appliquez un modificateur de +20 à tous les tests dans lequel la créativité à un rôle majeur. Ce niveau d'ingéniosité peut parfois paraître étrange et déifié, se manifestant de manière bizarre et terrifiante, particulièrement dans le cadre d'œuvres d'art.

Filtre

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

Filtre permet à l'async de filtrer les distractions et d'éliminer les modificateurs situationnels négatifs liés à la distraction, dans les limites déterminées par le maître de jeu.

Grok

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Soi

Durée: Instantanée

Mod. de Drain: -1

En utilisant l'exploit Grok, l'async est capable de comprendre instinctivement comment n'importe quel objet, véhicule ou appareil non familier est utilisé simplement en le regardant et en le manipulant. Si le personnage réussit un test de COG x 2, il parvient à déterminer une utilisation basique de l'objet, du véhicule ou de l'appareil, indépendamment de l'étrangeté ou de la bizarrerie du matériel en question. Cet exploit ne fournit pas une compréhension des principes technologiques mis en œuvre - l'utilisateur de psi saisit juste comment le faire fonctionner. Si un test est nécessaire, l'utilisateur de psi reçoit un modificateur de +20 pour utiliser l'appareil (ce bonus ne s'applique qu'au appareil non-familier et/ou aux tests pour lesquels le personnage se défait - il ne s'applique pas aux appareils avec lequel le personnage est familier).

Haute Tolérance à la Douleur

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

Cet exploit autorise l'async à bloquer, ignorer ou d'une manière ou d'une autre à isoler la douleur. L'async réduit les modificateurs négatifs liés aux blessures de 10.

Hyperthymésie

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

L'hyperthymésie donne à l'async une mémoire autobiographique supérieure, lui permettant de se rappeler des événements les plus triviaux. On peut demander à un async hyperthymésique de donner, pour une date

passée choisie aléatoirement, le jour de la semaine, ce qu'il s'est passé ce jour là, quel temps faisait-il et plein d'autres détails insignifiant que la plupart des gens ne sont pas capable de retenir.

Instinct

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

Instinct améliore la capacité subconsciente d'un async à estimer une situation et à faire un jugement rapide qui est aussi précis qu'une décision prudente et réfléchie. Pour les Actions de Tâches qui n'impliquent que de l'analyse et de la planification (typiquement, des actions liées aux compétences Mentales), l'async peut réduire l'intervalle de temps de 90% sans subir de modificateur. Pour les Actions de Tâches qui n'impliquent que partiellement de l'analyse/planification, il peut réduire l'intervalle de temps de 30% sans souffrir de pénalités.

Multitâche

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

L'async peut gérer un vaste total d'information sans surcharge et peut effectuer plus d'une action mentale en même temps. Le personnage reçoit une Action Complexe supplémentaire à chaque Tour d'Action qui ne peut être utilisée que pour des actions mentales ou sur le mesh.

Reconnaissance de Motifs

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

Le personnage est un adepte de la détection de motifs et de la corrélation d'éléments non-aléatoire d'un magma d'information - les éléments liés lui saute aux yeux. Cette compétence est utile pour la traduction, le cassage de code ou pour trouver des indices cachés dans une montagne de données. Le personnage doit avoir un échantillon suffisamment large et assez de temps pour étudier, déterminés par le maître de jeu. Cela peut aller de quelques heures d'écoute d'un langage transhumain parlé à quelques jours d'investigation et d'études d'inscription laissées par des aliens depuis longtemps décédés jusqu'à une semaine ou plus de recherche de code secret particulièrement long. Les langues peuvent être comprises par la lecture ou par l'écoute d'extrait parlés. Appliquez un modificateur de +20 à chaque Test approprié de Langue, Investigation, Recherche ou de cassage de code (notez que cela ne s'applique pas aux Tests d'Infosec fait par un logiciel pour déchiffrer un code) L'async peut également utiliser cette capacité pour apprendre plus facilement de nouveaux Langages, réduisant de moitié le temps d'entraînement nécessaire.

Boost de Prédiction

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

La machine de probabilité Bayésienne caractéristique du cerveau d'un async est boostée par cet exploit, renforçant sa capacité à estimer et à prévoir l'issue d'événements autour d'eux alors qu'ils se déroulent en temps réels et transforme ces prédictions en informations. En pratique, le personnage perçoit intuitivement

les issues les plus probables. Cela donne au personnage un bonus de +10 à tout test de compétence qui impliquent de prévoir l'issue d'évènements. Cela renforce également le processus décisionnel de l'asyn en situation de combat en mettant en exergue la meilleure suite d'action à effectuer, et lui procure donc un modificateur de +10 aux tests d'Initiative et de Défilement.

Qualia

Type: Actif

Action: Rapide

Portée: Soi

Durée: Temp (Tour d'Actions)

Mod. de Drain: -1

L'asyn peut temporairement augmenter sa compréhension intuitive des choses. En terme de jeu, l'Intuition est augmentée de 5 pour la durée choisie. Ce boost à l'Intuition augmente également le niveau des compétences liées à cette aptitude.

Calcul Savant

Type: Passive

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

Le personnage possède d'incroyable facilités avec les mathématiques intuitives. Il peut faire n'importe quoi du calcul exact des probabilités lors de paris à la prédiction précise de l'endroit où va atterir une feuille tombant d'un arbre en observant le paysage et les courants de vents locaux. Le personnage se spécialise en calculs impliquant l'activité de systèmes chaotiques complexes et peut donc calculer les réponses que même les ordinateurs les plus rapides ne peuvent calculer, incluant des choses comme les motifs de distribution de débris lors d'une explosion. Cependant, cette facilité en maths est largement intuitive, le personnage ne connaît pas l'équation qu'il résout, ils ne connaissent que la solution au problème. Cet exploit procure aussi un modificateur de +30 à tout test de compétences impliquant des maths (que le personnage calcule, pas un ordinateur).

Boost Sensoriel

Type: Actif

Action: Rapide

Portée: Soi

Durée: Temp (Tour d'Actions)

Mod. de Drain: -2

Un asyn utilise cet exploit pour augmenter sa perception sensorielle naturelle ou augmentée (vision, audio, odeur, augmentée) en augmentant le traitement cérébral, accordant un modificateur de +20 sur les Tests de Perception basés sur les sens.

Kinésique Supérieure

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

L'asyn acquiert une plus grande perspicacité vis à vis des signaux émotionnels, des gestes, des expressions faciales et du langage corporel de ses interlocuteurs lorsqu'il faut deviner son état émotionnel, ses intentions ou ses réactions. Appliquez un modificateur de +10 aux Tests de Compétence Kinésique.

Perception Temporelle

Type: Actif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Temp (Tour d'Actions)

Mod. de Drain: -1

Un async avec cette capacité peut ralentir sa perception du temps, percevant ainsi son environnement comme si tout était en slow motion ou à une vitesse réduite. En terme de jeu, cet exploit donne à l'async une Vitesse de +1. Cette Phase d'Action supplémentaire ne peut cependant être dépensée que sur des actions mental ou sur le mesh.

Guide de l'Inconscient

Type: Actif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Temp (Tour d'Actions)

Mod. de Drain: 0

Cet exploit autorise l'async à surcharger sa conscience et à laisser la part inconsciente de son esprit prendre le contrôle. Dans cet état, l'esprit conscient de l'async est faiblement conscient de ce qui est transgresser, et tous les souvenirs de cette période seront, dans le meilleur des cas, flous. L'avantage est que la part inconsciente de l'esprit agit plus rapidement, et donc la Vitesse de l'async est boostée de +1. Le personnage reste éveillé et actif, mais il est incapable de communications complexe ou de toute autre actions mental et est plus motivé par ses instinct et envies primitives que dans son état conscient. Bien qu'il soit recommandé que le joueur garde le contrôle de son personnage pendant l'utilisation de Guide de l'Inconscient, le maître de jeu devrait se sentir libre de diriger les actions du personnage comme il l'entend.

8.2.3 Exploit Gamma-Psi

Les exploits gamma psi traitent de contacter (ou lire et communiquer) et d'influencer les fonctions d'esprits biologiques (des egos dans une biomorph, mais incluant également les formes de vie animales). Les exploits gamma psi ne sont disponibles qu'aux personnage qui disposent du trait Psi au Niveau 2. La plupart des utilisation du psi-gamma sont résolues par un Test Opposé entre l'async et la cible (p. 222).

Aliénation

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Contact

Durée: Temp (Tour d'Actions)

Mod. de Drain: 0

Compétence: Assaut Psi

Aliénation est un exploit offensif qui crée un sentiment de déconnexion entre un ego et sa morph - similaire à celui vécu lors d'une réincarnation dans un nouveau corps. L'ego trouve son corps encombrant, bizarre et étranger, presque comme si il était emprisonné dans ce corps. Si l'async bat la cible dans un Test Opposé, considérez le test comme un Test d'Intégration raté (p. 272) pour la cible. Cet effet persiste pour la durée de l'exploit

Charisme

Type: Actif

Action: Rapide

Portée: Contact

Durée: Temp (Minute)

Mod. de Drain: -1

Compétence: Contrôle

L'async utilise cet exploit pour influencer l'esprit de la cible à un niveau subconscient, de manière à ce qu'elle le perçoive comme étant charismatique, magnétique et persuasif. Si l'async bat la cible dans un Test Opposé, il gagne un modificateur de +30 sur tous les Tests de Compétences Sociales suivants pendant la durée choisie.

Mamoire Brumeuse

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Contact

Durée: Temp (Minute)

Mod. de Drain: -1

Compétence: Contrôle

Mémoire Brumeuse permet à l'async d'interrompre temporairement la capacité de la cible à former une mémoire à long terme. Si l'async gagne un Test Opposé, la capacité de mémorisation de la cible est annulée pendant la durée de l'exploit. La cible retiendra les souvenirs à court-terme pendant cette période de temps, mais elle oubliera rapidement tout ce qui s'est produit pendant que l'exploit était actif.

Analyse en Profondeur

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Contact

Durée: Maintenue

Mod. de Drain: +1

Compétence: Divination

Scan en Profondeur est une version plus intrusive de Parcours des Pensées (p. 228), fait pour extraire des informations de l'individu ciblé. Si le Test Opposé réussit, l'async envahit télépathiquement l'esprit de la cible et peut le sonder à la recherche d'informations. Pour chaque tranche incomplète de 10 points de MdS que l'async obtient à son test, il trouve un morceau d'information. Chaque élément prend une Action Complexe à récupérer, pendant laquelle l'exploit doit être maintenu. La cible est consciente de cette sonde mentale, bien qu'elle ne sache pas quelle information l'async a récupéré.

Déclencher une Emotion

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Contact

Durée: Temp (Tour d'Actions)

Mod. de Drain: -1

Compétence: Contrôle

Cet exploit autorise l'async à stimuler les zones corticales liées aux émotions du cerveau de la cible. Cela permet à l'async d'induire, d'amplifier ou d'atténuer des émotions spécifiques, manipulant ainsi la cible. Si l'async bat la cible dans un Test Opposé, elle agira en accord avec l'émotion pour la durée de l'exploit et sous certaines circonstances elle pourrait subir certaines pénalités (jusqu'à +/-30), déterminées par le maître de jeu. Par exemple, un async pourrait recevoir un bonus de +30 à un Test d'Intimidation contre une cible emplie de peur.

Perception Egotique

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Proche

Durée: Temp (Tour d'Actions)

Mod. de Drain: -1

Compétence: Divination

Perception Egotique peut être utilisé pour détecter la présence et la localisation d'autre forme de vie consciente et biologique (c.à.d, des égos) à portée de l'async. Pour détecter ces forme de vie, l'async fait un simple Test de Divination, opposé par chaque forme de vie à portée. L'async peu souffrir d'un modificateur pour détecter de petits animaux et insectes, similaire aux modificateurs appliqués pour les cibler en combat) distance (voir p. 193); de la même manière, un modificateur pour détecter les formes de vie les plus grosses peut aussi être appliqué. Si le test est réussi, l'async a détecté que la forme de vie est proche. Chaque tranche de 10 points de MdS donnera une information supplémentaire en lien avec la forme de vie détectée: direction vis à vis de l'async, taille approximative, type de créature, distance de l'async, etc. L'async saura si la cible bouge, tant qu'elle el fait pendant la durée de l'exploit.

Analyse Empathique

Type: Actif

Action: Rapide

Portée: Proche

Durée: Maintenu

Mod. de Drain: -2

Compétence: Divination

Analyse Empathique donne à l'async la possibilité de sentir les émotions basique de la cible. Si l'async emporte le test Opposé, ils ressentent intuitivement l'état émotionnel courant de la cible tant que l'exploit est maintenu. A la discrétion du maître de jeu, cette connaissance peut donner un modificateur (jusqu'à +30) pour certains tests de compétences Sociaux.

Implantation Mémoirelle

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Contact

Durée: Instantanée

Mod. de Drain: 0

Compétence: Contrôle

Un async utilisant cet exploit peu implanter un souvenir d'une durée inférieur à une heure à l'intérieur de l'esprit de la cible. Ce souvenir n'appartient pas à la cible, et ce de manière évidente - elle ne peut pas le confondre avec l'un des siens. L'intention n'est pas de faire des faux souvenirs, mais de place l'un des souvenirs de l'async dans l'esprit de la cible pour que la cible puisse y accéder comme à n'importe quel autre souvenir. Cela peut-être utile pour "archiver" des données importantes avec un allié, pour littéralement fournir un point de vue différent ou simplement pour faire un "dump de donnée" que la cible pourra lire attentivement. Implantation Mémoirelle requiert un Test Opposé contre un participant contraint. Au choix du maître de jeu, des souvenirs particulièrement traumatisant pourrait infliger du stress mental au récipiendaire (p. 215).

Implantation de Compétences

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Contact

Durée: Temp (Tour d'Actions)

Mod. de Drain: 0

Compétence: Contrôle

De manière similaire à Implantation Mémoirelle, cet exploit permet à l'async de transmettre une partie de son expertise dans l'esprit de sa cible. Pour la durée de l'exploit, la cible bénéficie de cette expertise lorsqu'elle utilise cette compétence. Si la compétence de l'async est comprise entre 31 et 60, la cible reçoit un bonus de +10. Si la compétence de l'async est supérieur à 61, la cible reçoit un bonus de +20. Implantation de Compétences nécessite un test Opposé contre les participants contraints. Il est arrivé que, dans certains cas, la cible utilise la compétence avec le style et les manières de l'async.

Imitation

Type: Actif

Action: Rapide

Portée: Proche

Durée: Instantanée

Mod. de Drain: 0

Compétence: Divination

Dans un cadre où changer de corps et de visage n'est pas un usuel, les gens apprennent à reconnaître les habitudes et la bizarrerie dans la personnalité un peu plus souvent. L'async doit utiliser cet exploit sur une cible et réussir un Test de Réussite. En cas de réussite, l'async acquiert une "empreinte" de l'esprit de la cible qu'il peut utiliser en imitant cet égo. L'async reçoit un bonus de +30 sur les Tests d'Imitation lorsqu'il imite le comportement et les signaux sociaux de la cible.

Lien Mental

Type: Actif

Action: Rapide

Portée: Contact

Durée: Maintenue

Mod. de Drain: +1/cible après la première

Compétence: Contrôle

Lien Mental permet une communication mentale à double sens avec une cible. Cela peut-être utilisé sur plus d'une cible simultanément, auquel cas l'async peut agir comme un "server" télépathique, de façon à ce que quiconque lié mentalement avec l'async puisse aussi communiquer mentalement avec les autres (via l'async cependant, donc ils entendent la conversation). Le langage est toujours un facteur dans les conversations par lien mental, mais cette barrière peut-être franchie en transmettant des sons, des images, des émotions et d'autres sensations. Lien Mental nécessite un Test Opposé contre les participants contraints.

Omniscience

Type: Actif

Action: Rapide

Portée: Proche

Durée: Temp (Minute)

Mod. de Drain: -1

Compétence: Divination

Un async avec Omniscience est hypersensible aux autres formes de vie biologique qui l'observent. Pendant toute la durée de l'exploit, l'async fait un Test de Divination qui est opposé par toute forme de vie qui concentre son attention sur lui et qui est à portée de l'exploit; si le test est réussi, l'async sait qu'il est observé, mais pas par qui ou quoi. Il peut, cependant, recevoir un bonus de +30 à la Perception pour détecter les observateurs. Cet exploit n'enregistre pas les observateurs non attentifs ou partiels, ni la perception simple de l'async. Il ne fait que noter les cibles qui observent activement (même si elles dissimulent leur observation)

Cet exploit est efficace aussi bien pour percevoir un petit, ou pour trouver des ami(e)s potentiels dans un bar.

Pénétration

Type: Actif

Action: Rapide

Portée: Contact

Durée: Instantanée

Mod. de Drain: 1 par point de PA

Compétence: Assaut Psi

Pénétration est un exploit qui fonctionne en conjonction avec n'importe quel exploit offensif qui implique la compétence Assaut Psi. Il permet à l'async de pénétrer le Bouclier Psi d'un adversaire en concentrant son attaque psi. Chaque point de Pénétration d'Armure appliquée à l'attaque psi inflige un point de drain. La PA maximum qui peut-être appliquée est égale à la compétence Assaut Psi de l'async divisée par dix (arrondies à l'inférieur).

Bouclier Psi

Type: Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

Bouclier Psi renforce l'esprit de l'async contre les attaques et les manipulations psi. If the async is hit by a psi attack, they receive $WIL \div 5$ (round up) points of armor, reducing the amount of damage inflicted. Ils reçoivent également un modificateur de +10 lorsqu'il résistent à un autre exploit psi.

Frappe Psychique

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Contact

Durée: Instantanée

Mod. de Drain: 0

Compétence: Assaut Psi

Frappe Psychique est un exploit offensif qui cherche à infliger des dommages physique sur le cerveau et le système nerveux de la cible. Each successful attack inflicts $1d10 + (WIL \div 10, \text{round up})$ damage. Augmentez les dommages de +5 si un Succès Excellent est obtenu.

Brouillage

Psi : Passif

Action: Automatique

Portée: Soi

Durée: Permanente

Brouillage permet à l'async utilisant l'exploit de se cacher d'un autre async utilisant les exploits Perception Egotique ou Omniscience. Appliquez un modificateur de +30 au test de défense de l'async lors du Test Opposé.

Bloquage Sensoriel

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Contact
Durée: Temp (Tour d'Actions)
Mod. de Drain: -1
Compétence: Assaut Psi

Blocage Sensoriel désactive et court-circuite l'un des cortex sensoriel de la cible (choisi par l'async), interférant voire annulant une source spécifique d'entrée sensorielle pour la durée choisie. Si l'async bat la cible lors du Test Opposé, la cible souffre d'un modificateur de -30 à ses Tests de Perception avec ce sens (ce malus est doublé à -60 si l'async obtient un Succès Excellent).

Spam

Type: Actif
Action: Complexe
Portée: Contact
Durée: Temp (Tour d'Actions)
Mod. de Drain: 0
Compétence: Assaut Psi

L'exploit permet à l'async de surcharger et de submerger l'un des cortex sensoriel (choisit par l'async), le noyant avec des entrées sensorielles confusante et déconcentrante et donc les attaquants directement. Si l'async gagne le test Opposé, la cible souffre d'un modificateur de -10 à ses tests pendant la durée de l'exploit -doublé à -20 si l'async obtient un Succès Excellent).

Statique

Type: Actif
Action: Complexe
Portée: Proche
Durée: Maintenue
Mod. de Drain: 0
Compétence: Aucune

L'async génère un champ de saturation anti-psi, entravant toute utilisation d'un exploit distant à portée de l'async. Tous ces exploits distants souffrent d'un modificateur de -30. Cet exploit n'a pas d'effet sur les exploits ayant une portée Soi ou Contact.

Subliminal

Type: Actif
Action: Complexe
Portée: Contact
Durée: Instantanée
Mod. de Drain: +2
Compétence: Contrôle

L'exploit Subliminal permet à l'async d'influencer le train de pensée d'une autre personne en implémentant une seule suggestion post-hypnotique dans l'esprit de la cible. Si l'async gagne un Test Opposé, le récipiendaire va soutenir cette idée comme si il s'agissait de la leur. Les suggestifs implantés doivent être courts et simples; le maître de jeu ne devrait autoriser que les suggestions tenant en une phrase simple (par exemple: "Ouvre le sas," ou "Donnes moi ton arme"). À la discrétion du maître de jeu, la cible peut recevoir un bonus pour résister aux suggestions qui menacent immédiatement leur vie ("sautes du pont") ou qui viole leur motivations ou leur éthique personnelle. Les suggestions n'ont pas besoin d'être déclenchées immédiatement, elles peuvent être implantées avec une rapide condition déclenchante ("quand l'alarme sonne, ignores-là").

Parcours des Pensée

Type: Actif

Action: Complexe

Portée: Contact

Durée: Maintenue

Mod. de Drain: -1

Compétence: Divination

Analyse des Pensées est une version moins intrusive de lecture d'esprit qui scanne les pensées de surface de la cible pour certains "mots-clés" comme un mot particulier, une phrase, un son ou une image au choix de l'async. Plutôt que de creuser à travers l'ego comme avec l'exploit Analyse en Profondeur, Analyse des Pensées vérifie plutôt si une cible a une personne, un lieu, un événement ou une chose particulière en tête, ce qui peut être utilisé par un investigateur avec un peu de jugeotte pour tirer des conclusions sans avoir besoin d'envahir directement un esprit. Analyse des Pensées peut-être maintenu, permettant à l'async de continuer à scanner les pensées de sa cible au fil du temps. L'async doit battre la cible dans un Test Opposé pour chaque élément scanné.

8.3 Psychochirurgie

Étant donné les progrès réalisés par la neuroscience dans le futur d'Eclipse Phase, il est facile de concevoir que l'esprit comme un logiciel programmable, comme quelque chose qui peut être rétro-ingénieré, recodé, mis à jour et patché. C'est vrai pour la majeure partie. Assisté par la nanotechnologie, la génétique et les sciences cognitives, les neuroscientifiques ont abbatue bon nombre de barrières à la compréhension de la structure et des fonctions de l'esprit, franchissant même de grands pas dans la découverte de la véritable nature de la conscience. Les bidouilles génétiques, les neuro-mods et les implants neuronaux offrent un assortiment d'options pour améliorer les capacités du cerveau. L'esprit transhumain est devenue un terrain de jeu - et un champ de bataille. Les nanovirus libérés pendant la Chute ont infectés des millions de personnes, altérant leur cerveau de manière permanente, avec des intrusions occasionnelles se produisant une décennie après. Les virus cognitifs errent dans le mesh, infectant les informorphs et les IAs, reprogrammant leurs états mentaux. Une "idée infectieuse" a maintenant un sens propre. En vrai, l'édition de l'esprit n'est pas un processus simple, sécurisé et sans erreur - c'est quelque chose de difficile, dangereux et souvent défectueux. La neuroscience peut être des années lumières en avance par rapport au siècle dernier, mais il y a de nombreux aspects du cerveau et des fonctions neuronales qui continuent de perturber et de se soustraire au plus brillants experts et IAs. Des technologies comme la cartographie nanoneuronale, l'upload, l'émulation digitale d'esprit et l'intelligence artificielle en sont encore à leur début, n'ayant qu'une décennie d'ancienneté. Bien que la transhumanité ait compris la manière dont ces processus fonctionnent, elle ne comprend toujours pas complètement les mécanismes sous-jacents. N'importe quel neurotechnicien vous dira que bidouiller dans les profondeurs boueuses de l'esprit est un véritable bordel. Les cerveaux sont des appareils organiques, façonnés par des millions d'années de développement évolutionnaire non planifié. Chacun d'eux s'est développé par pur hasard, rempli de reste d'évolutions et modifié aléatoirement par un nombre illimité d'événements d'une vie et de facteurs environnementaux. Chaque esprit possède de nombreux mécanismes - cellule, connexion, récepteurs - qui manipulent un nombre vertigineux de fonctions: mémorisation, perception, apprentissage, raisonnement, émotions, instincts, conscience et tant d'autres. Son ordonnanceur et son système de stockage est holonome, diffus et désorganisé. Même les cerveaux génétiquement modifiés et améliorés des transhumains sont des endroits bondés, chaotiques et maillés et chaque esprit stocke ses propres souvenirs, personnalité et d'autres caractéristiques définissantes de manière unique. Ce que cela signifie c'est que même si l'architecture générale et la topographies des réseaux de neurones peut être scannées et déduites, le diable demeure dans les détails. Des techniques utilisées pour modifier, réparer ou améliorer l'esprit d'une personne ne garantissent pas le succès lorsqu'elles sont appliquées à un autre cerveau. Par exemple, le processus par lequel le cerveau stocke la connaissance, les compétences et les souvenirs résulte en un étrange processus de chainage dans lequel ces souvenirs sont liés et associés avec d'autres souvenirs, et donc altérer un souvenir peut avoir des effets de bord sur d'autres. Au final, les esprits posent des problèmes glissants et épineux, et les tentatives

de les modeler ne se passent que rarement comme prévu.

8.3.1 Le processus de la Psychochirurgie

La psychochirurgie est le l'ensemble des aléatons sélective et chirurgique apportée à un esprit transhumain. C'est un domaine séparé des modifications neuronales par la génétique (qui modifient le code génétique), les implantations de neuroware (qui ajoutent des inserts cybernétiques ou biotechnologique au cerveau ou au système nerveux) ou le hacking de cerveau (qui sont des attaques logicielles sur des cerveaux informatisés, des inserts neuraux et des infomorphs) bien qu'ils soient parfois combinés. La Psychochirurgie est toujours effectuée sur un état mental numérique, qu'ils s'agisse d'émulation en temps-réel, d'une sauvegarde ou d'un fork. Dans la plupart des cas, l'état mental du sujet est copé via la même technologie et le même procédé que par l'upload ou le fork, et s'effectue dans un simulspace. Le sujet n'a pas besoin d'être volontaire, auquel cas les permissions du sujet sont restreintes. De nombreux environnements de psychochirurgie en simulspace sont disponibles, tous conçus spécifiquement pour faciliter un but de psychochirurgie particulier et programmés avec une ample sélection d'options de traitements de psychothérapie. Le processus complet de psychochirurgie se divise en différentes étapes. La première est le diagnostique, qui peut impliquer l'utilisation de différentes techniques d'imagerie neurale sur les personnages morphés, la cartographie des connexions synaptiques et la construction d'un modèle neurochimique. Elle peut aussi inclure un profil psychologique complet et des tests de comportements psychomoteurs, des tests de personnalités et des scénarios de simulations en simulspace inclus. Les états mentaux numérisés peuvent être comparés à des enregistrements de personnes ayant des symptômes similaires afin d'identifier des groupes de renseignements connexes. Cette analyse est utilisée pour planifier la procédure. L'implémentation effective des modifications psychochirurgicales impliquent souvent plusieurs méthodes, en fonction du résultat attendu. L'application de modules externes sur l'état mental est souvent la meilleure approche car elle ne nécessite pas de bidouiller des connexions complexes et les nouvelles entrées sont rapidement interprétées et assimilées. Dans le cadre de traitements, des patches de santé mentale logiciels compilés depuis des bases de données d'esprits sains sont échantillonnés, adaptés et appliqués. Des programmes spécialisés peuvent être lancés pour simuler certains processus mentaux à but thérapeutique. Avant qu'une modification soit appliquée, elle est généralement testée sur un fork du sujet et lancée en vitesse accélérée pour en déterminer l'issue. De la même manière, de multiples choix de traitements peuvent être appliqués à des forks temporellement accélérés de cette manière, permettant au psychochirurgien de tester ce qui fonctionnera le mieux. Bien entendu, toutes les opérations de psychochirurgie ne se font pas forcément au bénéfice du sujet. La psychochirurgie peut être utilisée pour interroger ou torturer des prisonniers, effacer des souvenirs, modifier un comportement ou infliger des faiblesses handicapantes. Elle est également parfois utilisée dans un but de punition légale, dans une tentative de ralentir les activités criminelles. Cela va sans dire mais ces méthodes sont généralement appliquées en force plutôt qu'ajustées en finesse, ignorant les paramètres de sécurité et ayant parfois des effets secondaires préjudiciables.

Recherche dans Solarchiv : "Le Projet du Cognome Humain"

Le Projet du Cognome Humain était un projet de recherches académiques ayant pour but de rétroingénierer le cerveau humain, ayant de nombreux parallèles avec le Projet du Génome Humain et ses succès dans le déchiffrement du génome humain. Le PCH était une entreprise multidisciplinaire, relevant de la biologie, des neurosciences, de la psychologie, des sciences cognitives, de l'intelligence artificielle et de la philosophie de l'esprit. Financé et supporté par des scientifiques et des entrepreneurs corporatistes ainsi que par les premiers groupuscules transhumains, le PCH développa les bases de la numérisation d'un ego et joua un rôle majeur dans le développement de l'élévation de l'intelligence et des capacités cérébrales. Le PCH a également été instrumentalisé pour cataloguer les esprits transhumain et développer des bases de données de "patches cognitifs" basés sur les états mentaux d'individus sains pour traiter les maladies et dommages mentaux. Bien que la plupart des données du PCH soient mises à disposition du public, quelques argonautes prétendent que certaines données sont retenues en otage par certaines hypercorp, potentiellement pour développer des technologies d'altération cognitives propriétaires. Après la Chute, les restes de ce projet ont été acquis par le Consortium Planétaire.

Modificateurs de Psychochirurgie		
Situation	Modificateur au Test de Psychochirurgie	Modificateur de VS
Diagnostiques Préparatoires Incorrects	-30	+1
Protocoles de Sécurité ignorés	+20	x2
Accélération Temporelle du Simulspace	-20	+2
Le sujet est une IA, une IAG ou un élevé	-20	+1

8.3.2 Mécanismes de Psychochirurgie

En terme de jeu, la psychochirurgie est une Action de Tâche nécessitant un Test Opposé. Le psychochirurgien fait un jet de sa compétence Psychochirurgie contre la VOL x 3 de la cible. Appliquez les modificateurs appropriés, listés dans la table des Modificateurs de Psychochirurgie. Si le psychochirurgien réussit et que le sujet rate, la psychochirurgie est fonctionnelle et permanente. L'altération devient une part permanente de l'ego du sujet, et sera copié lorsqu'il s'uploadera (et parfois en forkant). Si les deux parties réussissent mais que le psychochirurgien obtient le plus haut résultat, la psychochirurgie est fonctionnelle mais temporaire. Elle persiste pour une semaine par tranche de 10 points de MdS. Si le sujet obtiens un meilleur résultat ou si le psychochirurgien rate son jet, la tentative ne fonctionne pas. L'intervalle de temps listé pour les procédures de psychochirurgie dépend du point de vue subjectif du patient. Étant donné que la plupart des sujets sont traités en simulspace, l'accélération temporelle peut réduire drastiquement le total de temps réel qu'une telle procédure requiert (voir Défier les Lois de la Nature, pp. 240–241).

Stress Mental

La psychochirurgie est une modification de l'esprit transhumain et parfois à la personne résidant dans cet esprit. Il n'est pas surprenant que la psychochirurgie place donc du stress sur l'état mental du sujet infligeant même parfois des traumatismes. Chaque option de psychochirurgie liste une Valeur de Stress (VS) qui est infligée au sujet indépendamment de la réussite ou de l'échec du test. Si le psychochirurgien obtient un Succès Excellent (MdS 30+), ce stress est réduit de moitié (arrondi à l'inférieur). Si le psychochirurgien obtient un Echec Dramatique (MdE 30+), le stress est doublé. Alternativement, un Echec Dramatique pourrait amener à des effets secondaires inattendus, tels que modifier d'autre comportement, émotions ou souvenirs. Si un succès critique est obtenu, aucun stress n'est appliqué. Cependant, si un échec critique est obtenu un trauma est appliqué automatiquement en plus du stress normal. Certaines circonstances peuvent aussi affecter le SV de la psychochirurgie, telles que notées dans la table des Modificateurs de Psychochirurgie.

8.3.3 Interpréter les Editions Cognitives

Beaucoup de changement provoqués par la psychochirurgie sont nébuleuses et difficiles à cerner par des mécanismes de jeu. Les alterations apportées à la personnalité d'un personnage et à son état mental sont de toutes façon souvent mieux gérés par des facteurs d'interprétation. Cela signifie que les joueurs devraient faire un réel effort pour intégrer de telles modifications mentales dans les faits et gestes de leur personnage et les maîtres de jeu devraient s'assurer que la représentation du personnage sonne juste par rapport à leurs éditions cognitives. Certaines modifications psychochirurgicales peuvent être reflétées par des traits d'ego alors que d'autres devraient ajouter des modificateurs à certains test ou dans certaines situations. Le maître de jeu devrait précautionneusement estimé les effets de l'altération d'un cerveau et appliquer les modificateurs comme ils le pensent.

8.3.4 Procédures Psychochirurgicale

Les altérations suivantes peuvent être obtenues avec la psychochirurgie. À la discrétion du maître de jeu, d'autres procédures d'éditions cognitives peuvent être tentée, en utilisant celles-ci comme guide.

Contrôle Comportemental

Intervalle: 1 sem.

MP: Limitation/Amplification -10; Bloquage/Incitation -20, Effacement/Forçage-30

SV: $(1d10 \div 2, \text{round up})$

Communément utilisé pour réhabiliter les criminels, le contrôle comportemental tente de limiter, bloquer ou effacer un comportement spécifique de la psyché du sujet. Par exemple, un meurtrier pourrait être conditionné contre les actes d'agression et un kleptomane pourrait subir une restriction pour le vol. Certaines personnes cherchent cet ajustement de manière volontaire, tel que les personnalités célèbres qui restreignent leurs désirs de manger ou les accrocs qui coupent leur envie d'un fix. Le contrôle comportemental peut aussi être appliqué comme un débridage ou un renforcement. Un compagnon désirant éliminer ses inhibitions sexuelles, par exemple, ou un exécutif hypercop améliorant son dévouement pour placer le travail au-dessus du reste. Un personnage se sentira simplement contraint d'éviter un comportement qui est limité (en étant sanctionnant d'un modificateur de -10 par exemple), mais il trouvera plutôt difficile de suivre un comportement qui est bloqué (nécessitant un test de VOL x 3 et souffrant d'un modificateur de -20). They will find themselves completely incapable of initiating a behavior that is expunged, and if forced into the behavior will suffer a -30 modifier and $(1d10 \div 2, \text{round up})$ points of mental Stress. De la même manière, un personnage se sentira contraindre de suivre un comportement qui a été amplifié et trouvera difficile d'éviter de suivre un comportement qui est encouragé (nécessitant un test de VOL x 3 pour l'éviter). They will have no choice but to engage in enforced behaviors, and will suffer $(1d10 \div 2, \text{round up})$ points of mental Stress if prevented from doing so.

Camouflage Comportemental

Intervalle: 1 sem.

MP: -20

SV: $1d10 \div 2, \text{round up}$

Étant donné la possibilité de changer de corps, beaucoup d'agence de sécurité et de forces de l'ordre ont recours à l'analyse de personnalité et au profilage comportemental comme moyen d'identifier les personnes, même lorsqu'elles se réincarnent. Bien que ces systèmes soient loin d'être parfaits, les habitudes inconscientes et les traits de quelqu'un peuvent potentiellement le démasquer. Les personnages qui cherchent à éviter l'identification de cette manière peuvent faire appel au camouflage comportemental, qui cherche à atteindre et à changer les habitudes inconscientes et les marqueurs sociaux. Appliquez un modificateur de +30 en défense contre ce type d'identification et aux Tests de Kinésique.

Deep Learning

Timeframe: Skill Learning Time $\div 2$

MP: +20

VS: 1

En utilisant des programmes de tutoriaux, des protocoles de renforcements mémoriels, des tâches de conditionnements et des stimulations cérébrales en profondeur, les capacités d'apprentissage du sujet sont renforcées, lui permettant d'apprendre de nouvelles compétences plus rapidement.

Contrôle Émotionnel

Intervalle: 1 sem.

MP: Limitation/Amplification -10; Bloquage/Incitation -20, Effacement/Forçage-30

SV: $(1d10 \div 2, \text{round up}) + 2$

De manière similaire au contrôle comportemental, le contrôle émotionnel cherche à modifier, améliorer ou restreindre les réponses émotionnelles du sujet. Certains choisissent cette modification de manière volontaire, comme le limitage de la tristesse pour être plus heureux ou l'encouragement de l'agressivité pour être plus

compétitif. Les mercenaires et les soldats sont connus pour supprimer la peur. Suivez les mêmes règles que celles-données pour le COntôle Comportemental.

Interrogatoire

Intervalle: Variable (à la discrétion du maître de jeu; 1 semaine par défaut)

MP: +20

VS: 1d10

La psychochirurgie peut-être utilisée dans le but de mener un interrogatoire via l'application de torture et de manipulation mentale. Un test réussi de Psychochirurgie apporte un modificateur de +30 au Test d'Intimidation pour l'interrogatoire.

Edition Mémoirelle

Intervalle: 1 sem. (2 semaine pour ajouter/remplacer)

MP: -10 (volontaire) or -30 (forcé)

SV: (1d10 ÷ 2, round up)

En surveillant les rappels mémoriels (invoqués de manière forcés si nécessaire), les psychochirurgiens peuvent identifier où les souvenirs sont stockés dans el cerveau et les cibler pour suppression. Le stockage de la mémoire est complexe et diffus cependant et souvent lié à d'autres souvenirs, supprimer l'un d'entres eux peut donc en affecter d'autres (à la discrétion du maître de jeu). AJouter ou rempalcer des souvenir est une opération bien plus complexe et requiert que de tels souvenirs soient copié depuis quelqu'un qui les as vécus ou créé avec des logiciels XP. Même lorsqu'ils sont implantés avec succès, de faux souvenirs peuvent se heurter avec d'autres (vrais) souvenirs à moins qu'ils n'aient également été effacés.

Édition de Personnalité

Intervalle: 1 sem.

MP: Mineur -10; Modéré -20, Majeur -30

SV: (1d10 ÷ 2, round up) + 3

Probablement la procédure psychochirurgicale la plus radicale, l'édition de personnalité implique d'altérer les traits au cœur de la personnalité du sujet. Les facteurs de personnalité qui peuvent être modifiés sont quasiment illimités et incluent des traits tels que l'ouverture d'esprit, la conscience, l'altruisme, l'extraversion/l'introversion, l'impulsivité, la curiosité, la confiance, l'orientation sexuelle et le contrôle de soi, parmi tant d'autres. Ces traits peuvent être augmentés ou atténués à différents degrés. L'effet est largement reflété par le roleplay mais le maître de jeu peut appliquer des modificateurs de manière qu'il pense appropriée.

Psychotorture

Intervalle: Variable

MP: +20

VS: 1d10 de VS par jour

La psychotorture est une manipulation mentale dont le seul but est de causer douleur et anxiété, réflétés en terme de jeu par du stress mental et des traumatismes. La torture prolongée peut amener à de sérieux dérangements mentaux ou pire.

Psychothérapie

Intervalle: Variable

MP: +0

VS: 0

La psychochirurgie thérapeutique est bénéfique pour un personnage souffrant de stress mental, de traumatisme ou de désordre. Un test réussi de Psychochirurgie apporte un modificateur de +30 aux Test de Guérison Mentale, telles que notée p. 215.

Impression de Compétence

intervalle: 1 sem. par +10

MP: +0

VS: 1 par +10

Impression de compétences est l'utilisation de la psychochirurgie pour insérer des un ensemble de schémas neuronaux de compétence dans le cerveau du sujet, améliorant temporairement ses capacités. Cepedant, les impressions de compétences sont des amélioration artificielles et se dégradent au rythme de -10 par jour. Aucune compétence ne peut être améliorées au-delà de 60.

Suppression de Compétence

Intervalle: 1 jour par -10

MP: -10

VS: 1 par +10

La suppression de compétence tente d'identifier la zone du cerveau dans laquelle sont stockée les compétence et tente ensuite de les bloquer ou de les supprimer. La compétence du sujet est affaiblies et peut même être complètement perdue.

Excitation

Intervalle: 1 jour

MP: +10

VS: 1

Excitation est l'utilisation de technique de stimulation des cortex cérébraux les plus profonds afin de cha-touiller les centres cognitifs du plaisir. Bien que cette procédure soit souvent utilisée à but thérapeutique pour les patients atteint de dpéression ou d'autres maladies mentales, le but de l'excitation est de surcharger le sujet dans un état prolongé de bétatitute à peine supportable. Une telle stimulation est cependant hautement addictive, un personnage qui y serait exposé pour n'importe quelle durée (au-delà d'1 heure subejctive) devraient développer le trait Addiction (p. 148). Quelques organisations criminelles sont connues pour utiliser l'excitation, aussi bien dasn le but de rendre accroc que comme récompense, comem moyen de contrôler ceux qui sont sous leur autorité.

8.3.5 Les Égarés

< begin excerpt >

Projet PSICLONE - Réunion Trimestrielle du Comité

2° Trimestre 8 AF

Conclusion du Projet FUTURA—

Rapport sommaire

Préparé par le Dr. Amelia Sheppard

Suite aux requêtes reçues, j'ai compilé une revue du projet Futura et de ses retombées, 5 ans après que l'attention de dénionciateurs et des médias ne nous aient forcés à terminer le projet et à libérer les sujets survivants (appelées "les Égarés" par les médias populaires).

Futura était une initiative commune dont le fer de lance était Hanto Génomics et fortement soutenu par Cognite, ainsi que d'autres partenaires (liste complète). Le projet avait été initialement proposé par mon mentor, le Dr. Antonio Pascal, dont l'équipe a prouvé la faisabilité de l'Apprentissage par Expérience de Vie Accélérée (ÆVA) après une série d'études pilotes sur deux échantillons réduits (N < 1000). Même si il est vrai ue ces études pilotes préliminaires ont utilisé à la fois des sujets plus vieux et une dilatation temporelle moindre, le raisonnement derrière le programme ambitieux du Projet Futura était justifié par une décroissance remarquable de la population transhumaine suite à la Chute, par un taux de croissance ed la popuplatioàn stagnant sur l'ensemble du système solaire (imputé à divers facteurs, incluant une longévitité augmentée,

une contraception disponible et la hausse du désespoir pendant des temps troublés), aussi bien que par le désir de se positionner de manière agressive sur de nouveaux secteurs technologiques dans l'espoir d'obtenir des avantages compétitifs.

Futura démarra immédiatement au début de la Chute avec un échantillon de population initial de *** sujets de test extrait de matériel génétique existant et mis en gestation pendant une durée comprise entre 1 semaine et 6 mois après la naissance. Moins de 10% d'entre eux sont nés de soi d'un remplaçant ou d'une mère génétique qui parit durant la Chute. La majorité venait de nos laboratoires Lunaire et Martien et furent menés à terme avec un exutérus.

Après que l'échantillon fut sélectionné, les sujets ont été incarnés dans des biomorphes à croissance rapide de type fututra et installés dans des environnements personnalisés d'apprentissage accéléré en simulspace. Le projet fit un usage intensif de technologie émergente et de techniques extraites des laboratoires repris aux TITAN, incluant les traits néogénétiques des morphs futura ainsi que les applications de distortion temporelle pour des populations captives de simulspaces. Futura fonctionna en concurrence sur trois stations de recherche différentes avec un encadrement cumulé de 2 211 chercheurs et personnel d'encadrement ainsi que 45 IAGs programmés spécifiquement pour l'expertise en développement pédiatrique. Les objectifs du projet étaient d'amener chaque enfant à une expérience de 18 ans en temps subjectif, en une durée de 3 ans de temps objectif.

En dépit d'observation omniprésente et d'ajustement en temps-réel du simulspace et des programmes éducatifs pour une normalité optimale, quelque chose dans le cours du projet subit une panne au niveau de la gestion du de la qualité et du suivi des paramètres qui amena à un échec presque total de la modélisation empathique. Nous avons observé ces effets pour la première fois 11 mois après le début du projet lorsque l'un des sujets avait vieilli jusqu'à un âge approximatif de six ans. Des incidents de cruauté animale et d'expression ont surgi, bien que à ce moment, ils restaient dans des standards acceptables. Dans les mois suivants, cette tendance continua et le Dr. Pascal autorisa l'usage d'un modèle "éducatifs" plus agressif pour tenter de corriger les comportements limite sociopathique qui étaient exposés par 23,19% des sujets à 18 mois (âgés de neuf ans).

Nous savons maintenant que ces changements ont eu des conséquences inattendues de supprimer les étalages francs de cruauté et de violence et d'apprendre à quasiment tous les sujets comment dissimuler leur psychoses. C'est également à ce moment que les premières morts se produisirent. Nous pensâmes à la vague initiale comme étant des accidents et les victimes aussi bien que les auteurs étaient généralement récupérés d'une sauvegarde datant d'une semaine en temps subjectif. Une analyse post-projet montre maintenant que 43,87% de nos sujets étaient impliqués dans au moins un acte de meurtre prémédité à 24 mois (12 ans d'âge) et les protocoles de consultations n'ont fait que leur apprendre comment mentir plus efficacement.

Ce fut à ce moment que le Dr Aaron Bharani et moi-même avons commencé à vouloir arrêter le projet et à amener les sujets en temps réel et en consultations intenses. Le Dr. Pascal a opposé son veto à nos inquiétudes sans même les amener jusqu'au panel de direction du projet. Alors que le projet spirait vers sa conclusion, un fork du Dr. Bharani révéla le projet au public au bout de 34 mois, déclenchant une tempête de controverse. Alors que le Dr. Pascal réussissait à tenir ses enquêteurs, espérant voir le projet arriver à sa conclusion, l'incident à notre station de recherche Legacy se produisit. L'enquête initiale conclut qu'au moins un des sujets s'était échappé du programme et était en fait responsable des pannes du système environnemental de l'habitat et des milliers de morts qui découlèrent de l'incident.

Faisant face à des examens publics et privés minutieux, beaucoup des partenaires impliqués dans le projet tentèrent de s'en défaire et même de détruire toute trace de leur implication. Dans le chaos résultant, un nombre de sujets estimés à *** ont été silencieusement libérés dans la population générale du système. Ce ne fut qu'après cet incident que tous les sujets ont été identifiés comme ayant été infectés avec la souche Watts-MacLeod du virus Exsurgent, bien que le moment et la manière dont cette infection eut lieu reste trouble et incertaine. Bien que des ordres tardifs amenèrent tous les sujets restants à être euthanasiés et/ou sauvegardés en stockage froid, seul *** des sujets libérés furent recapturés. Dans la population restante, *** ont cherché

un refuge chez des autorités sympathisantes, *** se sont révélées au public et se sont soumit à une psychothérapie intense, *** furent tués dans des incidents violents et n'ont pas rescussités et le reste est supposé se cacher quelque part.

< end excerpt >

Chapter 9

La Mesh

Avant la Chute, Les humains étaient interfacés entre eux au travers de d’Internet, l’interconnexion des réseaux étant le facteur déterminant de l’évolution du world wide web. S’il a commencé comme un support électronique pour la récupération des informations de diverses sources (en remplaçant même les anciennes sources d’informations papier), les générations successives ont développés les communautés numériques et les services hébergés tels que les réseaux des sites, des wikis, des blogs et des réseaux sociaux. Ces outils d’ouverture, de collaboration et de partage ont jetés les bases d’une société moderne et d’informations interconnectées. De nouvelles étapes sont franchies avec l’interaction sans fil, la géolocalisation, le web sémantique et les approches et les innovations réalisées dans le domaine de l’interface homme-machine, avec l’avènement des interfaces cerveau-ordinateur, de la réalité augmentée (AR), la réalité virtuelle (VR), et la lecture d’expérience (XP).

This environment, coupled with the exponential growth of processing power and memory storage, created an evolutionary path for the development of intelligent agents—designed to augment human information processing—that then transformed into artificial intelligences (AIs) in the following decades. While these “weak” AIs did not possess the full range of humancognitive abilities, tended towards overspecialization, and were restrained by programmed limitations, the digital evolution toward artificial general intelligences (AGIs)—“strong” AIs with intelligence capabilities that equaled or exceeded human abilities—could not be halted. A partir de là, il n’était qu’une question de temps avant que ses soit-disantes IA soit capablent capable d’auto-amélioration récursive, menant à une croissance exponentielles de leur intelligence. Malheureusement pour l’humanité, elles devinrent les TITANs.

Même bien avant la Chute, l’internet d’en-temps à été transformé en quelque chose d’autres. Au lieu de se connecter via des serveurs centraux, les utilisateurs étaient relié sans fil les uns aux autres, créant un réseau décentralisé d’ appareils de poche, ordinateurs personnels, des robots, et des dispositifs électroniques entremêlés. Les utilisateurs étaient en ligne tout le temps et lié à tout et tout le monde autour d’eux dans un environnement informatique ubiquitaire. This was especially true of those participating in humanity’s expansion into space. Déconnecté d’Internet en raison des distances et du lag des communications, ces utilisateurs sont néanmoins liés à toutes les personnes et les objets de leur environnement proche ou de leur habitat, créant ainsi des réseaux locaux maillés. Ainsi était née la Mesh, en prenant la place de l’ancien Internet de la terre, perdus au cours de la Chute.

9.1 Les possibilités de la Mesh.

La Mesh, telle qu’elle existe dans *Eclipse Phase* , n’est possible qu’avec les avancées majeurs en informatique, communication et nanofabrication. Les émetteurs et récepteurs radio sont si petits qu’ils peuvent littéralement êtres incorporés dans n’importe quoi. En découle que chaque objet est ”intelligent” et connecté, ou du moins possède une puce de radio-identification (RFID). Même la nourriture est ”taggée” avec des puces comestibles, qui renseigne sur les dates d’expiration et les valeurs nutritionnelles. Les autres médiums de communication, comme les lasers ou les micro-ondes, augmentent le flux d’information.

Les technologies de stockage d'informations sont si évoluées, que n'importe quel *surplus* de capacité de stockage personnelle dépasse largement celle de tout l'Internet du 20ème siècle. Les "lifeloggers" peuvent carrément enregistrer chaque moment de leur vie et ne jamais craindre de manquer d'espace disque. La quantité de données que les gens transportent dans les implants Mesh dans leur tête ou dans les ordinateurs portables Ecto est stupéfiante.

Les capacités de calcul ont aussi atteint des niveaux extrêmes. Même les super-calculateurs sont du passé quand le moindre appareil de la taille d'un téléphone portable peut suffire à quasiment tous vos besoins, même s'il s'agit de faire tourner une IA personnelle, télécharger des médias, uploader du porno et scanner des milliers de flux d'informations. Avec le réseau Mesh, les appareils qui atteignent la limite de leur capacité de calcul, partagent simplement leur fardeau avec les appareils autour d'eux, créant un énorme réseau de calcul partagé, qui ressemble un peu à un super-calculateur, partagé entre tous.

De même, les capacités de transferts dépassent maintenant de loin ce dont les utilisateurs ont besoin. Tous ceux qui sont nés ces dernières générations ont toujours vécu dans un monde de médias hyper-réaliste, multi-sensoriels de toute taille, disponibles instantanément en téléchargement et en envoi d'importe où. Les bases de données massives et les archives sont copiées dans les deux sens avec la facilité. La bande passante est un tel non-problème que la plupart des gens l'oublie qu'elle existe. En fait, étant donné l'énorme quantité de données disponibles, *trouver* l'information ou les médias que vous cherchez prend beaucoup plus de temps que de les télécharger. La Mesh n'est *jamais* indisponible. Comme c'est un réseau décentralisé, si l'un des appareils est mis hors-connection, l'information le contourne seulement, trouvant un chemin via les milliers si ce n'est les millions de nœuds disponibles. De même, La Mesh entière se comporte comme un réseau peer-to-peer, de sorte que les transferts de lourds fichiers sont séparés en morceaux gérables qui prennent des routes indépendantes. En fait, la plupart des utilisateurs gardent une archive torrent, accessible publiquement et partagé.

Les réseaux privés existent encore, bien sûr. Certains sont physiquement isolés par des connexions filaires ou même derrière une infrastructure inhibitrice de Wifi, qui maintiennent un réseau isolé et confiné. Cependant, la plupart fonctionnent à travers même la Mesh publique, en utilisant des protocoles de tunneling cryptés qui fournissent des communications privées et sécurisées sur des réseaux non sécurisés. En d'autres termes, ces réseaux privés, font partie de la Mesh avec tout le reste, mais seuls les participants

peuvent interagir avec eux grâce au cryptage, à l'authentification des utilisateurs et la vérification de l'intégrité du message.

Avec le fractionnement de la transhumanité, les tentatives d'unification des logiciels en des formats standards ont toutes échouées. Cependant, les différents systèmes d'exploitation ou les protocoles sont rarement un obstacle grâce aux outils de conversion facilement accessibles et le contrôle de compatibilité aidé par des IA.

Recherche dans Solarchive : ECTO(-link)

Marque de mobiles multifonctions, très populaire en tant qu'assistants personnels numériques avant la Chute, le nom Ecto est devenu un synonyme d'ordinateurs portables de poche à l'ère de la Mesh. Les ordinateurs implantés standards sont aussi parfois dénommés Endo afin de refléter la différence entre le côté interne et externe de l'appareil. Peu importe s'ils sont ecto ou endo, les ordinateurs modernes possèdent tous un système d'exploitation (OS), une suite de programmes multifonctionnel qui comprend un navigateur Mesh, des outils des médias, de repérage, des programmes de socialisation (messagerie, mise à jour sociale), de cartographies et de logiciels de navigation, des logiciels de traduction et d'autres logiciels similaires. Les OS sont hautement personnalisables, permettant l'utilisation de plug-in et add-ons pour tout les logiciels et les gadgets souhaités. Typically, the user's muse (personal AI assistant) facilitates software interactions. Le ecto lui-même est généralement la taille de la carte de crédit du 20ème siècle et peut être moulé et façonné en des formes différentes grâce aux matériaux intelligents. Ils sont souvent portés comme bijoux ou accessoires vestimentaires, notamment en bracelets. L'interface utilisateur varie selon les préférences de l'utilisateur. Wireless-enabled contacts and earbuds equip users who lack mesh implants, enabling them to experience augmented reality and the ecto's AR control interface. Les interfaces de contrôle standards entoptiques (dans l'oeil) sont également disponibles via Wifi,

skinlink (transmission d'information par la peau), et fibres optiques.

9.1.1 Meshing Technologies

Presque tous les biomorphs dans le système solaire sont équipés des implants Mesh de base (p. 300)—implanted personal computers. Ces implants sont cultivés dans le cerveau via nanochirurgie non-intrusive. Le processeur, l'émetteur-récepteur sans fil, les périphériques de stockage, et d'autres éléments sont directement câblés aux cellules neuronales, aux centres du langage, des perceptions et de la paroles entre autres. L'émulation de la communication par la pensée (dite *transduction*) permet à l'utilisateur de contrôler l'implant par la pensée et de communiquer sans vocalisation. Les implants Mesh transmettent les informations directement au cerveaux qui sont quelque fois perçues comme la Réalité Augmentée, comme une surcouche aux sensations physiques de l'utilisateur. Dans la même veine, les implants mesh installés dans synthémorphs et les pods sont directement intégrées à leurs cybercerveaux (ce qui crée un problème de sécurité potentiel puisque les cyberverveaux sont vulnérables au piratage).

Les appareils externes appelé ectos (p. 325) sont également utilisés pour accéder au Mesh, mais ceux-ci sont de plus en plus rares compte tenu de la prévalence des implants Mesh. Les options d'interfaces des ectos comprennent des interfaces haptiques, comme des écran tactile, des bracelets ou des gants qui permettent de détecter les mouvements de bras, de la main, ou d'un doigt (la souris et claviers virtuels), des systèmes de contrôle par mouvements et clinements des yeux, ou du corps tout entier (contrôle par l'axe du corps ou des membre pour les non-humanoides), des commandes vocales, et plus encore. L'information sensorielle est traitée au moyen de lentilles, lunettes, écouteurs intra-auriculaires (haut-parleurs vibrants sur l'os), combinaisons, gants, pince-nez, piercing à la langue, et d'autres dispositifs sans fil qui sont liés (ou physiquement branchés) à l'ecto.

L'héritage des TITANs

Compte tenu des capacités techniques des ordinateurs personnels modernes, les superordinateurs de pointe à large bande passante ne sont pas nécessaires. Mais il ya une autre raison pour laquelle ils sont évités: les Titans.

Les mainframes, les clusters auto-organisés, et les systèmes conscients de calcul parallèle massivement distribués et parallélisés sont tous considérés comme des dangers potentiels dans Eclipse Phase, car ils possèdent suffisamment de puissance de calcul et de capacité de traitement de données pour activer une IA germe et d'autre lancement abrupts de singularité. Certains habitats sont jusqu'à aller interdire de tels systèmes, sous la plus grave des peines: la mort finale, y compris la suppression de toutes les sauvegardes et les forks des dernières années, dans la plupart des cas.

Those supercomputers that habitats do allow are "hard networks" that control a habitat's most crucial systems like orbit maintenance thrusters, life support, communications, power, or cutting-edge hypercorp R&D projects. Ces systèmes sont généralement connectés en filaire, très surveillés et verrouillés dans les centres de traitement des données avec des restrictions d'accès rigoureuses, du côté informatique, et des mesures de sécurité impitoyable, dans le monde réel.

De même, les IAs se sont souvent très restreintes, et il n'est pas rare pour les AGIS être purement et simplement interdites, en particulier dans le Système Intérieur et la République Jovienne. La plupart des programmes intelligents sont limités, avec des restrictions de croissance, spécialement conçus pour les empêcher de s'auto-améliorer.

9.1.2 Surcharge d'informations

Le Mesh contient d'énormes quantités de renseignements personnels et publics partagés par les utilisateurs, une mise en commun numérique

des nouvelles, des médias, le discours, la connaissance, les données de l'environnement, des affaires, et de la culture. La transhumanité utilise le Mesh comme un outil d'échange, de communication et de participation avec d'autres utilisateurs, tant locaux qu'éloignés. En tant que tel, le maillage est une mise à jour, la source faisant autorité sur toutes les connaissances ou les activités transhumanistes.

Tout ce qui est en ligne n'est gratuit, bien sûr, sauf peut-être dans les zones autonomistes. Assez peu de données de propriété industrielle est sont maintenus hors de la toile dans des stockages sécurisés, ou séquestrées loin dans les réseaux privés. Some of this is for sale, and heavily encumbered with digital restrictions—software media, nanofabrication blueprints, skillsofts, etc. Cependant, un mouvement florissant d'open-source offre des alternatives gratuites et ouvertes au grand nombre de données propriétaires et de nombreux groupes fourgent des versions crackées des produits propriétaires, et ce malgré la pression de certaines autorités. D'autres données sont simplement reliées à des intérêts concurrentiels (projets de recherche hypercorp) ou sont extrêmement privées, telles que les sauvegardes ego.

Spimes

Avec les données accumulées des affaires transhumaines, le Mesh est également encombré de l'information provenant nombre incalculable des appareils sans-fils qui tiennent à jour en permanence leur emplacement sur le Mesh, les enregistrements des capteur, et d'autres données. Les appareils qui sont localisés, auto-enregistreurs, auto-documentés et qui diffusent leurs données à qui veut l'entendre sont familièrement appelés "spimes". Depuis que les capteurs visuels, sonore ou autre sont devenus ridiculement minuscules et peu coûteux, ils sont désormais omniprésents et incorporés dans presque tous les objets et produits qu'une personne peut porter, s'appliquer, utiliser, avaler, s'injecter, etc. This allows almost any user to reach out through the mesh and gather environmental data and ambient sensor recordings from a specific location (or at least public locales—private areas typically block such signals or slave them to a local AI that filters their output).

Surveillance, vie privée, et sousveillance

Alors que les spimes sont aisément repérables, ils contribuent aussi à un environnement de surveillance constante. Entre les spimes, les micro-senseurs, les systèmes de sécurité omniprésents, les capacités d'enregistrement des implants Mesh presque universellement utilisés, à peu près tout est enregistré. De plus avec les capacités de reconnaissance faciale, les réseaux sociaux/de réputation et autres logiciels de recherche de données, il devient vite évident que la vie privée est une notion dépassée. Ceux qui cherchent à masquer leur identité ou couvrir leurs mouvements doivent penser à cet état de fait un peu spécial. Sinon, les morphs communes (surtout les synthmorph et les pods) ont une apparence qui aide l'utilisateur à se fondre dans la masse.

Bien que tout cela peut ressembler à un cauchemar orwellien de surveillance, une grande part des technologies d'enregistrements travaillent actuellement en "sousveillance" (surveillance par la base), ayant un rôle de transparence et de lutte contre les abus de pouvoir.

Les régimes autoritaires avancer avec précaution, car ils sont aussi universellement surveillés, en dépit de leurs tentatives pour contrôler le flux d'information. Beaucoup de gens sont en outre désireux de se joindre à cette télésurveillance participative ouverte ". Avec une capacité de stockage quasi illimitée, les lifeloggers enregistrent chaque instant de leur vie et partagent avec d'autres leur expériences.

9.2 les interfaces AR, VR, et XP

Les médias Mesh sont accessibles en utilisant l'un des trois protocoles: la réalité augmentée (AR), la réalité virtuelle (VR), ou la lecture d'expérience (XP).

9.2.1 Augmented Reality

Most users perceive data from the mesh as augmented reality—information overlaid on the user's physical senses. For example, computer-generated graphics will appear as translucent images, icons, or text in the user's field of vision. While visual AR data—called *entoptic* data—is the most common, other senses may also be used. AR input includes acoustic sounds and voices, odors, tastes, and even tactile sensations. This sensory data is high-resolution and seemingly "real," though it is usually presented as something ghostly or otherwise artificial so as not to be confused with real-world interactions (and also to meet safety regulations).

User interfaces are customized to the user's preferences and needs, both graphically and content-wise. Filters allow users to access the information they are interested in without needing to worry about extraneous data. While AR data is typically placed in the user's normal field of vision, entoptics are not actually limited by this and may be viewed in the "mind's eye." Nevertheless, icons, windows and other interaction prompts can be layered, stacked, toggled, hidden, or shifted out of the way if necessary to interact with the physical world.

Information At Your Fingertips

The following information is always available for most mesh users in a normal habitat:

Local Conditions

- Local maps showing your current location, annotated with local features of personal interest (according to your personal preferences and filters) and your distance from them/directions to them. Details regarding private and restricted areas (government/ hypercorp areas, maintenance/security infrastructure, etc.) are usually not included.
- Current habitat life support (climate) conditions including atmosphere composition, temperature.
- Current solar system and habitat orbit maps with trajectory plots, communication delays.
- Local businesses/services, directions, and details.

Local Mesh

- Public search engines, databases, mesh sites, blogs, forums, and archives, along with new content alerts.
- Syndicated public newsfeeds in a variety of formats, filtered according to your preferences.
- Sensor/spine (mostly audio-visual) feeds from any public area of the habitat.
- Private network resources (including tactical nets).
- Automatic searches for new online references to your name and other subjects of interest.
- E-tags pertaining to local people, places, or things.
- Facial/image recognition searches of public mesh/archives to match a photo/vid still.

Personal Information

- Morph status indicators (medical and/or mechanical): blood pressure, heart rate, temperature, white cell count, nutrient levels, implant status and functionality, etc.
- Location, functionality, sensor feeds, and status reports of your possessions (via sensors and transmitters in these possessions).
- Access to one's life-spanning personal audio-visual/XP archive.
- Access to one's life-spanning personal file archive (music, software, media, documents, etc.).
- Credit account status and transactions.

Social Networks

- Communications account status: calls, messages, files, etc.
- Reputation score and feedback.
- Social network status, friend updates.
- Updated event calendar and alerts.
- The public social network profiles of those around you.
- The location and status of those nearby and involved in the same AR games as you.

Avatars

Every mesh represents themselves online via a digital avatar. Many people use digital representations of themselves, whereas others prefer more iconic designs. This may be an off-the-shelf look or a customized icon. Libraries of avatars may also be employed, enabling a user to switch their representation according to mood. Avatars are what other users see when they deal with you online—i.e., how you are represented in AR. Most avatars are animated and programmed to reflect the user's actual mood and speech, so that the avatar seems to speak and have emotions.

E-Tags

Entoptic tags are a way for people to “tag” a physical person, place, or object with a piece of virtual data. These e-tags are stored in networks local to the tagged item, and move with the item if it changes location.

E-tags are viewable in AR, and can hold almost any type of data, though short notes and pictures are the most common. E-tags are often linked to particular social networks or circles within that network, so that people can leave notes, reviews, memorabilia media, and similar things for friends and colleagues.

Æther Jabber

Start Æther Jabber

Active Members: 2

Δ I have to tell you, after losing Kiri and Sal to that Exsurgent infection, my team is a lot more worried about contracting the virus from digital sources. Actually, I'd label them as paranoid. I don't think they'll ever touch any salvaged electronics again unless they're behind a zillion firewalls and the device is completely isolated and tested by a delta fork loaded with every antiviral ware we can find first. Even then, they'd rather shoot it than access directly or hook it up to an important network. After seeing what the virus did to Sal, I don't blame them.

Ψ In our line of work, paranoia can be healthy.

Δ Sure, but it's also a pain in the ass. Security is always a tradeoff. Firewall's gotta have something up its sleeve that I can pass along to the rest to put their guards at ease.

Ψ Yes ... and no. It's complicated.

Δ I don't see why. Do we have a way of detecting and killing this thing or not?

Ψ Sort of.

Δ You're killing me.

Ψ Look. Ever since the Fall, we've had measures in place to detect and counteract Exsurgent infections and all of the other worms and malware the TITANs concocted. Firewall went to great lengths to make sure that everyone had access to the detection signatures and countermeasures—and we mean everyone. They've been incorporated in almost every commercial and open source security software released in the past decade. Every habitat in the system—well, every one with a lick of sense anyway—employs such measures in their chokepoints and mesh infrastructure.

Δ I sense a “but.”

Ψ Yes. The problem is that the Exsurgent virus and similar TITAN infowar worms are adaptive. They're intelligent. Even though we mostly eradicated them from our networks, new versions periodically pop up, using some new trick to get past the Firewall scans and wreak havoc. Our warning and outbreak response system has it down to a science, and such instances are usually contained.

Δ Usually.

Ψ Well, there's always the chance that variants are still skipping around out there, under our radar. What's worse to contemplate, though, is that we may get another major outbreak that spreads to multiple habitats before we can contain it. That might get very, very bad, very, very quickly.

Skinning

Since reality can be overlaid with entoptics of hyper-real quality, modern users can “skin” their reality by modifying their perceptual input. Environments around them may be modified to fit their particular tastes or mood. Need your spirits boosted? Pull up a skin that makes it seem like you’re outdoors, with the sun shining down, the sounds of gentle surf in the background, and butterflies drifting lazily overhead. Pissed off? Be comforted as flames engulf the walls and thunder grumbles ominously in the distance. It is not uncommon for people to go about their day, accompanied by their own personal soundtrack that only they can hear. Even olfactory and taste receptors can be artificially stimulated to experience sensations like the smell of roses, fresh air, or freshly-baked pastries. While originally developed to make “space food” less distasteful and as a method to counter space-induced cabin fever for those that weren’t born in space, vast archives of aromas, tastes, and environments are available for download.

Skins do not need to be kept private, they may also be shared with others via the mesh. Tired of your cramped habitat cubicle? Decorate it with a custom-themed skin and share it with visitors to make them feel more comfortable. Found a new music track that livens up your day? Share it with others around you, so they can nod to the same beat.

Skinning can also be used for the opposite effect. Any undesired content of reality can be edited out, veiled, or censored by modern software programs or muses that engage in real-time editing. Tired of looking at someone’s face? Add them to your killfile, and you’ll never have to acknowledge their presence again. AR censorware is also common in some communities with strict religious or moral convictions.

9.2.2 Virtual Reality

Virtual reality overrides the user’s physical senses and places them inside an entirely computer-generated environment called a *simulspace*. While AR is used for all common day activities and interactions, VR is used mainly for recreation (gaming, virtual tourism, escapism), socializing, meeting (when face-to-face meetings are not possible), and training. Dedicated networks with high-capacity information processing are required to render and run large and complex hyper-real simulspaces with many users, and these are often hard-wired for additional stability. Smaller simulspaces capable of hosting a smaller amount of users can be run on a smaller distributed network of linked devices. Many infomorphs and AIs effectively reside within simulspaces, and some transhumans have sworn off the physical world altogether.

Defying Nature’s Laws

A plethora of simulspace environments are available, ranging from simulations of real places to historical recreations to fantastic worlds representing almost every genre imaginable. All of these simulations are bolstered by the fact that possible scenarios are not bound by the laws of nature. The fundamental forces of reality and nature, like gravitation, electromagnetism atmosphere, temperature, etc., are programmable in VR, allowing for environments that are completely unnatural, such as escheresque simulspace where gravity is relative to position. These *domain rules* may be altered and manipulated according to the whim of the designer.

Time itself is an adjustable constant in VR, though deviation from true time has its limits. So far, transhuman designers have achieved time dilation up to 60 times faster or slower than real time (roughly one minute equaling either one hour or one second). Time slowdown is far more commonly used, granting more time for simulspace recreational activities (more time, more fun!), learning, or work (economically effective). Time acceleration, on the other hand, is extremely useful for making long distance travel through space more tolerable.

Accessing Simulspaces

Most simulspaces can be accessed through the mesh just like any other node. Since VR takes over the user’s sensorium, however, and sometimes involves time perception dilation, users are cut off from other mesh-delivered sensory input and interacting directly with other nodes. Instead, outside mesh interactions

are routed through the simulspace's interface meaning that a character may browse the mesh, communicate with others, etc. from inside a simulspace, if the domain rules allow it).

Since physical senses are overridden when a user accesses VR, most people prefer to rest their body in a safe and comfortable environment while in the simulspace. Body-fitting cushions and couches help users relax and keep them from cramping up or injuring themselves if they happen to thrash around. In case of long-term virtual sojourns (for instance, during space travel), morphs are normally retained in tanks that sustain them in terms of nutrition and oxygen. Many VR entertainment and game networks offer dedicated and hardwired physical VR cafes with private pods. Visitors rent a pod and physically jack in, using either access jacks or an ultrasonic trode net that reads and transmits brain patterns when placed on the head.

When accessing a simulspace, the user first enters an electronic buffer "holding space" known as a white room. Here the user chooses a customizable avatar-like persona to represent them in the simul-space called a simulmorph. From this point, the user immerses themselves in the virtual reality environment, effectively becoming their simulmorph.

9.2.3 Experience Playback

Every morph with mesh inserts has the capability to transmit or record their experiences, a form of technology called experience playback, or XP. Since the first programs were developed that provide a simple interface to "snapshot" one's experiences, it has become extremely popular to share XP with friends and social networks, or with the online public at large. The level of experiences depends on how much of the recorded sensory perception is kept when the clip is made. Full XP includes exteroceptive, interoceptive, and emotive tracks. Exteroceptive tracks include the traditional senses of sight, smell, hearing, touch, and taste that process the outside world. Interoceptive tracks include senses originating within the body, such as balance, a sense of motion, pain, hunger and thirst, and a general sense of the location of one's own body parts. Emotive tracks include the whole spectrum of emotions which can be aroused in a transhumans. Due to the biological requirements (neuronal and endocrine systems) of expressing emotions, hardcore XP aficionados deem only the experience in and from biomorphs as the real deal.

9.3 Mesh Uses

There are many reasons people use the mesh. The foremost is communication: voice and video calls (typically displaying avatars rather than actual video), electronic messaging (e-mail, instant messaging microblogging), and file and data transfers. Socializing is also key, handled via social and reputation networks, personal profiles, lifelogging, chats and conferences (both AR and VR), and discussion groups and forums. Information gathering is also at the top, whether its browsing the popular Solarchive or other databases and directories, tapping the latest newsfeeds, browsing mesh sites, tracking your friends, taking lessons in VR, or looking up just about anything conceivable. Recreation rounds out the pack, covering everything from gaming (AR and VR) to experiencing other people's lives (XP) to VR tourism and club-hopping.

9.3.1 Personal Area Networks

Since everything a person carries is meshed, most people maintain personal area networks that route all of these devices through their mesh inserts or ecto, which acts as a hub. This is both a security measure, ensuring they maintain control over their own accessories and a convenience factor, as it focuses all of the controls in one place.

9.3.2 Virtual Private Networks

Virtual private networks (VPNs) are communications networks tunneled through the mesh, which are dedicated for a specific group of people. The primary use of VPNs is to create privacy and security for its users, and so they typically use security

features such as ego authentication and public key encryption. VPNs are regularly used to mesh mobile offices into a corporate network or mesh people together who work on or contribute a certain project. Other VPNs—particularly social networks and rep networks—operate with minimal security features, simply serving as a network of specific users within the mesh and making it easier to keep in touch, transfer information, make updates, and so on. Most VPNs come as specialized software suites that run custom environmental software that integrates into the user’s normal mesh interface and AR.

9.3.3 Social Networks

Social networks are the fabric of the mesh, weaving people together. They are the means by which most people keep in contact with their friends, colleagues, and allies, as well as current events, the latest trends, new memes, and other developments in shared interests. They are an exceptionally useful tool for online research, getting favors, and meeting new people. In some cases, they are useful for reaching or mobilizing masses of people (as often illustrated by anarchists and pranksters). There are thousands of social networks, each serving different cultural and professional interests and niches. Most social networks allow users to feature a public profile to the entire mesh and a private profile that only those close to them can access.

Reputation plays a vital part in social networks, serving as a measure of each person’s social capital. Each person’s reputation score is available for lookup, along with any commentary posted by people who favored or disfavored them and rebuttals by the user. Many people automate their reputation interactions, instructing their muse to automatically ping someone with a good review after a positive action and to likewise provide negative feedback to people with whom the interaction went poorly.

9.3.4 Mobile Offices

Due to the lack of office space and the wireless accessibility of most information, most businesses now operate virtually, with few or no fixed offices or even assets. Instead, individuals have become their own mobile office. Bit-pushers and bureaucrats like hypercorp executives, clerical workers, accountants, and researchers—as well as innovators like artists, writers, engineers, and designers—work wherever they want to.

The most prominent example of this phenomenon are the bankers of the Solaris hypercorp. Each employee acts as a mobile one-person banking office, managing transactions via Solaris’s robust VPN.

On rare occasions, office environments are run in simulspace with time dilation to maximize efficiency. Since this requires the workers to access a centralized wired network and leave their bodies unattended while accessing simulspace, however, it requires an extra level of physical security that is typical only of some governmental installations and corporate habitats.

9.4 Islands In The Net

In the time of *Eclipse Phase*, information can become outdated quite fast, and the accessibility of new information depends on your location. It’s easy to keep up-to-date on your local habitat/city or planetary body, but keeping current on events elsewhere is typically reliant on the speed of light.

If you happen to be in a station in the Kuiper Belt, on the edge of the solar system 50 astronomical units from the terrestrial inner planets, waiting on a message from Mars, the signal carrying the message will be roughly seven hours old when it reaches you. Of course it will only reach you that fast if you are using quantum farcast, which is only limited by the speed of light (not to mention rare and expensive in most habitats). If you are not using a quantum farcaster, the signal may take even longer and is prone to interference and noise, deteriorating the quality and possibly losing some of the content, especially over major distances. Whenever you start dealing with communication between habitats, you have to factor in the light-speed lag, the amount of time it takes even the fastest transmission to reach you. This lag works both ways, so trying to hold a conversation with someone just 5 light-seconds away means that you’re waiting at least 10 seconds to get the reply to whatever you just said. For this reason, AR and VR communications are almost always conducted locally while standard messaging is used for nonlocal communications. For

detailed discussions, it is often simpler to send a fork of yourself (p. 273) to have the conversation and then return.

Quantum-entanglement communicators (p. 314) are one solution to this light-speed lag, although a burdensome and expensive one. QE comms allow for faster-than-light communication to an entangled communicator, though each transmission uses up a precious amount of quantum-entangled bits, which are in limited supply.

Transmissions made between habitats almost always occur via each station's massive data relays, where they are then distributed into the local mesh. This bottleneck is often used by authoritarian habitats to monitor data transmissions and even filter or censor certain public non-encrypted content. Some messages are also prioritized over others, potentially meaning further delays.

The method of transmission between habitats also sometimes matters. Radio and neutrino broadcasts can be intercepted by anyone, whereas tight-beam laser or microwave links are specifically used as a point-to-point method that minimizes interception and eavesdropping. The use of quantum farcasting using neutrino systems is completely secure, however, and is the most frequently-used intra-habitat link.

What these lags, bottlenecks, and prioritizations mean is that some news and data takes a particularly long-time to trickle from one local mesh network to another, passing slowly from habitat to habitat. This means that there are always gradients of information available to different local mesh networks, typically depending on proximity and the importance of the information. Some data even gets lost along the way, never making it further than a habitat or two before it is lost in the noise. The only way to retrieve such information is to track it down to its source.

9.4.1 Darkcasts

“Darkcasts” are ranged communications that go outside of legal and approved channels. Since certain habitats have strict regulations on transmission content, forking, egocasting, infomorphs, muse abilities, and AGI code, underworld groups like the ID crew profit by offering illegal data transmission services. Primarily used for censored data and banned content (like illegal XPs or malware), local organized crime factions also often offer egocasting services complete with resleeving and leasable morphs, allowing egos that prefer discretion to enter or leave a habitat without drawing attention. Though such authorities hunt down these darkcast networks whenever they get a chance, many habitats have a sophisticated darkcast infrastructure that makes use of decoys, temporary communications lines, relays, and regular transmitter relocation—not to mention judicious bribing and blackmailing.

9.5 Mesh Abuses

As with all things, the mesh has its darker side. At the basic level, this amounts to flamewar-starting trolls, stalkers, or griefers whose intent is to mess with others for a laugh. At the more organized level, it expands to illicit or criminal enterprises that utilize the mesh, such as selling black/snuff/porn XPs, illegal software, pirated media, or even egos. The most infamous threats—thanks both to the Fall and to the continuous sensationalism applied by media and stern authorities—are, of course, malware and hackers. Given the capabilities of modern hackers and the vulnerability of many habitats—where damage to life support systems could kill thousands—the threat may not be over-exaggerated.

9.5.1 Hackers

Whether individuals who are genuinely interested in exploring new technologies and seeking ways to break them in order to make them better, hacktivists who utilize the mesh in order to undermine the power of authorities, or “black hats” who seek to circumvent network security for malicious or criminal intent, hackers are a permanent fixture of the mesh. Unauthorized network break-ins, infiltration of VPNs, muse subversion, cyberbrain hijacking, data theft, cyber-extortion, identity fraud, denial of service attacks, electronic warfare, spine hijacking, entoptic vandalism—these are all common occurrences on the mesh. Thanks to smart and adaptive exploit programs and assisting muses, even a moderately skilled hacker can be a threat.

In order to counter hacking attempts, most people, devices, and networks are protected by a mix of access control routines, automated software intrusion prevention systems, encryption, and layered firewalls, typically overseen by the user's muse who plays the role of active defender. Extremely sensitive

systems—such as space traffic control, life support, power systems, and hypercorporate research facilities—are usually limited to isolated, tightly-controlled, heavily-monitored, hard-wired networks to minimize the risk of intrusion from snoopers and saboteurs. Various countermeasures may be applied against such intruders, ranging from locking them out of the system to tracking them back and counterhacking.

9.5.2 Malware

The number of worms, virii, and other malware programs that ripped through computer systems during the Fall was staggering. Many of these were part of the netwar systems prepared by old Earth nation-states and corporations and unleashed on their enemies. Others were products of the TITANs, subversive programs that even the best defenses had trouble stopping. Even 10 years later, many of these are still reappearing, brought back to life by the accessing of some long-forgotten data cache or the accidental infection of a scavenger mucking through old ruins. New ones pop every day, of course, many of them programmed by criminal hacker outfits, while others that enter circulation are modifications and variations of suspected TITAN designs, perhaps implying that certain parties are intentionally tinkering with this code and releasing it into the wild. Rumors and whispers circulate that some of these TITAN worms are even more potent and frightening than previously hinted at, with stunning adaptive capabilities and intelligence. These rumors are steadfastly denied by authority figures and security experts ... who then quietly turn around and do their best to ensure that their own networks remain safe.

9.6 AI And Infolife

Self-aware helper programs were originally designed and realized to augment transhuman cognitive abilities. These specialized-focus AIs were then developed into the more complete, independent digital consciousnesses known as AGIs. The further evolution of these digital life forms into seed AIs unfortunately led to the emergence of the TITANs and then the Fall. This created a rift in transhuman society as fear and prejudice turned popular opinion against unrestricted AGIs, an attitude of mistrust that still lingers to this day.

9.6.1 AI

The term AI is used to refer to narrow, limited-focus AIs. These digital minds are expert programs with processing capabilities equal to or even exceeding that of a transhuman mind. Though they have a personality matrix with individual identities and character, and though they are (usually) conscious and self-aware, their overall complexity and capabilities are limited. The programmed skills and abilities of AIs are typically very specific in scope and aligned towards a particular function, such as piloting a vehicle, facilitating mesh searches, or coordinating the functions of some habitat sub-system. Some AIs, in fact, can only barely be considered sapient, and their emotional programming is usually narrow or non-existent.

AIs have a number of built-in safety features and programmed limitations. They must serve and obey the instructions of authorized users within their normal functioning parameters and (in the inner system at least) must also obey the law. They lack self-interest and self-initiative, though they have limited empathy and may be programmed to anticipate the needs and desires of users and pre-emptively take action on their behalf. Perhaps most importantly, however, is that their psychological programming is specifically based on universal human modes of thought and an understanding and support of transhuman goals and interests. This is part of an initiative to engineer so-called “friendly AIs,” who are programmed with sympathy towards transhumanity and all life and seek out their best interests.

In most societies, basic AIs are considered “things” or property rather than people and are accorded no special rights.

9.6.2 Muses

Muses are a specific type of AI designed to function as a personal aide and companion. Most people in *Eclipse Phase* have grown up with a muse at their virtual side. Muses tend to have a bit more personality and psychological programming than standard AIs and over time they build up an extensive database of their user's preferences, likes and dislikes, and personality quirks so that they may more effectively be of service and anticipate needs. Muses generally have names and reside within the character's mesh inserts or ecto, where they can manage the character's personal area network, communications, data queries, and so on.

What Your Muse Can Do For You

- Make Research Tests to find information for you.
- Scan newsfeeds and mesh updates for keyword alerts.
- Monitor your mesh inserts/ecto/PAN and slaved devices for intrusion.
- Launch countermeasures against intruders.
- Teleoperate and command robots.
- Monitor your Rep score and alert you to drastic changes.
- Automatically provide feedback for other people's Rep scores.
- Run audio input through an online, real-time language translation system.
- Put you in privacy mode and/or proactively stealth your wireless signal.
- Falsify/fluctuate your mesh ID.
- Track people for you.
- Anticipate your needs and act accordingly, pre-empting your requests.

9.6.3 AGI

AGIs are complete and fully operational digital consciousnesses self-aware and capable of intelligent action at the same level as any transhuman. Most have full autonomy and the capacity for self-improvement by a processing similar to learning—a slow optimization and expansion of their code that features programmed limitations to prevent it from achieving the self-upgrading capabilities of seed AIs. They have more fully-rounded personalities and emotional/ empathic abilities than standard AIs, due in part to a development process where they are literally raised within a VR simulation analogous to the rearing of transhuman children, and so are more fully socialized. As a result, they have a fairly human outlook, though some deviation is to be expected, and sometimes is apparent in great degrees. Despite this attempt to humanize AGIs, they do not have the same evolutionary and biological origins that transhumans have, and so their social responses, behavior, and goals are sometimes off-mark or decidedly different.

AGIs bear the social stigma of their non-biological origin and are often met with bias and mistrust. Some habitats have even outlawed AGIs or subject them to

strict restrictions, forcing such infolife to hide their true natures or illegally darkcast to enter habitats or stations. AGI mind programming emulates transhuman brain patterns sufficiently well that they can be sleeved into biomorphs if they choose.

Non-Standard AIs And AGIs

Not all AIs and AGIs were programmed and designed to adhere to human modes of thought and interests. Such creations are illegal in some jurisdictions, as they are considered a potential threat. Several hypercorps and other groups have initiated research into this field, however, with varying results. In some cases these digital minds are so different from human mindsets that communication is impossible. In others, enough crossover exists to allow limited communication, but such entities are invariably quite strange. Rumors persist that some AIs began their life as transhuman backups or forks, who were then heavily edited and pruned down to AI-level intelligences.

9.6.4 Seed AI

Due to the capability for unlimited self-upgrading, seed AIs have the capacity to grow into god-like digital entities far beyond the level of transhumans or AGIs. They require massive processing power and are always increasing in complexity due to a continual metamorphosis of their code. Seed AIs are too complex to be downloaded into a physical morph, even a synthetic one. Even their forks require impressive processing environments, so doing so is rare. In fact, most seed AIs require the capacities of hard-wired networks to survive.

The only seed AIs known to the public are the infamous TITANs who are widely regarded as being responsible for the Fall. In truth, the TITANs were not the first seed AIs and will probably not be the last. There are no publicly known TITANs (or other seed AIs) currently residing in the solar system, despite circulating rumors of damaged TITANs who were left behind on Earth, speculated TITAN activity under the clouds of Venus, or whispers of new seed AIs hidden away in secret networks on the edges of the system.

9.6.5 Transhuman Infomorphs

For thousands of infugees, embodying a digital form is their only choice. Some of these are locked away in mesh-separated virtual holding areas or even inactive storage, locked up by habitats who didn't have enough resources to handle them. Others are imprisoned inside simulspaces, killing time in whatever way they choose until an opportunity to resleeve comes their way. Quite a few are free to roam the mesh, interacting with physically-sleeved transhumans, keeping up with current events, and sometimes even forming activist political blocs to campaign for infomorph rights or interests. Still others find or are forced into virtual careers, slaving away in the digital sweatshops of hypercorps or criminal syndicates. A few find companions who are willing to bring them along in their ghostrider module and become an integral part of their lives, much like a muse. Some transhumans willingly choose the infomorph lifestyle, either for hedonism (custom simulspace and VR games until the end of time), escapism (loss of a loved ones leads them to write off physical concerns for awhile), freedom (go anywhere the mesh takes you—some have even beamed copies of themselves to far distant solar systems, hoping someone or something will receive their signal when they arrive), experimentation (forking and merging, running simulations, and weirder things), or because it is ensured immortality.

9.7 Everyday Mesh Mechanics

Everyone (and everything) is meshed in *Eclipse Phase*. The following rules and concerns apply to standard mesh use. Note that various mesh-related terms are explained, along with other *Eclipse Phase* concepts, under *Terminology*, p. 25.

9.7.1 Mesh Interface

Characters have a choice of which interface to use, the entoptic interface of basic mesh inserts or the haptic interface of an ecto. The basic mesh inserts used by most users allows them to interact with AR, VR, XP, and the mesh at the

speed of thought. This is the default method of mesh use and suffers no modifiers. They are, however, more prone to visual and operative impairments (virtual illusions denial-of-service effects) when hacked.

Characters who use the haptic interface of an ecto, however, suffer a slight delay on their mesh activities due to manual toggling, physical controls, and physical interaction with virtual controls. In game terms, the use of haptics imposes a -10 skill modifier to all mesh tests where timing is rushed (particularly combat and or any sort of mesh use under pressure). Additionally, increase the timeframe for mesh-based Task Actions by +25% when interfacing via haptics. On the positive side, ectos can be easily removed and discarded if compromised—for this reason, many hackers and security-conscious users use an ecto in addition to their mesh inserts, routing all high-risk traffic through the ecto as an extra line of defense.

9.7.2 Mesh ID

Every mesh user (and, in fact, every device) has a unique code called their *mesh ID*. This ID distinguishes them from all other users and devices, and is the mechanism by which others can find them online, like a combination phone number, email address, and screen name. Mesh IDs are used in almost all online interactions which are often logged, meaning that your activities online leave a datatrail that can be tracked (p. 251). Fortunately for Firewall sentinels and others who value their privacy, there are ways around this (see *Privacy and Anonymity*, p. 252). AIs, AGIs, and infomorphs also each have their own unique mesh ID.

9.7.3 Accounts And Access Privileges

Devices, networks (such as PANs, VPNs, and hardwired networks), and services require that every user that accesses them does so with an account. The account serves to identify that particular user, is linked to their mesh ID, and determines what access privileges they have on that system. There are four types of accounts: *public*, *user*, *security*, and *admin*.

Elite Exploits

The mesh gear quality rules allow for players and gamemasters to make a distinction between software tools, separating the open-source, stock-repertoire exploit tools of amateur hackers from cutting-edge military-grade penetration wares. While many characters will simply buy or otherwise acquire such programs, a hacker with the do-it-yourself ethic is likely going to want to design their own personalized applications, based on their playbook of closely-guarded intrusion/counterintrusion methods.

To reflect the efforts a hacker character makes by designing, coding, and modifying their own customized personal arsenals, they may make a Task Action Programming Test with timeframe of 2 weeks. If they succeed, they upgrade one of their software tools by one level of quality (i.e., from +0 to +10). Multiple Programming Tests can be made to enhance a program, but for each level add the target modifier as a negative modifier to the test (so upgrading a +0 suite to +10 is a -10 modifier on the Programming Test).

Similarly, at the gamemaster's discretion, software tools—particularly exploits—may degrade in quality over time, reflecting that they have become outdated. As a general rule, such programs should degrade in quality about once every 3 months.

Public Accounts

Public accounts are used for systems that allow access (or access to parts of their system) to anyone on the mesh. Public accounts do not require any sort of authentication or login process, the user's mesh ID is enough. These accounts are used to provide access to any sort of data that is considered public: mesh sites, forums, public archives, open databases, social network profiles, etc. Public accounts usually have the ability to read and download data, and sometimes to write data (forum comments, for example), but little else.

User Accounts

User accounts are the most common accounts. User accounts require some form of authentication (p. 253) to access the device, network, or service. Each user account has specific access privileges allotted to it, which are tasks the user is allowed to perform on that system. For example, most users are allowed to upload and download data, change basic content, and use the standard features of the system in question. They are not, however, usually allowed to alter security features, add new accounts, or do anything that might impact the security or functioning of the system. As some systems are more restrictive than others, the gamemaster decides what privileges each user account provides.

Mesh Gear Modifiers	
Modifier	Software/Hardware
-30	Bashed-up devices, no-longer-supported software, relics from Earth or the early expansion into space
-20	Malfunctioning/inferior devices, buggy software, pre-Fall technology
-10	Outdated and low quality systems
0	Standard ectos, mesh inserts, and software
+10	High-quality goods, standard security-grade products
+20	Next-generation devices, advanced software
+30	Newly-developed, state-of-the-art, top-of-the-line technology
>+30	TITANs and/or alien technology

Security Accounts

Security accounts are intended for users that need greater rights and privileges than standard users, but who don't need control over the entire system, such as security hackers and muses. Security access rights usually allow for reading logs, commanding security features, adding/deleting accounts, altering the data of other users, and so on.

Admin Accounts

Admin accounts provide complete control over the system. Characters with admin rights can do everything security accounts can, plus they can shut down/ reboot the system, alter access rights of other users, view and edit all log files and statistics, and stop or start any software available on the system.

9.7.4 Mesh Gear Quality

Not all gear is created equal, and this is especially true of computers and software, where new innovations are made on a daily basis. Keeping up-to-date with the last specs isn't too difficult, but on occasion the characters will get their hands on some old relic or find themselves in secluded or decrepit places with local systems and gear that aren't up to date. Likewise, they may acquire some cutting-edge gear straight from the labs or may run up against a state-of-the-art installation with next-generation defenses. To reflect this, mesh tests can be modified according to the state of the hardware or software being used, as noted on the Mesh Gear Modifiers table.

9.7.5 Computer Capabilities

Computerized electronics can be broken down into three simple categories: *peripherals*, *personal computers*, and *servers*. In game terms, all are collectively referred to as *devices*.

Peripherals

Peripherals are micro-computerized devices that don't need the full processing power and storage capacity of a personal computer, but benefit from online networking and other computerized functions. Peripherals may run software, but the gamemaster may decide that too many programs (10+) will degrade the system's performance. AIs and infomorphs are incapable of running on peripherals, though they may access them. Peripherals only have public and user accounts (users accounts include security and admin functions; see p. 247).

Common peripherals include: spimes, appliances, most cybernetic implants, individual sensors, and weapons.

Personal Computers

Personal computers account for a wide range of computer types, but essentially account for anything that has the capabilities evolved from generations and generations of personal computers to meet an everyday user's needs. Most personal computers are portable and tailored for use by multiple users at a time. Personal computers may run one AI or infomorph at a time. They may not run simulspace programs.

Common personal computers include: mesh inserts, ectos, and vehicles.

Servers

Servers have much greater processing power and data management capabilities than personal computers. They are capable of handling hundreds of users, multiple AIs and infomorphs, and they may run simulspace programs. Though few are portable, some of them come close.

9.7.6 Software

A wide manner of software is available for mesh users, from firewalls and AIs to hacking and encryption tools to tacnets and skillsofts. These programs are listed on p. 331 of the *Gear* chapter. Like other gear, software may enable a character to perform a task they could not otherwise. The quality of the software may also be a factor, applying a modifier as appropriate (see *Mesh Gear Quality*, p. 247).

Some software is equipped with digital restrictions to prevent it from being copied and shared with others. These restrictions may be defeated, but it is a time-consuming task, requiring a Task Action Programming Test with a timeframe of 2 months. Thanks to the efforts of the open source movement and numerous individual software pirates, however, quite a bit of software is available free or online. The availability of pirated software or freeware will depend on the local habitat and legalities. Finding it may be a matter of a simple search, or it may require some use of reputation to find someone who has it. Usually there is at least one local crime syndicate that is willing to help you out—for a price.

Software Compatibility

In most instances, software compatibility is not going to be an issue for characters. Gamemasters who like it as a plot device, however, can introduce compatibility problems in certain cases, whether this is done to increase drama, slow the characters down, or create obstacles that they must overcome. Such incompatibilities are more likely to arise when dealing with outdated systems or devices, or at least ones that are unlikely to have the latest patches and software updates. Incompatibilities can also be used as a drawback to acquiring software from untrustworthy sources.

Conflicting software issues are going to have one of two effects. Either the software will simply not work with certain devices, or it will inflict a -10 to -30 modifier due to instabilities and glitches. If the gamemaster allows it, a character may reduce this penalty by patching up the software, requiring a successful Programming Task Action (1 day). For every 10 points of MoS, reduce the incompatibility modifier by 10.

9.7.7 Traffic Filters And Mist

Mesh networks and AR are overrun with yottabytes of information. Though mesh inserts and ectos can deal with a lot of data traffic in terms of bandwidth and processing power, using filters to weed out unwanted traffic is quite simply a necessity. This is especially true of AR, where unwanted entoptics can clutter your vision and distract you. Nevertheless, entoptic spam of many flavors—advertisements, political screeds, porn, scams—do their best to bypass these filters, and in many areas the amount of unfiltered entoptics can be overwhelming—a phenomenon colloquially referred to as “mist.”

At the gamemaster's discretion, mist can interfere with a user's sensory perceptions. This modifier can range from -10 to -30, and in some cases might be so distracting as to affect all of a character's actions. To lift the data fog, a character or muse must adjust their filter settings by succeeding in an Interfacing Test

modified by the mist modifier. Alternately, the character can completely disable AR input, but this is likely to impede them in other ways.

9.7.8 Slaving Devices

For ease of use, as well as for privacy and security purposes, one or more devices may be slaved to each other. One device (usually the character's mesh inserts or ecto) takes the role of *master*, while the other device(s) takes the role of *slave*. All traffic to and from slaved devices is routed through the master. This allows a slaved device to rely on the master's security features and active monitoring. Anyone that wants to connect to or hacked into a slaved device is rerouted to the master for authentication and security scrutiny. Slaved devices automatically accept commands from their master device. This means that a hacker who penetrates a master system can legitimately access and issue commands to a slaved device, assuming their access privileges allow for it.

PANs are typically formed by slaving all of a character's devices to their ecto or mesh inserts. Similarly, individual components of a security system (doors, sensors, etc.) are usually slaved to a central security node that serves as a chokepoint for anyone hoping to hack the system. The same is often true for other networks and facilities.

9.7.9 Issuing Commands

Characters may issue commands to any slaved device or teleoperated bot (see *Shell Remote Control*, p. 196) with a Quick Action. Each command counts separately, unless the character is issuing the same command to multiple devices/drones.

9.7.10 Distance Lag

Anytime you extend your communications over great distances, you run into the risk of time lags. Most communications are restricted to "local" for this reason, which generally means your local habitat and any others within 50,000 kilometers. On planetary bodies like Mars, Venus, Luna, or Titan, "local" encompasses all of the habitats and linked mesh networks on that planetary body.

If a character is searching the mesh beyond their local area, the most efficient way is to transmit a search AI (usually a copy of your muse) or a fork to the non-local area, which will then run its search and return completed results. This process does, however, add to the time of transmission to the timeframe (i.e., searching the mesh of a station 10 light-minutes away adds 20 minutes to the search as the search is transmitted over and the results are transmitted back). Since long-distance communications are sometimes interfered with

or bumped for higher-priority items, the gamemaster can increase this time at their discretion. If the research involves correlation and fine-tuning the search parameters based on data accumulated from different locals, the timeframe may be exponentially increased due to the need for back-and-forth interaction.

If the character is simply communicating with or accessing non-local networks, an appropriate time lag must be introduced between communications and actions. The effects of this lag are largely up to the gamemaster as fitting current distances and other factors.

9.7.11 Accessing Multiple Devices

Meshed characters may connect to and interact with numerous devices, networks, and services simultaneously. There is no penalty for doing this, but the character may only focus on one system at a time. In other words, you may only interact with one system at a time, though you may also switch between them freely, even within the same Action Phase. You could, for example, spend several Quick Actions to send a message with your ecto, tell your spouse over at home to start cooking dinner, and look up a friend's updated profile on a social network. You may not, however, hack into two separate systems simultaneously.

Note that you may send the same command to multiple slaved devices or teleoperated drones with the same Quick Action, as noted above.

9.8 Online Research

The Research skill (p. 184) represents a character’s ability to track down information in the mesh. Such information includes any type of digitized data: text, pictures, vids, XP, sensor feeds, raw data, software, etc. This data is culled from all manner of sources: blogs, archives, databases, directories, social networks, rep networks, online services, forums, chat rooms, torrent caches, and regular mesh sites of all kinds. Research is conducted using various public and private search engines, both general and specialized, as well as data indices and search AIs.

Research has other uses as well. Hackers use it when looking for specific information on a network or device on which they have intruded. Likewise, since everyone inevitably uses and interacts with the mesh, Research skill is also a way to identify, backtrack, and/ or gather information on people as long as they have not hidden their identity, worked anonymously, or covered their identity with a shroud of disinformation.

9.8.1 Search Challenges

Due to the sheer amount of data available, finding what you’re looking for may sometimes seem a daunting task. Thankfully, information is fairly well organized, thanks to the hard work of “spider” AIs that cruise the mesh and constantly update data and search indices. Additionally, information on the mesh is tagged with semantics, meaning that it’s presented with code that allows a machine to understand the *context* of that information as well as a human reader would. This helps AIs and search software correlate data more efficiently. So finding the data is usually not as difficult as analyzing it and understanding it. Finding specialized or hidden info or correlating data from multiple sources is usually the real challenge.

Perhaps a larger issue is the amount of incorrect data and misinformation online. Some data is simply wrong (mistakes happen) or outdated, but the nature of the mesh means that such things can linger on for years and even propagate far and wide as they are circulated without fact-checking. Likewise, given

the amount of transparency in modern society, some entities actively engage in disinformation spreading in order to clutter the mesh with enough falsehoods that the truth is hidden. Two factors help to combat this, the first being that data sources themselves have their own reputation scores, so that untrustworthy or disreputable sources can be identified and ranked lower in search results. Second, many archives take advantage of crowdsourcing—that is, harnessing the collaborative power of mesh users (and their muses) everywhere—to verify data integrity so that these sites are dynamic and self-correcting.

Search Capabilities

Online research in Eclipse Phase is not the same as just googling something. Here are five ways in which it is vastly improved:

Pattern Recognition: Biometrics and other forms of pattern recognition are efficient and intelligent. It is not only possible to run image recognition searches (in real-time, via all available spimes and sensor feeds), but to search for patterns such as gait, sounds, colors, emotive displays, traffic, crowd movement, etc. Kinesics and behavioral analysis even allow sensor searches for people exhibiting certain behavioral patterns, such as suspicious loitering, nervousness, or agitation.

Metadata: Information and files online come with hidden data about their creation, alteration, and access. A photo’s metadata, for example, will note what gear it was taken on, who took it, when, and where, as well as who accessed it online, though such metadata may be easily scrubbed or anonymized.

Data Mash-Ups: The combination of abundant computing, archived data, and ubiquitous public sensors enable intriguing correlations to be drawn from data that is mined and collated. In the midst of a habitat emergency such as a terrorist bombing, for example, the ID of everyone in the vicinity could be scanned, compared to data archives to separate out those who have a history of being in the vicinity at that particular time, with those remaining checked against databases of criminal/suspect history and their recorded actions analyzed for unusual behavior.

Translation: Real-time translation of audio and video is available from open source translation bots.

Forecasting: A significant percentage of what people do on any day or in response to certain situations conforms to routines, enabling easy behavioral prediction. Muses take advantage of this to anticipate needs and provide whatever is desired at the right moment and in the right context. The same logic applies to actions by groups of people, such as economics and social discourse, making predictions markets a big deal in the inner system.

9.8.2 Handling Searches

Online research is often a crucial element of *Eclipse Phase* scenarios, as characters take to the mesh to research backgrounds and uncover clues. The following suggestions present a method of handling research that does not rely solely on dice rolls and integrates it with the flow of the plot.

First, common and inconsequential information should be immediately available without requiring a roll at all. Most characters rely on their muses to handle searches for them, passing on the results while the character focuses on other things.

For searches that are more detailed, difficult, or central to the plot, a Research Test should be called for (made either by the character or their muse). This test indicates the process of finding links to and/or accumulating all data that may in fact be relevant to the search topic. This test should be modified as appropriate to the obscurity of the topic, ranging from +30 for common and public topics to -30 for obscure or unusual intel. This initial search has a timeframe of 1 minute. If successful, it turns up enough data to give the character a basic overview, perhaps with cursory details. The gamemaster should use the MoS to determine the depth of the data provided on this initial excursion, with an Excellent Success providing some bonus details. Similarly, a Severe Failure (MoF 30+) may result in the character working with data that is incorrect or intentionally misleading.

The next step is not so much accumulating links and data as it is analyzing and understanding the information acquired. This requires another Research Test, again modified by the obscurity of the topic. If the gamemaster allows it, complementary skills (p. 173) may apply to this test, providing bonus modifiers (for example, an understanding of Academics Chemistry would help research the effects of a strange drug). Muses may also perform this task, though their skills are typically inferior. As above, success determines the quality and depth of the analysis, with an Excellent Success providing the full story and potential related issues and a Severe Failure marking completely incorrect assumptions. The timeframe for this phase of research largely depends on two factors: the amount of data being analyzed and the importance to the storyline. Gamemasters

need to carefully measure out their distribution of intel and clues to players. Give them too much too soon, and they may spoil the plot. Fail to give them enough, and they may get frustrated or pursue dead ends. Timing is everything.

9.8.3 Real-Time Searches

Characters may also set up ongoing mesh scans that will alert them if any relevant information comes up new or updated, or is somehow changed. This is a task usually assigned to muses for continuous oversight. Whenever such data arises, the gamemaster secretly makes a Research Test, modified by the obscurity of the topic. If successful, the update is noted. If not, it is missed, though the gamemaster may allow another test if and when the topic reaches a wider range of circulation or interest.

9.8.4 Hidden Data

It is important to remember that not everything can be found online. Some data may only be acquired (or may be more easily gotten) by asking the right people (see *Networking*, p. 286). Information that is considered private, secret, or proprietary will likely be stored away behind VPN firewalls, in off-mesh hardwired networks, or in private and commercial archives. This would require the character to gain access to such networks in order to get the data they need (assuming they even know where to look).

It's worth noting that some entities send out AIs into the mesh with the intent of finding and erasing data they'd rather hide, even if this requires hacking into systems to alter such information.

9.9 Scanning, Tracking, And Monitoring

Most users leave traces of their physical and digital presence all throughout the mesh. Accounts they access, devices with which they interact, services they use, entoptics they perceive—all of these keep logs of the event, and some of these records are public. Simply passing nearby some devices is enough to leave a trail, as near-field radio interactions are often logged. This electronic datatrail can be used to track a user, both to ascertain their physical location or to note their online activities.

9.9.1 Wireless Scanning

To interface with a wireless device or network, whether to establish a connection or for other purposes, the target device/network must be located first. To locate an active node, it's wireless radio transmissions must be detected. Most wireless devices automatically scan for other devices in range (see *Radio and Sensor Ranges*, p. 299) as a matter of course, so no test is required. This means that it's trivial for any character to pull up a list of the wireless devices and networks around them, along with associated mesh IDs. Likewise, a muse or device can be instructed to alert the user when a new signal (or a specific user) comes into range. Detecting stealth signals (p. 252), however, is a bit more challenging. To detect a stealthed signal, the scanning party must actively search for such signals, taking a Complex Action and making an Interfacing Test with a –30 modifier. If successful, they detect the hidden emissions. If the character aiming for stealth engages in active countermeasures, also requiring a Complex Action, then an Opposed Interfacing Test is called for (with the –30 modifier still applying to the scanning party). For covert devices that are only transmitting in short bursts, wireless detection is only possible during the short period the burst transmission is being made.

9.9.2 Physical Tracking

Many users willingly allow themselves to be physically tracked via the mesh. To them, this is a useful feature—it allows their friends to find them, their loved ones to know where they are, and for authorities to come to their aid in the event of some emergency. Finding their location is simply a matter of looking them up in the local directory, no test required (assuming you know who they are). Mesh positioning is accurate to within 5 meters. Once located, the position of the target can be monitored as they move as long as they maintain an active wireless connection to the mesh.

Tracking By Mesh ID

An unknown user's physical location can also be tracked via their online mesh activity—or more specifically by their mesh ID (p. 246). Network security will often trace intruders this way and then dispatch security squads to bring them in. To track an unknown user by their mesh ID alone requires a Research Test. If successful, they have been tracked to their current physical location (if still online) or last point of interaction with the mesh. If the character is in privacy mode (p. 252), a –30 modifier applies.

Tracking By Biometrics

Given the existence of so many spimes and public cameras and sensors, people may also be tracked by their facial profile alone using facial recognition software. This software scans accessible video feeds and attempts to match it to a photo of the target. Given the sheer volume of cameras, however, and the typical range of false-positives and false-negatives, finding the target often boils down to luck. Priority can be given to cameras monitoring major thoroughfares, to narrow the search, but this risks missing the target if they avoid heavy traffic areas. The success of searches of this nature is best left to gamemaster fiat, but a Research

Test can also be called for, modified appropriately by the range of the area being watched, whenever there is a chance the target may be spotted. Other biometric signatures may also be used for tracking this way, though these are usually less available than cameras: thermal signatures (requires infrared cameras), walking gait, scent (requires olfactory sensors), DNA (requires DNA scanners), etc. Each biometric scan requires a separate type of software.

9.9.3 Digital Activity Tracking

Tracking someone's online activities (meshbrowsing, entoptic interactions, use of services, messaging, etc.) is slightly more difficult, depending on what exactly you're after. Gathering information on a user's public mesh activities—social network profiles, public forums posts, public lifelogging, etc.—is handled just like standard online research (p. 249).

Tracking By Mesh ID

A more investigate search can attempt to use the target's mesh ID (p. 246), using it as a sort of digital fingerprint to look up where else they've been online. This primarily involves checking access/transaction logs, which are not always publicly accessible. This sort of search requires a Research Test, handled as a Task Action with a timeframe of 1 hour.

9.9.4 Sniffing

Wireless radio traffic is broadcast through the air (or space), meaning that it can be intercepted by other wireless devices. "Sniffing" involves the capture and analysis of data traffic flowing through the wireless mesh.

To eavesdrop on wireless communications, you need a sniffer program (p. 331) and you must be within radio range (p. 299) of the target (alternately, you can access a device that is within radio range of the target, and sniff from that location). To capture the information you must succeed in an Infosec Test. If successful, you capture data traffic from any targeted devices in range. Note that sniffing does not work on encrypted traffic (including VPNs and anything else using public key cryptography) as the results are gibberish. Quantum encrypted communications cannot be sniffed.

Once you have the data, finding the information you're looking for can be a challenge. Handle this as a standard Research Test (p. 245).

Remote Sniffing Via Mesh ID

Finally, a mesh ID may also be actively monitored to see what mesh activity it engages in. This requires special sniffer software (p. 331) and a Research Test. If successful, the monitoring will provide information on that user's public mesh activities (how much is determined by the gamemaster and the MoS), such as which sites they access, who they message, etc. It will not, however, uncover anything that is encrypted (unless the encryption is broken) or anything that takes place on a VPN (unless the VPN is hacked first), though it will show that encrypted communications and/or VPN use are taking place.

9.10 Privacy And Anonymization

Given how easily mesh activities are monitored, many users pursue privacy and anonymization options.

9.10.1 Privacy Mode

Characters who go into privacy mode hide their online presence and activities from others to a limited degree. The exact settings are adjustable, but typically involve masking their social profiles and presence to other users in the immediate vicinity, like having an unlisted phone number. Privacy mode can also be used to

limit the use of mesh IDs and other data in access and transaction logs, applying a –30 modifier to attempts to research or track them by their online activity.

Stealthed Signals

Another tactic that can be taken for privacy is to stealth the wireless radio signals you emit. This method uses a combination of spread-spectrum signals, frequency hopping, and modulation to make your radio transmissions harder to detect with scanning (p. 251). Stealthing your signals is either a passive activity (Automatic Action, –30 modifier on Interface Tests to locate the signal) or an active one (Complex Action, requires an Opposed Test to locate).

9.10.2 Anonymization

Anonymization takes the issue of privacy a bit further. The user does not just hide their mesh ID, but they actively use false mesh IDs and take other measures to reroute and obfuscate their datatrail. Anonymization is a necessity both for clandestine operatives and those engaging in illicit mesh activities.

False Mesh IDs

The easiest method of making mesh activities anonymous is to set your muse to supply false mesh IDs in online transactions. Though illegal in many jurisdictions this is an easy task for any character or muse to do. Multiple false IDs are used, making it extremely difficult for anyone to tie all of the user's activities together.

This method makes it extremely difficult for anyone to track the user's online actions. Someone attempting to track the character via these false mesh IDs must beat them in an Opposed Test, pitting their Research skill with a –30 modifier against the character's (or more likely, their muse's) Infosec skill. This is a Task Action with a base timeframe of 1 hour, adjusted higher according to the amount of activity they hope to track. If successful, the tracker manages to dig together enough correlating evidence and records of false IDs to get a picture of the character's activities (how thorough this picture is depends on their MoS). If the fail, the anonymous character has effectively camouflaged themselves in the mesh.

Actively monitoring a character who is fluctuating their mesh ID with a sniffer program, or physically tracking them via the mesh, is next to impossible, as the continual shifting of IDs and intentional decoys make it too difficult to keep up.

Anonymous Account Services

A number of people—not just criminals, hackers, and secret agents—have an interest in keeping some of their affairs anonymous. To meet this demand, various online service vendors offer anonymous accounts for messaging and credit transfers. Some of these vendors

are legit business (in places where it is legal), some are criminals operating illegally, others are hacktivists promoting the privacy meme, and still others are hypercorps or other organizations offering such services internally to their own staff/membership.

The interaction between the vendor and user is encrypted and anonymous, with no logs kept, so even if the vendor's servers are hacked, an intruder will not find any leads. While some anonymous accounts are established for regular use, the truly paranoid use (multiple) one-time accounts for maximum security. One-time accounts are used for a single message incoming or outgoing) or credit transaction, and then are securely erased.

Tracking an anonymous account is a practical impossibility, and something that only an extremely resourceful organization employing a systematic and expensive effort could attempt.

Disposable Ectos

Another option for those seeking privacy and security is to simply use disposable ectos. Using this method, all activity is routed through a specific ecto (using its mesh ID), the ecto is used for a limited period (until it gets hot), and then it is simply discarded or destroyed.

9.11 Mesh Security

Given the lessons of the Fall and the very real risk still posed by hackers, virii, and similar threats, network security is taken extremely seriously in *Eclipse Phase*. Four methods are typically used: authentication, firewalls active monitoring, and encryption.

9.11.1 Authentication

Most devices, networks (PANs, VPNs, etc.), and services require some kind of authentication (a process by which a system determines whether the claimed identity of a user is genuine) before they grant an account and access privileges (p. 246) to a user. There are several different ways for a system to authenticate a user. Some are more reliable and secure than others, but for the most part, the more secure the method, the higher the operational expenses.

Account: If you have access to an account on one system, this may give you automatic access to related systems or subsystems. This is typical of slaved devices (p. 248), where access to the master automatically grants you access to slaves.

Mesh ID: Some systems accept mesh IDs as authentication. This is extremely common with most public systems, which merely log the mesh ID of any user that wishes access. Other systems will only allow access to specific mesh IDs, but these are vulnerable to spoofing (p. 255).

Passcode: This is a simple string of alphanumeric characters or logographic symbols, submitted in an encrypted format. Anyone with the passcode can access the account.

Biometric Scan: This calls for a scan of one or more of the user's biometric signatures (fingerprint, palm print, retinal scan, DNA sample, etc.). Popular before the Fall, such systems have fallen out of use as they are impractical with synthmorphs or users that frequently resleeve.

Passkey: Passkey systems call for some of encrypted code that is either hardwired into a physical device (that is either implanted or physically jacked into an ecto) or extracted from specialized software. Advanced passkeys combine hardwired encryption with physical nanotech etching to create a unique key. To access such systems, the passkey must either be acquired or somehow spoofed.

Ego Scan: This system authenticates the user's ego ID (p. 279).

Quantum Key: Quantum key systems rely on the unbreakable encryption of quantum cryptography (p. 254).

9.11.2 Firewalls

Firewalls are software programs (sometimes hardwired into a device) that intercept and inspect all traffic to and from a protected network or device. Traffic that meets specified criteria that designates it as safe is passed through, whereas all other traffic is blocked. In *Eclipse Phase*, every network and device can be assumed to have a firewall by default. Firewalls are the main obstacle that an intruder must overcome, as discussed under *Intrusion Tests*, p. 255. Like other gear, firewalls come in varying quality levels and so may apply modifiers to certain tests.

9.11.3 Active Monitoring

Instead of relying on authentication and firewalls alone, secure systems are actively monitored by a security hacker or a muse. These digital security guards inspect network traffic using a number of software tools and applications that flag conspicuous events. Active surveillance makes intrusions more difficult, since

the interloper must beat the monitoring hacker/ AI in an Opposed Test (see *Intrusion*, p. 254). Active monitoring also includes monitoring any devices slaved to the monitored system. Characters may actively monitor their own PANs if they so choose, though this requires a moderate level of attention (count as a Quick Action). It is far more common for a muse to actively guard a user's PAN.

9.11.4 Encryption

Encryption is an exceptionally effective extra layer of security. There are two types of encryption commonly used in *Eclipse Phase*: public key cryptosystems and quantum cryptography.

Public Key Crypto

In public key cryptosystems, two keys are generated by the user, a public key and a secret key. The public key is used to encrypt messages to that user, and is made freely available. When messages are encrypted using that public key, only the secret key—controlled

by the user—can decrypt them. Public key crypto is widely used both for encrypting data traffic between two users/networks/devices and for encrypting files. Due to the strength of the public key system algorithms, such crypto is essentially unbreakable without a quantum computer (see *Quantum Code-breaking*, p. 254).

Quantum Cryptography

Quantum key distribution systems use quantum mechanics to enable secure communications between two parties by generating a quantum key. The major advantage of transmitting information in quantum states is that the system itself instantly detects eavesdropping attempts as quantum systems are disturbed by any sort of external interference. In practical terms, this means that quantum encrypted data transfers are unbreakable and attempts to intercept automatically fail. Note that quantum crypto doesn't work for basic file encryption, its only use is in protecting communication channels.

While quantum key systems have an advantage over public key systems, they are both more expensive and less practical. In order to generate a quantum key, the two communications devices must be entangled together on a quantum level, in the same location, and then separated. So quantum key encrypted communications channels require some setup effort, especially if long distances are involved. Since the implementation of quantum cryptographic protocols is an extraordinary expense, it is usually only adopted for major high-security communications links.

Breaking Encryption

What this means is that encrypted communications lines and files are very safe if using public key systems, and that data transfers are absolutely safe if using quantum crypto. Gamemasters should take note, however while this may be useful to player characters, it may also hinder them. If the characters need to get at something that is encrypted, they're going to need to figure out some way to get the secret key's passcode. Common methods include the old standbys of bribery, blackmail, threats, and torture. Other options involve espionage or social engineering to somehow acquire the passcode. Hackers could also find some other method to compromise the system and gain inside access, bypassing the encryption entirely.

Quantum Codebreaking

As noted above, quantum computers can also be used to break public key encryption. This requires an Infosec Task Action Test with a +30 modifier and a timeframe of 1 week (once started, the quantum computer finishes the job on its own; the user does not need to provide constant oversight). Gamemasters should feel free to modify this timeframe as fits the needs of their game. Note that quantum computers cannot break quantum-encrypted communications, only encrypted files.

9.12 Intrusion

The art of intrusion lies in penetrating a device's security. The best methods involve infiltrating a system quietly without catching a watchdog's attention, by using exploits—code glitches, flawed security protocols—to create a path circumventing the target's defenses. When called for, however, a hacker can toss aside pretenses and attempt to brute-force their way in.

9.12.1 Preconditions

In order to hack a device, the hacker needs to establish a direct connection to the target computer system. If the hacker is making a direct wireless connection to the target, the target system must be wireless-capable and within range (p. 299), and the hacker must know the target is there (see *Wireless Scanning*, p. 251). If the system is hard-wired, the hacker must physically jack in by using a regular jacking port or somehow tapping into a cable that carries the network's data traffic. If the hacker is accessing the target through the mesh, the target system must be online and the hacker must know its mesh ID (p. 246) or otherwise be able to track it down (p. 251).

9.12.2 Circumventing Authentication

Rather than hacking in, an intruder can try to subvert the authentication system used to vet legitimate users. The easiest manner of doing this is to somehow acquire the passcode, passkey, or whatever authentication method the target uses (p. 253). With this in hand, no test is necessary to access the system; the hacker simply logs in just like a legitimate user and has all of the normal access privileges of that user.

Lacking a passcode, the hacker can try to subvert the authentication system in one of two other ways: spoofing or forgery.

Spoofing Authentication

Using this method, the hacker attempts to disguise their signals as coming from the legitimate, authenticated user, rather than from themselves. If successful, the system is fooled by this masquerade, accepting the hacker's commands and activity as if they came from a legitimate user. Spoofing is more difficult to pull off, but is very effective when it works.

To spoof a legitimate user, the hacker must be using both sniffer and spoofing software (p. 331). The hacker must then monitor a connection between the legitimate user and the target system, and succeed in an Infosec Test to sniff the traffic between them (p. 252). Apply a -20 modifier if the user has security account privileges, -30 if they have admin rights (p. 247). If the connection is encrypted, this will fail unless the hacker has the encryption key.

Armed with this data, the hacker then uses it to disguise their signals. This requires an Infosec Test, modified by the quality of the system's firewall and the hacker's spoofing program. If successful, communications sent by the hacker are treated as coming from the legitimate user.

Forging Authentication

Biometric and passkey systems used for authentication (p. 253) can potentially be forged by hackers who are able to get a look at the originals. The means and techniques for doing so differ, and are beyond the scope of this book, but successfully forging such systems would allow a hacker to log in as the legitimate user.

9.12.3 Intrusion Tests

Hacking into a node is a time-consuming task. The target system must be carefully analyzed and probed for weaknesses, without alerting its defenses. Depending on the type of security in place, more than one test may be called for.

Hackers require special exploit software (p. 331) to take advantage of security holes, but software does not a hacker make. What really counts is Infosec skill (p. 180), which is the ability to use, modify, and improvise exploits to their full advantage.

Defeating The Firewall

Lacking a passcode, the hacker must break in the old-fashioned way: discreetly scanning the target, look for weaknesses, and take advantage of them. In this case the hacker takes their exploit software and makes an Infosec Test. This is handled as a Task Action with a timeframe of 10 minutes. Various modifiers may apply, such as the quality of the exploit software, the quality of the Firewall, or the alertness of the target system. The gamemaster may also modify the timeframe, shortening it to reflect systems that are cookie-cutter common with known security flaws or raising it as fitting for a top-of-the-line system with still-unreleased defenses.

By default, a hacker trying to break in this way is pursuing standard user access rights (p. 247). If the hacker wishes to obtain security or admin privileges on the system, apply a -20 or -30 modifier, respectively.

If the Infosec Test succeeds, the intruder has invaded the system without triggering any alarms. If the system is actively monitored (p. 253), they must now avoid detection by that watchdog (see below). If there is no active monitor, the intruder gains the status of *Covert* (see *Intruder Status*, p. 256). If the intruder scored an Excellent Success, however, their status is *Hidden* (p. 256).

Probing: Players may choose to take the time (p. 116) when probing the target for weakness and exploits. In fact, this is a common procedure when a hacker wants to ensure success.

Bypassing Active Security

If a system is also actively monitored (p. 253), the hacker must avoid detection. Treat this as a Variable Opposed Infosec Test between the intruder and the monitor. The outcome depends on both rolls:

If only the intruder succeeds, the hacker has accessed the node without the monitor or the system noticing. The hacker has acquired *Covert* status (p. 256). If the hacker scored an Excellent Success, their status is *Hidden* (p. 256).

If only the monitor succeeds, the hacking attempt is spotted and the monitor may immediately lock the hacker out of the system before they manage to fully break in. The intruder may try again, but the monitor will be vigilant for further intrusions.

If both succeed, the intruder has gained access but the monitor is aware that something strange is going on. The hacker acquires *Spotted* status.

If both fail, continue to make the same test on each of the hacker's Action Phases, until one or both succeed.

The Hacking Sequence

1. Defeat the Firewall	Infosec Task Action (10 minutes)
2. Bypass Active Security	Opposed Infosec Test
a. Hacker Wins with Excellent Success, Defender Fails	Hidden status/+30 all tests (p. 256)
b. Hacker Succeeds, Defender Fails	Covert Status (p. 256)
c. Both Succeed	Spot Status/Passive Alert (p. 256)
d. Defender Succeeds, Hacker Fails	Locked status/Active Alert (p. 256)

9.12.4 Intruder Status

Intruder status is a simple way of measuring an invader's situation when they are intruding upon a system. This status has an impact on whether the hacker has caught any attention or if they managed to remain unobtrusive. Status is first determined when the intruder access the system, though it may change according to events.

Note that intruder status is a separate matter from account access privileges (p. 246). The latter represents what a user can legally do on a system. The former indicates how aware the system is of the hacker's true nature as an intruder.

Hidden

An intruder with Hidden status has managed to silently sneak into the system without anyone noticing. The system's security is totally unaware of their presence and may not act against them. In this case, the hacker is not using an account so much as they are exploiting a flaw in the system that grants them a nebulous, behind-the-scenes sort of presence in the system. The hacker effectively has admin access rights, but does not show up as an admin-level user in logs or other statistics. Hidden characters receive a +30 modifier on any efforts to subvert the system.

Covert

An intruder with Covert status has accessed the system in a manner that doesn't attract any unusual attention. For all intents and purposes, they appear to be a legitimate user with whatever access rights they sought. Only extensive checking will turn up any abnormalities. The system is aware of them, but does not consider them a threat.

Spotted

Spotted status indicates that the system is aware of an anomaly or intrusion but hasn't zeroed in on the intruder yet. The hacker appears to be a legitimate user with whatever access rights they sought, but this will not hold up under close scrutiny. The system goes on passive alert (inflicting a -10 modifier to the hacker's activities on that system) and may engage the hacker with passive countermeasures (p. 257).

Locked

Locked status means that the intruder—including their datatrail—has been pinned down by system security. The hacker has access and account privileges, but they have been flagged as an interloper. The system is on active alert (inflicting a -20 modifier on the hacker's actions and may launch active countermeasures (p. 257) against the intruder.

9.12.5 Changing Status

An intruder's status is subject to change according to their actions and the actions of the system.

Upgrading Status

A hacker can attempt to improve their status in order to better protect themselves. This requires a Complex Action and an Infosec Test. If the hacker has Spotted status, this is an Opposed Test between monitor and intruder. If the hacker wins and scores an Excellent Success (MoS of 30+), they have upgraded their status by one level (for example, from Covert to Hidden). Intruders with Locked status may not upgrade.

Zeroing In

A security hacker or muse that is actively monitoring a system can take a Complex Action and attempt to hone in on a Spotted intruder. An Opposed Infosec Test is made between both parties. If the system's defender wins, the hacker is downgraded to Locked status.

Failing Tests

Any time an intruder scores a Severe Failure (MoF 30+) on a test involving manipulating the system, they are automatically downgraded one status level (from Covert to Spotted, for example). If a critical failure is rolled, they immediately give themselves away and achieve Locked status.

9.12.6 Brute-Force Hacking

Sometimes a character simply doesn't have time to do the job right, and they need to hack in now or never. In this case the hacker engages the target system immediately head on, without taking any time to prepare an attack. The hacker simply brings all of their software exploit tools to bear, throwing them at the target and hoping that one works. This is handled as an Infosec Test, but as a Task Action with a timeframe of 1 minute (20 Action Turns). The hacker receives a +30 modifier on this test. Many hackers choose to rush the job (see *Task Actions*, p. 120), in order to cut this time even shorter.

The drawback to brute-force hacking is that it immediately triggers an alarm. If the system is actively monitored the hacker must beat the monitor in an Opposed Infosec Test or be immediately locked out as soon as they break in. Even if they succeed, the hacker has *Locked* status and is subject to active countermeasures.

9.13 Intrusion Countermeasures

If an intruding hacker fails to penetrate a system's defenses (i.e., they are Spotted or Locked, see p. 256), then the system goes on alert and activates certain defenses. The nature of the applied countermeasures depends on the capabilities of the system, the abilities of its security defender(s), and the policy of its owner/admins. While some nodes will simply seek to kick the intruder out and keep them shut out, others will actively counterattack, seeking to track the intruder and potentially hack the intruder's own PAN.

9.13.1 Security Alerts

Security alerts come in two flavors: passive and active.

Passive Alert

Passive alerts are triggered when an intruder hits Spotted status. The system immediately flags a visual or acoustic cue to anyone actively monitoring the system and possibly the owner or admins. It immediately launches one or more passive countermeasures (see below). Depending on the system, extra security hackers or AIs may be brought in to help investigate. If the intruder is not encountered again or located within a set time period (usually about 10 minutes), the alarm is deactivated and the event is logged as an anomaly. Depending on the security level of the system, someone may analyze the logs at some point and try to ascertain what happened—and prevent it from happening again.

All intruders suffer a -10 modifier for tests involving a system that is on passive alert.

Active Alert

An active alert is triggered when an intruder hits Locked status. The system immediately alerts the owners, admins, and monitoring security agents. Additional security assets (hackers and AIs) may be called in. The system also launches active countermeasure against the intruder (see below). Active alerts are maintained for as long as the intruder is present, and sometimes for a lengthy period afterwards just in case the hacker returns.

9.13.2 Passive Countermeasures

Passive countermeasures are launched as a precaution whenever an intruder acquires Spotted status.

Locate Intruder

A security hacker or AI monitoring a system may attempt to track down the source of the passive alert. See *Zeroing In*, p. 256.

Re-Authenticate

When a passive alert is triggered, a firewall can be set to re-authenticate all active users, starting with the most recent. At the beginning of the next Action Turn, everyone on the system must take an action to log back in. For intruders, this means making an Infosec Test, modified by -10 for the passive alert, to satisfy the system that they are a legitimate user.

Reduce Privileges

As a protective measure, some systems will immediately reduce access privileges available to standard users, and sometimes security users as well. One common tactic is to protect all logs, backing them up and making sure no one has rights to delete them.

9.13.3 Active Countermeasures

Active countermeasures can only be launched if the intruder has acquired Locked status.

Counterintrusion

A security hacker or guardian AI can proactively defend a system by attacking the intruder's source. For this to occur, the intruder must first be successfully traced (p. 251). Once this occurs, the security forces can then launch their own intrusion on the hacker's home ecto/mesh inserts and/or PAN.

Lockout

A system that has locked onto an intruder may also attempt to lock them out. Lockout is an attempt to remove the compromised account, sever the connection between the two, and dump the hacker from the system. Lockout must be initiated by someone with security or admin privileges. An Opposed Infosec Test is made, with the intruder suffering a -20 modifier for being Locked. If the character defending the system succeeds, the intruder is immediately ejected from the system and the account they used will be placed on quarantine or deleted. That account will not be usable again until a security audit approves it and replaces the authentication. Any attempt to access the system from the same mesh ID as the intruder automatically fails.

Reboot/Shutdown

Perhaps the most drastic option for dealing with an interloper is to simply shut down the system. In this case, the system closes all wireless connections (if it has any), logs off any users, terminates all processes, and shut itself down—thereby locking out the intruder. The disadvantage, of course, is that the system must interrupt its activities. For example, shutting down your mesh inserts or ecto means losing all communication with teammates, access to augmented reality, and control over slaved/linked devices. Initiating a reboot/shutdown is only a Complex Action, but the actual process of shutdown takes anywhere from 1 Action Turn (personal devices) to 1 minute (large hardwired networks with multiple users), determined by the gamemaster. Rebooting a system takes the same amount of time to get started again.

Trace

For high-security systems, a popular countermeasure is to track the infiltrator's physical location via their mesh ID (see *Physical Tracking*, p. 251). In most cases, habitat physical security is subsequently alerted and forwarded the position to take care of the criminal.

Wireless Termination

An alternative to shutdown or rebooting is simply to sever all wireless connections by shutting down the wireless capabilities of the system. The system will lose all active connections, but any intruders will be dumped. Wireless termination is a Complex Action to initiate and completes at the end of that Action Turn. Re-starting wireless connectivity takes 1 Action Turn.

Joint Hacking/Securing

Hacking will sometimes involve teams of attackers and/or teams of defenders. A hacker might be backed up by their muse or another team member with moderate Infosec skills. Hard networks are often defended and monitored by teams of highly-skilled security hackers and AIs. When intruding in or defending a computer system, operators must decide whether to act individually or in concert.

Each approach has its tradeoffs. A team that chooses to breach or maintain a system's security as a team effort must allocate one character (usually the team member with the highest Infosec skill) as the primary actor (see *Teamwork*, p. 117). Each additional character and muse adds a +10 modifier for each test (up to the maximum +30 modifier) but cannot spend time on other actions than those performed by the team leader. When acting in concert, teams may switch team leaders at any time, in case group members are specialized for certain tasks.

Alternately, both intruding and defending teams may choose to act individually but for a joint goal. Each hacker must make intrusions on their own, with individual repercussions for detection and counterintrusion, which runs the risk of affecting all intruders if any one is Spotted or Locked. On the other hand, a team of intruders can pursue multiple actions simultaneously in a coordinated manner and may temporarily overwhelm available security. The same holds true for system defenders, who may accomplish more by splitting their actions, leaving some to monitor while others launch counterintrusion attacks and other countermeasures.

9.14 Subversion

Once an intruder has successfully invaded a device or network, they can pursue whatever tasks they are interested in, as fitting that particular system. Depending on the type of account the intruder hacked, they may or may not have access privileges to do what they want to do. If their access rights allow it, the activity is handled like that of a legitimate user and no test is called for (unless the activity itself calls for some kind of test, such as Research). For example, a hacker who infiltrates a habitat's security system with a security account can monitor cameras, deactivate sensors, review recorded surveillance footage, and so on, as any legitimate user with security right would be allowed to do. Engaging in any sort of activity for which you don't have access rights is more difficult and requires hacking the system. This typically requires an Infosec Success Test, modified by the difficulty of the action as noted on the Subversion Difficulties table. In most cases this is not an Opposed Test even if the system is actively monitored, unless specifically stated otherwise. Failing such tests, however, will result in a change of the hacker's intruder status (see *Failing Tests*, p. 256). Examples for different types of system subversion are given in the *Subversion Examples* sidebar. This is not an exhaustive list, however, and gamemasters and players are encouraged to improvise game effects in case an action has not been explicitly described.

9.14.1 Augmented Reality Illusions

A hacker who has infiltrated an ecto, mesh inserts, or some other device with an AR interface may inject different kinds of visual, auditory, tactile, and even emotional illusions into the augmented reality of the device's user, depending on the type of interface used. How the hacked user will respond to the illusion depends on a number of factors, such as whether they are aware of the intruder (i.e., the hacker has Spotted or Locked status), what type of interface they are using (entoptic or haptic), and how realistic the illusion

Subversion Difficulties	
Difficulty modifiers for common computer tasks	
–0	Execute commands, view restricted information, run restricted software, open/close connections to other systems, read/write/copy/delete files, access sensor feeds, access slaved devices
–10	Change system settings, alter logs/restricted files
–20	Interfere with system operations, alter sensor/AR input
–30	Shut system down, lockout user/muse, launch countermeasures at others

is. The best illusions are, of course, crafted in advance, using the best image and sensory manipulation tools available. Such illusions are hyper-realistic. Anyone making a Perception Test to identify them as fake

suffers a –10 to –30 modifier (gamemaster’s discretion). An eclectic collection of software programs offer a diverse range of AR illusions.

Hackers may also improvise illusions on the fly, usually by patching in sensor data from other sources, though this is more difficult and more easily spotted (typically adding a +10 to +30 modifier to Perception Tests). The advantage is that the hacker can modify the illusion in reaction to the user’s actions or environmental factors on the fly. AR illusion software, however, also offers some template illusions that can be modified and controlled in real-time via a connected interface.

Whenever a user is bombarded with AR illusions, the gamemaster should make a secret Perception Test to see if they spot the deception. Even if they do, however, the character may still react to them. Almost anyone will duck when they see an object suddenly flying at their face, as their body reacts on its own before the brain comprehends that it’s an illusion and not a threat.

Aside from their deceptive value, illusions can be used to distract users or otherwise impair their perceptive faculties. For example, dark illusory clouds can obscure vision, ear-wrenching high-volume noises can make people cringe, and a persistent tickling sensation might drive anyone crazy. Such effects can apply a –10 to –30 modifier to Perception Tests and other actions, but the user can also adjust their filters and/or turn their AR off if necessary.

9.14.2 Backdoors

A backdoor is a method of bypassing a system’s normal authentication and security features. It enables a hacker to sneak into a system by exploiting a flaw (which can take the form of an installed program or modification to an existing program or hardware device) that was integrated into the system previously, either by themselves or another hacker (who shared the backdoor).

To install a backdoor, the hacker must successfully infiltrate the system and succeed in both a Programming and an Infosec Test (or an Opposed Infosec Test if the system is actively monitored). The Programming Test determines how well the backdoor is crafted and hidden within system processes, while the Infosec Test represents incorporating it into the system without security noticing. Modify the Programming Test by –20 if the hacker wants to have security privileges when using the backdoor, –30 for admin.

Once installed, using a backdoor requires no test to access the system—the hacker simply logs on as if they were a legitimate user, gaining Covert status. Anyone who is aware of a backdoor’s details may use it.

How long the backdoor lasts depends on many factors and is largely up to the gamemaster. Backdoors are only likely to be spotted during complete security audits, so more paranoid systems are likely to detect them earlier. Security audits may also occur when an intruder is Spotted but never Locked. Security audits are a Task Action with a timeframe of 24 hours. The character conducting the audit makes an Infosec Test to spot the back door. If the backdoor’s installer scored an Excellent Success on their Programming Test, this Infosec Test suffers a –30 modifier.

9.14.3 Crashing Software

Intruders can attempt to crash software programs by killing the processes that run them. This requires a Complex Action and an Infosec Test. Note that some software is set to immediately respawn, but this can

Subversion Examples	
In addition to the tasks noted under the Subversion Difficulties table, these modifiers present some additional example actions.	
Modifier	Task
Hacking Bots/Vehicles	
-0	Give orders to drones
-10	Alter sensor system parameters, disable sensors or weapon systems
-20	Alter smartlink input, send false data to AI or teleoperator
-30	Lockout AI or teleoperator, seize control via puppet sock
Hacking Ectos/Mesh Inserts	
-0	Interact with entoptics, befriend everyone in range, make online purchases using user's credit, intercept communications, log activity
-10	Alter social network profile/status, adjust AR filters, tweak sensory interface, change AR skin, change avatar, access VPN
-20	Block or shuffle senses, inject AR illusions, spoof commands to drones/slaved devices
-30	Boot user out of AR
Hacking Habitat Systems	
-0	Open/close doors, stop/start elevators, operate intercom
-10	Adjust temperature/lighting, disable safety warnings, replace entoptic skin, lock doors, switch traffic timers
-20	Disable subsystems (plumbing, recycling, etc.), disable wireless links, dispatch repair crews
-30	Override safety cutoffs
Hacking Security Systems	
-0	Move/manipulate cameras/sensors, locate security systems/guards/bots
-10	Adjust patterns of sensor sweeps, view security logs, disable weapon systems
-20	Delete security logs, dispatch security teams
-30	Disable alerts
Hacking Simulspace Systems	
-0	View current status of simulspace, simulmorphs, and accessing egos
-10	Change domain rules, add cheats, alter parameters of story, alter simulmorphs, change time dilation
-20	Eject simulmorph, alter/erase character AIs
-30	Abort simulation
Hacking Spimes	
-0	Get status report, use device functions
-10	Adjust AI/voice personality settings, adjust timed operation schedule
-20	Disable sensors, disable device functions

take from 1 Action turn to 1 minute, depending on the system.

Hackers may crash AIs, AGIs, and even infomorphs this way, but the process is more difficult. In this case, an Opposed Infosec Test is made against the target, who is immediately aware they are under attack. Two consecutive tests must succeed in order to crash an AI, three in order crash an AGI or infomorph. If successful, the AI/infomorph immediately reboots, which generally takes 3 Action Turns, longer if the gamemaster chooses.

9.14.4 Eliminating Intrusion Traces

Hackers who have avoided being Locked may attempt to clean up all traces of their intrusion before they exit a system. This involves erasing incriminating data in the access and security logs, and otherwise hiding any evidence of system tampering. This requires a Complex Action and an Infosec Test, or an Opposed Infosec Test if the system is actively monitored. If successful the intruder has wiped anything that might be used to track them down later, such as mesh ID, etc.

9.14.5 Hacking Vpn

Virtual private networks (VPNs) are more challenging to hack than standard devices. Because they exist as an encrypted network within the mesh, accessing channels of communication within a VPN is all but impossible without the encryption key. This means any attempt to sniff the VPN traffic is also impossible without the key.

The only way to hack a VPN is to hack into a device that is part of the VPN and running the VPN software. Once an intruder has access to such a device, they can attempt to access the VPN. The account the hacker has compromised may have VPN privileges, in which case they are in. If not, they must hack access, requiring an Infosec Test with a Minor modifier (−10).

Once access to the VPN is acquired, the hacker may treat the VPN like any other network. They may hack other devices on the VPN, sniff VPN traffic, track other users on the VPN, research data hidden away on the VPN, and so on.

9.14.6 Scripting

A script is a simple program—a batch of instructions—that a hacker can embed in a system to be executed at a later pre-scheduled time or upon a certain trigger event, even without the hacker being present. When activated, the script will undertake a number of system operations limited by the abilities of the operating system and the access rights the hacker had when they implemented the script in the system. Scripts are

a great way for a hacker to subvert a system without necessarily being in danger when they do it.

Scripts can be programmed on the fly or preprogrammed. When composing the script, the character must detail what system operations the set will call for, in what order and at what times (or at what trigger steps). The script cannot contain more steps/tasks than the character's Programming skill ÷ 10 (round down). To program a script, the character must succeed in a Programming Test with a timeframe determined by the gamemaster.

To load the script, the character must have successfully intruded in the system and must succeed in an Infosec Test (or an Opposed Infosec Test if the system is actively monitored). If successful, the script is loaded into the system and will run as programmed.

Once the script is activated, it carries out the preprogrammed sequence of actions. The programmer's Infosec skill is used for any tests those actions call for.

Inactivated scripts may be detected in a security audit, just like backdoors (p. 260).

Example

Sarlo has infiltrated a security system and wants to arrange it so that a particular security sensor deactivates and a door unlocks at a set time, allowing his team to infiltrate a high-security area. He creates a script that will activate at 2200 hours with the following steps:

1. At 2200 hours, disable security sensor
2. Then unlock door
3. At 2230 relock door
4. Then re-enable security sensor
5. Eliminate traces

This script has 5 steps, which Sarlo can handle with his Programming skill of 70. Sarlo succeeds in his Programming and Infosec Tests, and the script is loaded. It will then activate at the appropriate time. Since Sarlo's account did not have access rights to perform these actions, each will require an Infosec Test using Sarlo's skill to succeed.

9.15 Cyberbrain Hacking

Pods and synthmorphs (including some bots and vehicles are equipped with cybernetic brains. While this technology allows a transhuman ego to sleeve into and control these forms, they carry the disadvantage of being vulnerable to hacking, like any other electronic device.

Cyberbrains are not wireless-enabled for security reasons, but they do have access jacks (p. 306) and are directly linked to mesh inserts. This means that in order to hack a cyberbrain, the hacker either must have direct physical access to the morph's body in order to jack in, or they must first hack into the mesh inserts and then break into the cyberbrain from there.

Due to their importance, cyberbrains are equipped with numerous hard-coded security features that make intrusion very difficult. Apply a -30 modifier to all attempts to hack into and subvert a cyberbrain. (Note that the -30 modifier for hacking an admin account does not apply to cyberbrains.) Cyberbrains are treated just like other systems for intrusion and subversion purposes, but since they house the morph's controlling ego they present several unique hacking opportunities.

9.15.1 Entrapment

An intruding character can attempt to *lock in* an ego, preventing it from evacuating the cyberbrain. The hacker (with the -30 modifier noted above) must beat the defending character or muse in an Opposed Infosec Test. If successful, the ego is prevented from transferring itself to another system. To fully pen the ego in, the ego character and its protecting muse must also be locked out (p. 257) from controlling the cyberbrain's system, otherwise the ego could potentially be freed. Trapped egos are quite vulnerable. They could, for example, be subject to enforced uploading, enforced forking, or psychosurgery.

9.15.2 Memory Hacking

All cyberbrains incorporate mnemonic augmentation (p. 307), or digitally recorded memories. A hacker who has accessed the cyberbrain can read, alter, or delete these memories with a successful Research or Interfacing Test (the -30 modifier applies).

9.15.3 Puppeteering

Most cyberbrains also incorporate a puppet sock (p. 307), enabling remote users to take over the pod or synthmorph body and control it via teleoperation or jamming (p. 196). This allows a hacker to seize control of the body and manipulate it remotely. To do so, the hacker must take a Complex Action and beat the defending character or muse in an Opposed Infosec Test; the hacker suffers the -30 modifier noted above. A defender who is not locked out may continue to fight for control of the morph, using a Complex Action. In this case, another Opposed Infosec Test is called for. This can result in a situation where the morph repeatedly slips control from the hacker to the defender, or perhaps slips into a catatonic state as the two sides battle it out.

9.15.4 Scorching

Having direct access to a cyberbrain opens the possibility for certain kinds of attacks that are normally infeasible due to the strict content filtering that occurs on the link between the cyberbrain and mesh inserts. One of these possibilities is *scorching*—the use of damaging neurofeedback algorithms to harm the victim’s mind. In order to make a scorching attack, the cyberbrain intruder must deploy a scorch program. To utilize a scorch program, the intruder must beat the defending Ego in an Opposed Infosec Test. The –30 modifier for cyberbrain hacking applies to the attacker. Several types of scorch programs exist, with different effects: cauterizers (damage), bedlams (stress),

spasms (pain), nightmares (fear), and shutters (sensory deprivation). These are described on p. 332 of *Gear*.

9.15.5 Shutdown

If a cyberbrain is shut down (p. 257), the morph immediately ceases activity, perhaps collapsing or rolling to a stop. Pods will appear to be in a coma. The ego, however, will be rebooted along with the cyberbrain.

9.15.6 Terminate Cortical Stack Feed

The cyberbrain feeds backup data to the cortical stack. This is a one-way connection, so the cortical stack may not be hacked, but the transfer of data may be cut off. This termination action requires an Opposed Infosec Test between the hacker (with the –30 modifier) and the defender. The ego’s backup will not be updated for as long as the connection remains off.

9.16 Radio Jamming

Radio jamming is a method of transmitting radio signals that deliberate interfere with other radio signals in order to disrupt communications. In the highly-networked world of *Eclipse Phase*, intentional jamming is often illegal, not to mention rude.

Radio jamming does not require any special equipment other than a standard wireless device, such as an ecto or mesh inserts. Jamming can be *selective* or *universal*. Selective jamming targets a particular device or set of devices. In order to selectively jam, the character must have scanned the target device(s) (p. 251). Universal devices target all radio-equipped devices indiscriminately.

Jamming simply requires a Complex Action and an Interfacing Test. If successful, affected devices within range have their radio communications disrupted—they are cut off from the mesh and may not communicate wirelessly. Wired devices are unaffected.

Devices equipped by AIs will automatically attempt to overcome jamming, which requires a Complex Action (transhuman users may also do the same). In this case, a Variable Opposed Test is made between the jammer and defender. If the jammer wins, all communications are blocked; if the defender wins, they are unaffected. If both parties succeed, the defender’s communications are impacted but not completely cut off. The gamemaster decides how much information the defender can get through, and how this situation affects mesh use.

9.16.1 Jamming Radar

Jamming can also be used to interfere with radar. In this case, if the jammer makes an Interface Test. If successful, the radar suffers interference, imposing a –30 modifier on all sensor-related tests. The entity operating the radar may attempt to overcome this interference by beating the jammer in an Opposed Interface Test.

9.17 Simulspaces

Simulspaces are virtual reality environments where the resolution advances beyond realistic high definition and into the hyper-real. The environments they create are comprehensive and authentic illusions, from aspects like lighting, day or lunar cycles, and weather down to minute details and sensations. Jacking into a simulspace is much like crossing over into an alternate world or reality, which is why simulspaces have become increasingly popular in entertainment.

While simulspaces usually cannot harm characters immersed in them as the sensory algorithms are not intended to be offensive programs or routines, experiences in simulspaces can have a strong psychological impact on an ego, as the simulation is as close to reality as you can get. A character who is “physically” tortured within a simulspace will not be physically harmed, but the mental stress of the experience might still be sufficient to cause permanent traumas.

9.17.1 Simulmorphs

Characters access simulspace using an avatar-like persona called a simulmorph. This simulmorph is created by the simulspace, based on the domain rules of the simulation and certain characteristics of the morph or ego accessing the simulation. Depending on the simulation, this simulmorph may be customizable to varying degrees.

While interacting with the simulation, treat simulmorphs as basic infomorphs for all rules purposes, even if the egos are still possessing another morph body in reality.

When accessing a simulspace, muses are usually not transferred into the simulation, though they can potentially come along if domain rules permit it. In this case, muses are treated as separate characters within the simulspace with their own simulmorph body.

Depending on the role a simulspace is intended to play in the story, the gamemaster may want to invent physical stats” for the simulmorph bodies, especially if the characters are likely to spend a lot of time in the simulation. These statistics can literally be made up—it is a virtual reality after all, and anything goes. Alternately, the gamemaster can simply wing it and invent any necessary statistics on the fly as the need for them comes up.

9.17.2 Immersion

When a character immerses themselves in a simulspace, they “become” the simulmorph. The character’s physical body, typically secluded and protected in a vat or couch, slumps inertly. While immersed, they suffer –60 on all Perception Tests or attempts to take action with their physical morph. Characters can enter and leave the simulspace as will, but toggling in or out takes a Complex Action.

If the simulspace crashes or the character is otherwise dumped from it, they immediately resume control of their own morph as normal. VR dumpshock is extremely jarring, and the character suffers $1d10 \div 2$ mental stress.

9.17.3 External Mesh Interaction

A character accessing a simulspace may still interact with the mesh (and through it, the outside world) assuming the domain rules allow for it. Any outside interactions are subject to time dilation issues, however. For example, in a simulspace running faster than real time, holding a chat with someone in outside meatspace is excruciatingly slow, as real-world seconds translate into minutes in VR. If a character wishes to directly access other mesh nodes, they must toggle or log out of the simulspace.

9.17.4 Simulspace Rules

Since a simulspace is an alternate world whose realism matches reality, characters use their physical skills and aptitudes as if they were acting in the real world with few exceptions:

- Though intrusion and hacking can be represented as another layer of the simulation, there is no actual hacking within the simulspace (see *Hacking Simulspaces*).
- Asyns cannot use their psi abilities in simulspace, though such abilities can be simulated.
- Any “physical” damage taken in the simulspace is treated as “virtual” damage. While virtual injuries and wounds use the same mechanics, characters that die in a simulspace are usually simply ejected from the simulation. In some cases “dead” characters are brought into a white room and can re-enter or just watch the simulation, depending on the domain rules.
- Mental stress or trauma inflicted during a simulation carries over to the ego as real Lucidity damage. At the gamemaster’s discretion, some mental stress may be reduced if the character is aware that they are in a simulation.

9.17.5 Domain Rules

Anything goes in a simulspace, as dictated by the domain rules. A simulspace may range from approximating reality very closely to differing drastically. Gravity might fluctuate, the visual light spectrum might not exist, characters might heal virtual damage effortlessly, simulmorphs may be capable of transmogrifying into other creatures, everything might be underwater—the possibilities are endless, limited only by imagination. In game terms, this allows the gamemaster to make up rules on the fly.

9.17.6 Cheating

As with any good game, simulspaces provide ways to cheat. Cheats are either built into the simulspace software or (externally) programmed in by a hacker. Cheats allow for a character to break the domain rules in some way. This may be a special power, a way to alter some environmental factor (like flying), altering the time dilation, some sort of power-up ability, a way to get info on other simulmorphs, or a short-cut through part of the simulation. In game terms, cheats might provide bonus modifiers to certain skill or stat tests made by a simulmorph. Cheating is usually forbidden. Players who cheat in a simulspace game and who get caught may face eviction from the simulspace.

9.17.7 Hacking Simulspaces

Since simulspaces are complex virtual environments and often run on time dilation, hackers cannot hack them in a normal manner when they participate in the simulation. There are ways to affect and influence the simulation from within, but the degree of subversion that is achievable is limited. For this reason, hackers rarely enter into VR to hack. Hacking into the external system running a simulspace is just like breaking into any other system. Use all of the standard rules for intrusion and subversion.

Hacking Simulspace From Within Modifier Task

–0	Analyze simulation parameters, view domain rules, shape appearance of simulmorph, switch simulmorph character or morph type
–10	Change probability of test outcomes, become invisible (“out-game”) to others
–20	Interfere with simulation (e.g. make it rain, generate earthquakes), generate items, ignore domain rules, kill or lockout other simulmorphs
–30	Go into god mode, command simulated characters, take over the simulation

Meddling From The Inside

Within a simulspace, a hacker’s only choice for interacting with the VR controls is through the standard interface that any simulmorph can pull up. Typically used for standard user features like adjusting your simulmorph or chatting with or checking the status

of other users, a clever hacker might find some ways to subvert the system. Such options are usually limited however, as a number of system controls and processes cannot be accessed and manipulated from the inside. Most of the hacker's options are going to involve meddling with the simulation and its specific domain rules or possibly gaining access to cheats. To make a change requires a successful Interface Test. Ultimately the gamemaster decides what the hacker can and cannot get away with, based on the limitations of that particular simulspace. Most simulspaces are monitored to prevent cheating and abuse, though the monitors are typically preoccupied with maintaining the simulspace as a whole, dealing with other users, etc. At the gamemaster's discretion, such a monitor might get to make an Interface Test (possibly with a modifier for distraction) to notice the hacker's efforts.

9.18 AI And Muses

AIs are sentient but specialized programs. Like other software, they must be run on a computerized system. Most AIs are run on bots, vehicles, and other computerized devices where they can assist transhuman users or operate the machine themselves. They are also commonly used to actively monitor computer systems against intrusion attempts. *Muses* are AIs that specialize as personal companions, always at a character's virtual side every since they were a child. Sample AIs and muses can be found on p. 331 of *Gear*.

9.18.1 AI Limitations

AIs feature a number of built-in restrictions and limitations. To start with, they can be loaded in the cyberbrains of pods and synthmorphs, but they may not be downloaded into biomorph brains. As software, they use the same rules as other software and may be shut down, restarted, copied, erased, stored as inert data, infected with virii, and reprogrammed. Due to their size and complexity, only one AI (or infomorph) may be run on a personal computer at a time (see *Computer Capabilities*, p. 247), and they may not run on peripheral devices. While they possess cognition and intelligence, they are incapable of self-improvement and cannot expand their programming and skills on their own. Although –0

Analyze simulation parameters, view domain rules, shape appearance of simulmorph, switch simulmorph character or morph type –10

Change probability of test outcomes, become invisible (“out-game”) to others –20

Interfere with simulation (e.g. make it rain, generate earthquakes), generate items, ignore domain rules, kill or lockout other simulmorphs –30

Go into god mode, command simulated characters, take over the simulation they are not able to learn they do possess memory storage that grants them the ability to remember and a limited form of adaptation. AIs do not earn Rez Points, nor do they have Moxie.

AIs have aptitudes no greater than 20 but are incapable of defaulting. If they don't possess a skill, they don't know how to do it. (At the gamemaster's discretion, they may default to field skills or similar skills as noted on p. 173 with a –10 to –30 modifier). They can use skills like any character in *Eclipse Phase*, however they may not possess any Active skill at a rating higher than 40 or Knowledge skill higher than 90—the maximum amount of expertise that their skill software allows.

While AIs are programmed with personality templates and empathy, they are generally less emotive and difficult to read (apply a –30 modifier to Kinesics Test made against them, when in pod bodies). When combined with non-expressive synthetic morphs, they are even more difficult (–60 modifier). Some AIs lack emotive capabilities altogether and are impossible to read with Kinesics skill.

AIs do have a Lucidity and Trauma Threshold stat, and are capable of suffering mental stress and traumas.

9.18.2 Commanding AI

AIs and muses are programmed to accept commands from authorized users. In some circumstances, they may also be programmed to follow the law or some ethical code. Programming is never perfect, however, and AIs can be quite clever in how they interpret commands and act on them. In most cases, an AI will rarely

refuse to follow a request or obey a command. Given that they also usually have a duty to protect the person commanding them, the AI may be reluctant to follow commands that could be construed as dangerous or having a negative impact on the user. Under certain circumstances, preprogrammed imperatives can force an AI to ignore or disobey their owner's commands (gamemaster's discretion).

9.19 AGI And Infomorphs

The term "infomorph" is used to refer to any ego in digital body, whether that be an AGI or the digital emulation of a biological mind (including backups and forks). The following rules apply to infomorph and AGI characters.

ROLEPLAYING MUSES

Muses should not be viewed as a mere tool for getting extra skills, but as an opportunity to enhance roleplaying. Though typical muse AIs are not complete intelligences (though they can be, see Infomorphs as Muses), their personality matrix is often quite sophisticated and they are very good at adapting to their user's personality quirks. On the other hand, they share the same Real World Naiveté (p. 151) as AGI characters when it comes to understanding all the facets of transhuman behavior, social interaction, body language, or emotion. Their personalities are more non-human, abstract, alien, and less passionate than transhuman life forms, often leading to conceptual misunderstandings and miscommunications. Likewise, their creative capacities are limited, instead bolstered by an ability to calculate odds, run simulations and evaluate outcomes, and make predictions based on previous experiences.

Depending on the user's stance towards sentient programs, muses can be viewed as intelligent toys, followers, servants, slaves, friends, or pets, which should somehow be reflected in game play. Most transhumans have also acquired a tendency to bond with a muse mentally due to its omnipresence and devotion to the user (like bonding to a child or puppy that then grows to be an adult). Therefore the subversion or even destruction of a muse personality is sometimes even equated with rape or murder.

9.19.1 Software Minds

At their core, infomorphs are just programs and so they are treated like other software in terms of rules. They must be run on a specific personal computer or server (see *Computer Capabilities*, p. 247). If that device is shut down, the infomorph also shuts down into a state of unconsciousness, restarting along with the device (infomorphs may also shut themselves down, though it is rare that they do so). If the device is destroyed, the infomorph is killed along with it (unless their data can somehow be extracted from any surviving components, perhaps resulting in a *vapor*, p. 274). Infomorphs may copy themselves, though in some places this is illegal and in most places is frowned upon as it raises numerous ethical and legal questions. For this reason many infomorphs that copy and transfer themselves to run on a new device will thoroughly erase themselves off the old one.

As digital beings, infomorphs have no physical mind, but it is a simple matter for them to possess an uninhabited synthemorph, taking up residence in the cyberbrain (see *Resleeving Synthemorphs*, p. 271). They may also download into biomorph bodies according to standard resleeving rules (p. 271). Even when disembodied, they may interact with the physical world via the mesh, viewing through sensors, streaming XP feeds, communicating with characters, commanding slaved devices, and teleoperating/jamming drones. Infomorphs have a Speed of 3, reflecting their digital nature and their ability to act at electronic speeds. If an infomorph sleeves into a body, however, it takes on the Speed of that morph.

INFOMORPHS AS MUSES

Instead of relying on underdeveloped muses for aid and companionship, characters may prefer to have a full-fledged digital intelligence at their side, whether that be an AGI, a backed-up biological ego, or fork of the character's own personality. Alternately, a character with a ghostrider

module (p. 307) could have both, carrying a muse in their mesh inserts and an infomorph in the ghostrider module.

This possibility is very useful for infomorph player characters, as they can ride along in someone's head and participate in team affairs without needing a morph of their own.

9.19.2 AGI Characters

Though AGIs were not born in a biological body, their programming encompasses the full spectrum of human personality, outlook, emotions, and mental states. AGIs are in fact raised in a manner similar to human children so that they are socialized much like humans are. Nevertheless, on a fundamental level they are non-humans programmed to act human. There are inevitably points where the programming does not mask or alter the fact that AGIs often possess or develop personality traits and idiosyncrasies that are quite different from human norms and often outright alien. Unlike standard crippled AIs, AGIs are capable of full-fledged creativity, learning, and self-improvement (at a slow but steady pace equivalent to humans). Just like other characters, they earn Rez points and may improve their skills and capabilities. AGIs suffer none of the skill limitations placed on weak AIs, using skills just like any other character. On an emotional level, AGIs run emotional subroutines that are comparable to biological human emotions AGIs are, in fact, programmed to have empathy and share an interest in human affairs and prosperity, and to place significant relevance on life of all kinds. In game terms, AGIs emote like humans (and so Kinesics may be used against them) and are vulnerable to emotionally manipulative effects, fear, etc.

Chapter 10

Accelerated Future

The future setting of *Eclipse Phase* introduces a number of technological elements that have a strong impact on transhuman society. These include backups and uploading, resleeving, egocasting, forking, nano-fabrication reputation systems, space habitats, and space travel, among others.

10.1 Backups And Uploading

The transhuman mind is no longer a prisoner of the biological hardware on which it originates. Through various mechanisms, biological brains may be digitally emulated, allowing people to make a *backup* of their minds, including their entire personality, memories, and skills—a process known as *uploading*.

The primary use of backups is to ensure the person's ego can be retrieved in case of death, in which case they may be *resleeved* (p. 271). For this reason, almost everyone in the solar system is equipped with a cortical stack (p. 300). Backups may also be safely archived in secure storage (p. 269) or used to create infomorphs (p. 264). A person may also egocast themselves across the solar system as a form of travel (p. 276).

10.1.1 Cortical Stack Backups

Cortical stack implants deploy a network of nanobots throughout the brain that take a snapshot of the mind's neural state, storing the data as a backup within the cortical stack. The average transhuman's cortical stack backs up their ego 86,400 times per day. Only the most recent backup is kept within the stack; older ones are overwritten. Pods and synthmorphs also can be equipped with cortical stacks (though AI-piloted bots often lack this feature), though these versions maintain an updated copy of the ego running in the morph's cyberbrain.

In the case of death, accidental or otherwise, a cortical stack can be retrieved from a corpse and used to recover the character, either as an infomorph or by resleeving them in a new morph. Cortical stacks are diamond-hardened and protected, so they may often be retrieved even if the corpse is badly mangled or damaged. If the corpse cannot be recovered or the cortical stack is destroyed, the backup is lost.

High rollers, well-equipped brinkers, and others in dangerous professions often opt for an emergency farcaster accessory (p. 306) that periodically (usually every 48 hours, but varying according to contract) transmits a backup from the cortical stack to a remote storage facility. This option is quite expensive, however and so is generally only afforded by the wealthy.

Retrieving A Cortical Stack

Most cortical stacks are carefully excised from a corpse with surgery. In certain circumstances, however, a character may need to extract a cortical stack in the field, whether because transporting the corpse is

impractical or because the dead person is an enemy and they either don't want them knowing who killed them or they want to interrogate them with psychosurgery in a simulspace.

The process of cutting out a cortical stack is called "popping," as a skilled extractor can usually get the smooth-shelled implant to pop right out by making an incision in the correct place and applying pressure. One does need to be careful that the tiny, blood-slick stack doesn't slip away once popped.

Popping can be done with a sharp knife and elbow grease, though it is grisly. Popping a stack is a Task Action that requires a Medicine: [any appropriate field] Test with a timeframe of 1 minute and a modifier of +20. Morphs with stacks in non-standard locations or with anatomical shielding (carapace plates, etc.) around the stack may incur penalties to this test at the gamemaster's discretion. Of course, if you don't have the time for a precise extraction, you can always just cut the entire head off and take it with you.

Once a cortical stack is retrieved, it may be loaded into an ego bridge (p. 328) and used to bring the ego back, either as an infomorph or by resleeving.

Living Subjects: Cortical stacks may be excised from living people, but the process is usually fatal (or at least paralyzing) as it involves cutting through the spinal column. If the target is not unconscious or otherwise incapacitated, they must first be immobilized in melee combat (see *Subdual*, p. 204). Cutting out the stack is handled like a Medicine Task Action as above, but this process inflicts 3d10 + 10 damage on the target. If the test fails, they still inflict 1d10 + 10 damage to the target. If the person removing the stack wants to leave the target alive or harm them as little as possible, they suffer a -20 modifier on the test, but may reduce the damage by 1d10 per 10 full points of MoS. Living through the process of having your stack removed is traumatic; anyone who does so suffers 1d10 mental stress.

Destroying A Cortical Stack

Cortical stacks have an Armor of 20 and a Durability of 20 for anyone attempting to destroy them.

10.1.2 Uploading

Uploading a backup into secure storage is usually handled with a brain scan at the storage facility's clinic using a bread box-sized unit called an *ego bridge* (p. 328). When activated, the ego bridge's sensor array twists open like a morning glory blossom, revealing an enclosure with a neck rest that automatically adjusts itself to morphs with oddly-sized or -shaped heads. The neck rest deploys millions of specialized nanobots

into the brain and central nervous system. The petals are full of sensors that image the brain using a combination of MRI, sonogram, and positional information broadcast by the nanobot swarm in the morph's brain. The ego bridge then builds a digital copy of the person's brain, which is stored away in the service's highly secure, off-the-mesh, hardwired data vaults.

In the case of pods, the ego bridge scans the biological brain bits and also accesses the cyberbrain to copy the parts of the ego residing there. For synthmorphs, who have no biological brain, the process is much simpler, as it simply requires accessing and making a copy of their cyberbrain.

In a standard clinic with an undamaged morph, uploading takes only 10 minutes, 5 with a pod. In other situations, however, the process may take longer if the gamemaster so decides. Uploading from a synthmorph or extracted cortical stack is instantaneous. The ego bridge largely operates itself. While oversight by a medical specialist is a good idea, no test is necessary.

If an uploading character does not plan to return to their morph, it is usually put on ice until someone else resleeves into it. If a new resleeve is not ready and the uploading character doesn't want to leave a potential copy of themselves behind, they can have the morph's mind wiped by the nanobots as part of the uploading process.

Uploading-Resleeving Continuity

In ideal circumstances, a person who is intentionally resleeving (p. 271) can arrange for the uploading and resleeving process to occur without any noticeable loss of continuity. Though the experience of switching from one morph to another is still a bit jarring, the transition itself can be made into a seamless process, with no gaps in awareness or memory, which helps reduce associated mental stress.

In this case, during the process of uploading, the ego bridge is also connected to another ego bridge and the new sleeve. This connection can even be made wirelessly or by farcaster link (with a maximum distance of 10,000 kilometers).

As the mind is uploaded, the ego bridge builds a virtual brain by copying the morph's brain bit by bit, using the data gained from the brain scan. At the same time, this data is slowly copied to the new sleeve as nanobots rewire the sleeve's brain structure (a much slower process). As the transfer occurs, the nanobots in the brain sever individual neural connections and re-route them to their duplicates in the virtual brain, and then eventually to the new brain. Effectively, the character's ego is running partially on the meat brain and partially on the virtual copy. By the time the nanobots sever the last of the neural connections in the old brain, the ego is running completely on the virtual brain and the new sleeve's brain. Once the resleeving is completed, the virtual brain is shut down.

In terms of perceptions, the character, who is awake during this process, experiences a very gradual shift from one morph to the other. As the process takes hours, however (or even longer if done via farcaster), the subject usually entertains themselves with some AR media, VR, or even XP to pass the time.

Uploading After Death

It is possible to upload the mind of a person who has recently died as long as the nanobots have time to scan the brain before cell deterioration kicks in too heavily, which takes approximately 2 hours. It is possible to sustain a corpse for longer by placing it in a healing vat (p. 326) for nanostasis. Post-death uploads may suffer integrity damage; see *Backup Complications*, p. 270. Cyberbrains may also be retrieved from a destroyed synthemorph and reactivated, assuming they are not damaged too heavily (gamemaster discretion).

Destructive Uploading

Though rare, some people engage in a process called destructive uploading, where the biological brain is literally sliced apart and scanned piece by piece. Considered abhorrent and wasteful by most transhumans, brain-peeling is practiced by some bioconservative factions who view it as the only "pure" method of uploading or the only real way to transfer the "soul." Such people typically refuse to resleeve, living out the rest of their lives as infomorphs, quite often in dedicated simulspaces that are treated as a sort of virtual afterlife.

10.1.3 Backup Insurance

Almost everyone, with the exception of neo-primitivists and very young children, has a cortical stack. In the event of death, however, a cortical stack alone will not ensure resurrection unless you have acquired backup insurance (p. 330) to cover the costs of your resleeving. Going without backup insurance for any length of time is taking a severe risk. Some jurisdictions (such as the Titanian Commonwealth) have a practice of bringing everyone back, even if only to an infomorph state, or at least filing the most recent backup away in dead storage just in case someone decides to pay to resurrect them later. Other authorities will simply destroy the stack or, worse, sell it on the black market to a soul-trading syndicate such as Nine Lives. Backup insurance typically includes a subscription to an uploading facility, usually requiring a visit every 6 months, to ensure that backup is held in safe storage in case of cortical stack loss. People with risky jobs (construction bot supervisor, hypercorp exoplanet staff, girl who fights vicious giant eels for rich jaded audiences, etc.) may back up once a week, or even daily. In the event of a verified death where the cortical stack could not be retrieved, the most recent backup is used to resleeve the person. At the basic level, backup insurance will bring the character back as an infomorph, at which point they can access their credit and purchase a new morph. More expensive versions will automatically resleeve

you in the pre-purchased morph of your choice. The exceedingly rich will often have customized clones (often of their original body) waiting on ice for them.

Backup insurance often involves a missing person clause, which states that a person will be brought back if they have not checked in for X amount of time (a calendar function automatically handled by your muse) and cannot be located.

It is worth noting that some criminal syndicates also offer backup insurance at a much reduced rate. The likelihood that copies of your backup are being used for illicit purposes, however, is quite high. For some people, however, what happens to a copy of themselves is of no concern.

Backup Insurance Limitations

Backup insurance is not always perfect. Though insurance providers are required to make a reasonable effort to retrieve your cortical stack, for many hypercorps this is a simple cost-benefit analysis that often will not work in the character's favor. If you died in a dangerous area such as the Zone on Mars, in a remote area such as the Kuiper Belt, or are simply difficult to track down (pushed out an airlock somewhere), odds are against your cortical stack being retrieved— instead you will be re-instanced from a backup.

Jurisdiction can also play an important role. The insurance offered by many inner system providers is automatically nullified if you travel to an anarchist habitat, gatecrash, break the law, or engage in certain life-threatening activities like suicide sports or scavenging in TITAN-infected ruins. At the least, they will refuse to retrieve your stack in these circumstances. Likewise, if you struck a backup insurance deal with a medical collective from an autonomist habitat and then go and die on a hypercorp station, the hypercorp is very likely to refuse to recognize the authority of a bunch of anarchists and won't hand your stack over.

Even an archived backup and a missing person clause is no guarantee. A determined enemy could capture you, pry the backup insurance access codes from your muse, keep you on ice or quietly kill you, and then regularly “check in” on your behalf using the access codes so that the insurance provider never realizes you are dead or missing. Though this requires quite a bit of effort, it is often less difficult than dealing with an immortal opponent who keeps coming back no matter how often you kill them.

Other dangers also exist. An entire habitat may be destroyed, taking you, your backups, and your insurance provider's records with it. A resourceful enemy might penetrate a provider's security and delete your backups, or simply bribe the right people to make sure they get “accidentally” corrupted. Given these possibilities, the paranoid often make sure to get multiple redundant backup policies, assuming they can afford it.

10.1.4 Backup Complications

In most cases, backing up/uploading is risk free unless someone tampers with the equipment. If the character suffered brain or neurological damage, the backup is transferred via farcasting, or the upload is made from a dead character, then the backup may be damaged due to missing neural information. In any of these instances, make a LUC Test for the character. If the test fails, they suffer 1 point of mental stress per 10 full points of MoF. Note that this stress (and possible trauma applies to the backup, not the original character. If the backup is used to re-instantiate the character, however, then the stress is applied.

10.2 Resleeving

Resleeving (also called remorphing) is the process of giving a new body to an ego. Changing bodies is a normal part of life for hundreds of millions of transhumans, and it is an even more frequent occurrence for people in certain professions. Characters involved in specialized work may resleeve as often as once a month. Those who travel frequently may do so even more often. Also, given the number of refugees

who died during the Fall but have now acquired a new morph, the vast majority of transhumanity has resleeved at least once. As such, most transhumans are accustomed to resleeving.

Adjusting to a new body takes time and a bit of effort (see *Integration*, p. 272). Resleeving is also difficult psychologically, as reflected by continuity (p. 272) and alienation (p. 272).

Once an ego fully inhabits a new morph, the new morph's cortical stack needs ten minutes to amass a complete backup of the ego.

10.2.1 Resleeving Biomorphs And Pods

Resleeving takes about an hour in a properly equipped clinic. In essence, the process works like uploading in reverse. The new sleeve is hooked up to an ego bridge which infiltrates the brain with nanobots that physically restructure the brain's neural structure and connections according to the map provided by the backup. Sleeving takes six times as long as uploading because the nanobot swarm working as a wet printer in the template brain needs to duplicate the entire physical structure of the ego's neural network. For resleeving, a "wet" ego bridge is used, meaning that the sleeve and ego bridge are submerged in a vat filled with nanogel.

The resleeving process for pods takes only half an hour, as pods brains are half biological and half cyberbrain.

Resleeving And The Gamesmaster

The gamemaster has a fine amount of control over what a character can obtain when resleeving. The characters may be supplied with new morphs by Firewall or whatever employer/patron for whom they are currently working. In this case, the gamemaster can simply assign whatever morphs they see fit — with complete control over enhancements, traits, etc. While morphs should be tailored for the mission at hand, this presents an opportunity for the gamemaster to throw the characters some new toys to play with and also some new challenges to overcome. Gamemasters are encouraged to mix it up, have fun, and give players something they can work with without necessarily giving them everything they want.

In other cases, the availability of desired morphs may be limited by the resleeving location. A small outpost in the wilds of Mars is unlikely to have a wide selection of morphs — in fact, a few rusters and synthmorphs may be all they have. Similarly, large habitats have a high demand for good morphs, so there may be a waiting list for top-of-the-line sylphs or remade morphs, for example. In the same vein, available morphs are going to be subject to local legalities, so getting that reaper morph may be out of the question. Characters could always turn to black market morph providers, but these come with their own risks.

What this means is that gamemasters should never be afraid to say no if a character is pursuing a morph that is unreasonable or potentially disruptive to the game. While it's good form to give the players what they want once in a while, it also makes for more interesting roleplaying to saddle them with morphs that are a little different than what they were hoping for or that come with some interesting challenges, such as a physical addiction. For extra fun, leave the character unaware of a morph's negative traits or secret implants until they reveal themselves. As always, the goal is to have fun, but variety often helps with that.

10.2.2 Resleeving Synthmorphs

Resleeving into the cyberbrain of a synthmorph is much easier and quicker, being a matter of copying the backup into the cyberbrain (an instantaneous affair) and then running the backup in its virtual brain state (1 Action Turn). The drawback to synthmorphs is that they are more difficult to acclimate to (see *Integration*, p. 272), they are vulnerable to cyberbrain hacking (p. 261), and synthmorphs are viewed as low class in some cultures.

Evacuating A Cyberbrain

Characters inhabiting a synthmorph cyberbrain may voluntarily choose to evacuate by copying themselves as an infomorph onto another device. This takes 1 full Action Turn. See *Infomorph Resleeving*, p. 273.

10.2.3 Resleeving Costs

The costs involved for the resleeving process itself are generally subsumed in the costs of the backup insurance and/or the new sleeve itself. Costs for individual morphs are noted in the descriptions starting on p. 139. See *Morph Brokerage* (p. 276) for rules on finding and acquiring morphs.

Table 10.1: Integration Test

TEST RESULT	EFFECT
Critical Failure	Character is unable to acclimate to the new morph—something is just not right. Character suffers a –30 modifier to all physical actions until resleeved.
Severe Failure (MoF 30+)	Character has serious trouble acclimating to the new morph. They suffer a –10 modifier to all actions for 2 days plus 1 day per 10 full points of MoF.
Failure	Character has some trouble acclimating to new morph. They suffer a –10 modifier to all physical actions for 2 days plus 1 day per 10 full points of MoF.
Success	Standard acclimation period. The character suffers a –10 modifier to all physical actions for 1 day.
Excellent Success (MoS 30+)	No ill effects. Character acclimates to new morph in no more than a few minutes.
Critical Success	Lookin’ good! This morph is an exceptionally good fit for the character. No ill effects; gain 1 Moxie point for use in that game session only.

10.2.4 Integration

Getting used to a new body typically takes some time. The character must become acclimated to the changes in height, weight, sex, and capabilities, which often requires unlearning ways of doing things that worked fine for their previous form. Resleeving in a synthetic morph or an uplift is also quite confusing at first, given the drastically different morphologies, change in limb structure (and sometimes amount of limbs), and so on. Luckily, transhuman minds are adaptive things, and this process is aided by the application of mental “patches” during the resleeving process that give the character a bit of a boost for using their new body.

An ego in a new morph makes an Integration Test upon taking control of the body, rolling SOM x 3 (morph bonuses do not apply) and applying modifiers from the Integration and Alienation Modifiers table. The result of the test is explained on the Integration Test table, p. 272.

10.2.5 Alienation

After loss of continuity, the other major factor impacting resleeving characters is alienation. Once the ego has its new sleeve under control, it’s time to look in the mirror. The alienation test reflects the experience of coming to terms with a new face, skin, and brain. For example, transferring to a radically different morph (such as a swarmanoid) can be difficult to grasp. Uplifts often have difficulty getting acquainted with the differing hormonal urges of a human biomorph and vice versa. While the character’s ego is as it was in their last sleeve, the brains and neurochemistry of many morphs may alter aptitudes like WIL or COG. The effects of this can be frustrating or disorienting. Every character makes an Alienation Test to reflect how mentally stressful it is to get a grip on their new body, rolling INT x 3 and apply modifiers from the Integration and Alienation Modifiers table. Consult the Alienation Test table to determine the effects.

10.2.6 Continuity Test

Perhaps the biggest shock that strikes most resleeving characters is the loss of continuity of self. This is particularly true for characters who died. If their cortical stack was retrieved, they will remember their own death. If they were restored from an archived backup, they will not remember their death, but they will have lost an entire period of their life—all the way back to their last backup. In fact, if their body was not recovered, they may not even know that they are dead for certain—there may be a surviving copy of

Table 10.2: Integration and alienation modifiers

TEST RESULT	EFFECT
Familiar; character has used this exact morph extensively in the past	+30
Clone of prior morph	+20
Character's original morph type (what they were raised with)	+20
Adaptability trait (Level 2)	+20
Adaptability trait (Level 1)	+10
Character has previously used this type of morph	+10
First time resleeving	-10
Character is an AGI sleeving into a physical body	-10
Character is an uplift resleeving in a non-uplift (of their type) body	-10
Synthetic morph	-10
Sex change (from last morph)	-10
Morph is heavily modified	-10
Morphing Disorder trait (Level 1)	-10
Morphing Disorder trait (Level 2)	-20
Infomorph (does not apply to AGIs) (Alienation Test only)	-20
Fork (Alienation Test only)	-20
Morphing Disorder trait (Level 3)	-30
Exotic morph (octomorph, neo-avian, novacrab, swarmanoid, etc.)	-30

Table 10.3: Alienation test

TEST RESULT	EFFECT
Critical Failure	Extreme Dysmorphia. The character doesn't like their new sleeve at all and suffers 2 stress points per 10 full points of MoF.
Failure	Character is uneasy about the new morph and suffers 1 stress point per 10 full points of MoF.
Success	Character adapts to their new look well. No ill effects.
Critical Success	Best. Morph. Ever. The new morph jives perfectly with the character's sense of self, and even enhances it somewhat. The character actually heals $1d10 \div 2$ (round up) stress points.

themselves out there. The driving point in this loss of continuity is a sort of existential crisis—they are no longer the original person they once were. This leads some to question whether they are who they think they are, or are they some poor imitation and not a real person at all? To determine how this loss of continuity affects a character, make a Continuity Test by rolling WIL x 3. Every character suffers stress from loss of continuity, as noted on the Continuity Stress table. Reduce this stress damage by 1 point per 10 full points of MoS on the Continuity Test, or increase it by 1 point for every 10 full points of MoF.

10.2.7 Infomorph Resleeving

Rather than resleeving into a physical body, a backup may instead be instantiated as an infomorph, a purely digital form. Infomorphs are distinct from backups in that backups are inert files. Infomorphs are backups imprinted onto a virtual brain template and run as a program. This virtual brain state must be run on a specific device and follows all of the rules noted for infomorphs on p. 264. Infomorphs may copy themselves to other devices, typically erasing themselves from the previous device as they go. Infomorphs that copy without erasing are treated as forks. Characters instantiating as infomorphs must make Continuity and Alienation Tests, just like resleeving. Infomorphs may be resleeved into physical morphs, following normal resleeving rules.

I wake up with a taste like guava and umami fresh on my tongue. Last night there was laughter. We drank quinoa wine, and I was introduced to people I had never met before, though I had years of intimate knowledge of most of them. Half of Illyria Module is curled naked around me in my sleeping chamber. Last night we made music with synthesizers, wood blocks, and a lur. We drank mushroom tea brewed in water from a rogue comet. Looking around me as the morning sun starts to light the far orbital horizon of Ceres, it appears we had an orgy. Last night was my resleeving party. This version of me—me 3.0—is ready for life. —Zheng du Thierry, Carnival of the Goat

10.3 Forking And Merging

With all of these backups of transhuman minds on file and an abundance of mesh space on which to run them as virtual brains, one might wonder what's to stop post-Fall transhumanity from multiplying its numbers by running additional copies of them. The short answer is: nothing, aside from massive social stigma and thorny psychological issues. Taking a backup of a transhuman mind, copying it, and re-instanting it as an infomorph is called *forking*. It's one of the most useful and still-controversial applications of transhumanity's brain science.

There are four classifications of forks: alpha, beta, delta, and gamma. Though typically copied as infomorphs there is nothing preventing a fork from being sleeved in a physical morph as well, other than legalities and custom.

10.3.1 Alpha Forks

An *alpha fork* is an exact copy of the original ego, re-instanted as a separate infomorph. An alpha fork may be created by copying and running an infomorph (from a backup, infomorph, synthmorph cyberbrain, or a removed cortical stack in an ego bridge). Alpha forks may be generated from biomorph brains using an ego bridge and the same process as uploading (p. 268). Alpha forks are an exact copy of the character's ego, with all of the same skills, memories, stats, traits, personality, etc. New alpha forks must make an Alienation Test (p. 272), and possibly a Continuity Test (p. 272) if copied from a backup.

Creating alpha forks is illegal in many jurisdictions including most of the inner system and the Jovian Republic. In others it tends to be viewed with distaste, though there are some habitats/cultures in which it is encouraged.

Table 10.4: Continuity stress

SITUATION	STRESS VALUE
Backup from cortical stack	
Character remembers peaceful or not notable death	1d10 ÷ 2 (round down)
Character remembers sudden or violent death	1d10
Backup from archive	
Short memory gap (less than 1 day)	1d10 ÷ 2 (round down)
Memory gap greater than one day	1d10
Not knowing if/how you died	+2
Uploading-to-resleeve with continuity (p. 269)	0
Uploading-to-resleeve without continuity	1d10 ÷ 2 (round down)
Character is a fork	2

10.3.2 Beta Forks

Beta forks are partial copies of the ego. They are intentionally hobbled so as to not to be considered an equal to the character, for legal and other reasons. Beta forks have most of the same skills as the original ego, though sometimes reduced. Their memories are also drastically curtailed, usually tailored to whatever task they are intended to perform. Beta forks are created by taking an alpha fork and running it through a process known as *neural pruning* (p. 274). They are legal and even common in many places, except for bioconservative holdouts like the Jovian Republic, though delta forks are more favored. Beta forks rarely have anything resembling civil rights or citizenship and are usually treated as the property of the originating ego. They are commonly used as digital aids or to represent the original ego when communicating with others over great distances.

A beta fork's stats are determined as follows:

- Reduce all aptitudes by 5 (to a minimum of 1). This affects all skills as well. Likewise, this reduces LUC by 10 and INIT by 20.
- Active skills have a maximum value of 60.
- Moxie is reduced to 1.
- The Psi trait is removed. At the gamemaster's discretion other traits may no longer apply as well.

Additional changes may apply as determined by the neural pruning test. Beta forks take 1 minute to generate.

10.3.3 Delta Forks

Delta forks are extremely limited copies of an ego. They are more akin to AI templates upon which the ego's surface personality traits are imprinted. Also created via neural pruning, delta forks are highly functional (as competent as a beta fork or AI) but have extremely limited skills and heavily edited memories, usually to the point of being functional amnesiacs.

A delta fork's stats are determined as follows:

- Reduce all aptitudes by 10 (to a minimum of 1). This affects all skills as well. Likewise, this reduces LUC by 20 and INIT by 40.
- Active skills have a maximum value of 40. The fork may have no more than 5 Active skills.
- Knowledge skills have a maximum of 80. The fork may have no more than 5 Knowledge skills.
- Moxie is reduced to 0.

- The Psi trait is removed. At the gamemaster's discretion, other traits may no longer apply as well.

Additional changes may apply as determined by the neural pruning test. Delta forks take 1 Action Turn to generate.

10.3.4 Gamma Forks

More commonly known as *vapors*, gamma forks are massively incomplete, corrupted, or heavily damaged copies of an ego. Vapors are not intentionally created and are instead the results of botched uploads, scrambled backups, incomplete or jammed farcasts, or infomorphs/forks that were somehow damaged or went insane. It is extremely rare for anyone to purposely create a vapor for anything other than research use, although they can crop up in some interesting places. For example, poorly made skill software occasionally includes enough of the personality traits and memories of the person the skill was taken from that it can behave in a vapor-like fashion when used.

Because vapors are anomalies rather than purposeful creations, the characteristics of individual gamma forks are left to the gamemaster. They should have some or all of the following: reduced skills, reduced aptitudes, incomplete or incoherent memories, negative mental traits, and persistent mental stress or traumas including derangements and/or disorders.

10.3.5 Neural Pruning

Neural pruning is the art of taking a backup/infomorph and trimming it down to size so that it functions as either a beta or delta fork.

Beta forks are created by taking a virtual mind state that is intentionally inhibited and filtering a copy of the ego through it. Like a topiary shrub, the portions of the character's neural network that exceed the capacities of the intended fork are trimmed away. In addition to the changes noted under *Beta Forks* (p. 273), characters may voluntarily choose to delete/decrease skills and remove memories.

Delta forks are created by excising the ego's surface personality traits and applying them to an AI template. In this case the ego's memories are usually excluded entirely—it is easier to start with a blank delta fork and feed them the specific memories/knowledge they need. As with beta forks, characters making delta forks may voluntarily choose to delete/decrease skills and keep specific memories. If an alpha fork is not available to prune, a delta fork can be whipped up from a biomorph brain with an ego bridge and 1 minute. Many people sleeved in biomorphs keep delta forks on hand in storage, to whip up on the fly as needed.

Transhumanity's grasp of neuroscience extends to scanning and copying a mind, but the most intricate workings of memory are still imperfectly understood. Making precise edits to individual portions of a neural network (to alter recollections, skills, and the like) is still a black art. The difficulty with neural pruning is that taking a weed whacker to the tree of memory isn't an exact science. Specific memories may not be excised or chosen—at best, memories may be handled in broad clumps, typically grouped by time periods no finer than 6 months. For simplicity, most beta forks are created by removing all memories older than 1 year.

When creating a beta or delta fork, the character must make a Psychosurgery Test (other parties may make this test on the character's behalf, representing that the character is giving them access to prune the fork appropriately). If the character succeeds, the fork is created as desired. If the test fails, the gamemaster chooses one of the following penalties for every 10 full points of MoF. Some of these penalties may be combined for a cumulative effect:

- 1 additional skill decreased by -20
- Fork acquires a Negative mental trait worth 10 CP
- Fork suffers $1d10 \div 2$ (round up) mental stress
- Extra memory loss (gamemaster discretion; beta forks only)

- 1 Positive trait lost

Neural Pruning With Long-Term Psychosurgery

Rather than generating forks on the fly, some characters prefer to have carefully-pruned forks on hand, stored as inert files that can be called up, copied, and run as needed. These forks are crafted with long-term psychosurgery, meaning that they suffer fewer drawbacks and the memories may be more finely tuned.

Long-term neural pruning requires a Psychosurgery Test as above, but with a +30 modifier. Delta forks take 1 week to prune this way, beta forks take 1 month. Additional modifications may be made to the fork using any of the normal rules for psychosurgery (p. 229).

It is worth noting that some people prefer to use forks of themselves or loved ones rather than a muse. Likewise, some wealthy hyperelites are known to keep copies of their younger backups on hand, sometimes for decades, and re-instance these when their prime ego has enough skill and experience to completely outclass its younger selves. Though technically these are alpha forks, their lag behind the original ego is comparable in degree to that of a beta fork. This is rumored to be the method used by the Pax Familiae in instancing her army of cloned selves.

10.3.6 Handling Forks

Gamemasters are encouraged to allow players to roleplay their character's own forks. It is important to note, however, that even with alpha forks, once the fork and originating ego diverge, they develop onward as separate people. The events that shape the primary ego's personality, character, and knowledge will not happen—or even if they do, probably not in the same way—to the fork, and vice versa. The exact dividing line between an ego and a fork is a central philosophical and legal debate among many transhumans.

This means that gamemaster should not be afraid to pull a fork out of a player character's hands and make them into an NPC if they start too diverge too greatly. Similarly, if a fork begins to learn information that the main character does not (yet) have access to, it is probably also better to run the fork as an NPC in order to avoid metagaming. It is entirely possible that a fork might decide that it will no longer obey the originating ego and carry about doing its own thing. This usually only occurs with alpha forks, who are essentially a full copy anyway, and as time passes the idea of merging back with the original ego becomes unappealing. Beta and delta forks are quite aware of their nature as incomplete copies, and so usually return back home to the ego for reintegration. In rare cases, however, even these might make a break for life on their own.

10.3.7 Merging

Merging is the process of re-integrating a previously-spawned fork with the originating ego. Merging is performed on conscious egos/forks, transferring both to a single, merged ego. The process is not difficult to undergo when two forks have only been apart a short time. As forks spend more time apart, though, merging bll, a Psychosurgery Test is called for (made either by the ego or another character overseeing the process). The Merging table lists modifiers for this test as well as the result of success or failure. For synthmorphs, merging takes one full Action Turn. For biomorphs, an ego bridge (p. 328) or mnemonic augmentation (p. 307) is required to merge, and the process takes 10 minutes. The result of the process is a unified ego, whether or not the Merging Test succeeds. Psychotherapy (p. 209) and psychosurgery (p. 229) can troubleshoot bad merges over time.

THE SELF

Forking and merging have changed the way transhumanity thinks about the self and what it means to have a well-integrated personality.

While forking is child's play from a technological standpoint, the psychological and social effects of cloning a mind mean that most people are cautious about employing forks. Some jurisdictions ban forking outright for all but medical uses, while others have severe restrictions. In many

Table 10.5: Merging

TIME APART	MODIFIER	SUCCESS	FAILURE
Under 1 hour	+30	Seamless ego with memories intact from both	Memories intact, $(1d10 \div 2, \text{round down}) - 1 \text{ SV}$
1–4 hours	+20	Solid bond, memories intact	Memories intact, $(1d10 \div 2, \text{round down}) \text{ SV}$
4–12 hours	+10	Memories intact, 1 SV	Minor memory loss, $(1d10 \div 2, \text{round up}) \text{ SV}$
12 hours–1 day	+0	Memories intact, 2 SV	Moderate memory loss, $(1d10 \div 2, \text{round up}) + 2 \text{ SV}$
1 day–3 days	–10	Memories intact, 3 SV	Major memory loss, $1d10 + 2 \text{ SV}$
3 days–1 week	–20	Memories intact, 4 SV	Major memory loss, $1d10 + 4 \text{ SV}$
1 week+	–30	Minor memory loss, 5 SV	Severe memory loss, $1d10 + 6 \text{ SV}$

hypercorp jurisdictions, for instance, alpha forks are illegal and letting a beta fork run for more than 4 hours without merging violates the modern descendants of 20th-century anti-trust laws. Similarly, the Jovian Junta and other bioconservatives ban forking entirely.

Disposing of unwanted forks is another thorny issue. In some places, it's as simple as deleting them, because a stored mind has no legal status. In others, a fork that doesn't wish to merge back with its originating ego might be accorded some rights, though these are generally only granted to alpha forks.

Most significantly, though, running a shortterm fork of oneself for periods of an hour or less is an easy task for many transhumans. Many people use forks of themselves to get work done in everyday life, and almost everyone has at least experimented with forking at some point.

Transhumans view forking a bit like early 21st-century humans viewed drinking and drug use. A bit might be okay, but someone overdoing it will be stigmatized. This is because most transhumans understand the psychological consequences of overusing forks.

10.4 Egocasting

In spite of being a spacefaring civilization with outposts throughout the solar system and beyond, transhumanity makes scant use of spacecraft for interplanetary travel. Shuttlecraft using a variety of propulsion systems make regular trips between habitats, planetary surfaces, and moons. But for any trip longer than 1.5 million kilometers—the distance a fusion drive craft can cover in a day—people egocast. Egocasting is transhumanity's most advanced personal transportation technology, though only the character's ego actually travels. Egocasting combines the technologies of uploading and quantum farcasting to transfer a backup (or sometimes even a conscious ego, see p. 269) over interplanetary distances.

Though egocasting occurs at the speed of light, egocasting times vary drastically with distance. Egocasting within a cluster or planetary system is usually just a matter of minutes. Egocasting from the sun to the Kuiper Belt, however, takes between 40 and 70 hours, and so egocasting all of the way across the solar system can take even longer.

Once an ego arrives at the destination receiver, it can be archived, run as an infomorph, or resleeved as normal.

10.4.1 Egocaster Security

Beaming yourself across interplanetary space is a mature technology and usually works seamlessly. Because egocasting uses quantum farcasters, there is no danger of radio interference cooking the signal and causing data loss. Normally the entire process is mediated by the character's backup service, and security breaches are uncommon.

However, there are several risks involved in egocasting. The most obvious is that the character's consciousness is transferred as a digital backup file at the destination. If the egocaster on the other end is not trusted or the networks at the destination are privately controlled by the receiver, the character is potentially putting

themselves at the mercy of their host. Most hypercorps consider meddling with a transmitted ego to be a serious breach of etiquette, whereas autonomist types would find it unthinkable repressive. However, political extremist groups and criminal organizations in control of egocasters suffer from fewer restraints. A more subtle risk is the possibility for hackers to exploit security holes in the egocaster and its attached virtual space to steal a fork of the character. This is extremely difficult to do. It almost never happens during a normal upload, because the uploading services are security conscious to the point of paranoia. Even so, the forks stolen by such attempts more often than not end up being vapors, because the intruder is usually stopped before a full copy can be obtained.

10.4.2 Darkcasting

Characters who want to egocast without the attention of public officials like Immigration and Customs must seek out so-called darkcasting services—illegal farcaster transceivers typically operated by criminal syndicates and other clandestine groups. To locate such a service, a character must use their Networking skill and possibly their reputation (p. 285).

10.5 Morph Brokerage

Morphs are a major commodity in transhuman society. The technology and materials needed to grow new morphs are cheap and abundant, though they take time. Cloned biomorphs take at least a year and a half, even with accelerated growth. Pods, which are typically pieced together from vat-grown parts, take about 6 months. Synthmorphs like cases and synths can be produced in a day, whereas more complicated models can take a week or more. Theoretically, supply will one day outstrip demand to the point where flesh is free.

Characters have several options for acquiring morphs when they travel by egocast, suffer heavy damage, or just feel like a new body. When egocasting, the most common method for travelers of middling means is to store their current morph in a body bank's secure facility and lease a morph at their destination. Less commonly, characters may rely on public resleeving facilities, or, if they have the means, they may purchase a new morph outright. Characters who expect to stay at their destination indefinitely or who decide to resleeve but aren't traveling might instead opt for a trade-in on their old body, leaving it behind permanently in most cases.

10.5.1 Morph Availability

As noted under *Resleeving and the Gamemaster* (p. 271), finding the model of morph you want is not always easy. While many basic morph types (cases, synths, splicers) are generally available, characters can also locate new. While many basic morph types (cases, synths, splicers) are generally available, characters can also locate new

morphs using their Networking skills (see *Reputation and Social Networks*, p. 285). Certain morph types are harder to find than others; the gamemaster should apply an appropriate modifier for any morphs that seem rare or unusual (for example, swarmanoids or reapers). Likewise, some morphs may simply be unavailable in a given locale. Rusters are rarely available off of Mars, for example, while on Europa, most morphs are exotic local aquatic varieties.

The gamemaster determines which factions are able to provide new morphs in a given locale. Factions will not provide morphs that are unavailable to that faction as starting characters. If the faction is not the dominant one in that locale, a penalty should be applied ranging from -10 to -30. Despite having a presence in a given locale, some factions may be unable to provide morphs at all.

If the character is seeking a customized morph with specific implants or enhancements, the search will be more challenging. The gamemaster should apply a -10 to -30 modifier here as well, depending on the extent and legality of the modifications sought.

10.5.2 Morph Acquisition

Once a morph is located, the character may call in favors (p. 285) or pay credits for it. Morph costs are noted on the Morph Costs table. In the inner system, morph prices are often inflated by demand in the market such that the most desirable morph types can cost a small fortune. Outsystem, prices in rep are more reasonable but still steep due to population pressures on life support-dependent outer system settlements. For travelers and frequent body hoppers, there are a number of ways to defray these costs.

Brokerage And Matchmaking

Finding morphs for travelers and the bodiless is a specialized skill demanding deep social networks and a flair for negotiation. In general, it's a seller's market, so brokers (or "matchmakers," as they're called in the open economy) act as agents for the person seeking a body. The Morph Costs table assumes a 10% fee paid to the broker. Characters wishing to cut out the middleman may reduce cost by 10% but take a -30 penalty on their Networking Test to locate an available morph.

Customized Morphs

If a character seeks to have a customized morph (with extra bioware, cyberware, or nanoware implants or robotic enhancements), the costs for these enhancements are added to the morph's cost (if the gamemaster chooses, discount package deals may apply). Likewise, morphs may come saddled with positive or negative morph traits (p. 145). These traits raise or lower the morph's cost at a rate of +500 credits per CP for positive traits, or -200 credits per CP of negative traits. Negative traits typically reflect abuses the morph has suffered at the hands of previous occupants.

Trade-In

For those who wish to leave their old morph behind permanently, trade-ins on current morphs are an option. The high demand for bodies means that a buyer is almost always available unless the gamemaster finds extenuating circumstances. Morphs may be traded in for the value shown on the Morph Costs table adjusted for any positive or negative traits), less a 10% physical exam and finder's fee. This is either paid to the morph broker in cred or rendered as a favor using rep.

Patron Provisioning

Characters on missions for rich or influential patrons may have morphs provided for them. Normally such provisions are made for the duration of a job, although less commonly the morph itself might be payment for services rendered. Gamemasters are encouraged to be creative with such arrangements, though players should be advised that such bargains can quickly turn Faustian.

Black Market Morphs

Black market body traders promise to provide the buyer with morphs and upgrades of choice regardless of a habitat's laws against weapons or implants, in addition to bypassing standard arrival registration via darkcasting. Illegal morphs usually come with a price markup (+25% at least), whereas used morphs with unsavory backgrounds (and traits) can usually be acquired on the cheap (-25%).

Indenture

Characters who find themselves too destitute to afford a new morph can strike a deal for indentured service—a "deal" that is rarely advantageous to the

new indenture. Typical contracts require years of indentured labor—terraforming Mars, herding comets, asteroid mining, constructing habitats, colonizing exoplanets, etc.—in exchange for a cheap synthetic morph or splicer at the end of the term. Gamemasters may use their discretion in offering such terms, though in

Table 10.6: Morph costs

MORPH TYPE	COST
Biomorphs	
Flats, Splicers	High
Octomorphs	Expensive (30,000+)
Furies, Ghosts, Remade	Expensive (40,000+)
Futuras	Expensive (50,000+)
All others	Expensive
Pods	
Workers, Pleasure Pods	High
Novacrabs	Expensive (30,000+)
Synthmorphs	
Cases	Moderate
Synths, Dragonflies	High
Slitheroids, Swarmanoids	Expensive
Flexbots	Expensive (30,000+)
Arachnoids	Expensive (40,000+)
Reapers	Expensive (50,000+)
Positive morph traits	+500 per CP
Negative morph traits	−200 per CP

many cases the terms offered will temporarily or permanently end the character's career as a free agent. Hypercorps using indentured labor are notorious for changing the terms at a whim, extending the service period, or slamming the indenture with a slew of hidden and outrageous charges that were not made clear up front. Characters may, of course, enter into such service fully intending to grab their morph and run at the first opportunity, but the hypercorps are very protective of their investments. Indentures are closely monitored and tracked, and the hypercorps are not above sending ego hunters to retrieve a runaway.

Public Resleeving

Some locales, notably Titan, have a well-developed public resleeving infrastructure intended to provide a body to anyone who needs one. Morphs provided are usually unremarkable cases, synths, or splicers with no Positive traits or optional implants. Anyone holding citizenship in a locale with public resleeving may apply for a body. Wait times are between a month and two years, with Reputation influencing wait times at the gamemaster's discretion.

10.5.3 Renting Morphs

For temporary visits where an infomorph won't do, morphs may be leased rather than bought. The cost to rent a morph is 1% of its cost per day, plus a Low charge for resleeving. This cost includes rental insurance (see below). If the rental insurance is waived (not always possible unless you have a good Rep), the rental cost may be reduced by half.

Characters who are leasing a morph may also use their previous morph as collateral. In this case, deduct the cost of the character's current morph from the rental morph before calculating the 1% cost per day, with a minimal rental cost of 10 credits per day.

Penal Lease

Characters visiting the inner system or Jovian Republic may be able to lease morphs belonging to prisoners. In most jurisdictions, criminals are sentenced to terms in rehabilitative simulspace with a stipulation that the prisoner's morph becomes state property during their term of incarceration. Morphs acquired this

way often have complicated histories but also tend to have modifications useful to Firewall agents. Conversely, characters who find themselves imprisoned may be subject to having their body leased out during incarceration.

The effects of taking a penal lease are at the discretion of the gamemaster. A character may have to pull some strings with their Reputation in order to lease such a morph, especially if it has restricted or illegal modifications. Negative traits, cases of mistaken identity, and unfortunate encounters with friends and associates of the morph's former occupant are among the possible drawbacks to this type of arrangement. On the up side, penal leases may reduce costs for both leasing and insuring the morph, again subject to the gamemaster's discretion.

Rental Insurance

Leased morphs must be covered by an insurance policy, which often restricts the character from breaking the law or taking the morph anywhere too dangerous or lawless. Characters may purchase hazard insurance that will cover taking the morph into certain dangerous situations, but this will double the rental price at minimum.

If a character suffers extensive organic damage or death while insured, the insurance will cover 80% of the morph's cost, meaning that the character is expected to pay the other 20%. If they cannot pay, their possessions or their stored morph may be seized in payment.

If a character violates their insurance policy by intentionally putting themselves in harm's way above the threat level at which the policy was purchased, without first communicating with and rendering payment to the insurer, the policy may be declared void. If the leased morph dies under a voided policy and the character cannot pay to replace it, their possessions and stored morph may be subject to seizure.

Seizure takes different forms depending upon the local economy and legal system. In hypercorp space, it is a straightforward seizure of liquid assets, including forced uploading if the character's morph is seized. Elsewhere, the character is more likely to end up owing a lot of favors or taking severe hits to their reputation, but they are unlikely to undergo forced uploading or outright physical seizure of their morph.

10.6 Identity

Given the nature of resleeving technologies, identity is a fluid concept in *Eclipse Phase*. Transhumans are used to the idea of identifying people by how they look or even by their biometric data, but this is no longer a certified method. What you look like may drastically change from one day to the next. You may see an olympian you recognize, but perhaps it's been awhile, so you're no longer certain that it's the same person still in that morph. If you're sleeved in a popular off-the-rack morph, there may be hundreds of other cloned morphs that look exactly like you out there—perhaps useful if you desire to blend in. Similarly security services can no longer rely on biometric technologies. Forensics may be able to identify an individual morph's presence at a crime scene, but proving who was in that morph at the time is another matter.

Identity is, of course, tied to ego, and various authorities have instituted verification and security measures based on this. Within the inner system, each ego is given an ID number, which is used to validate their identity, citizenship, legal status, credit accounts, licensing, etc. This ego ID is verifiable by the person's brainwave patterns, which remain the same even when resleeving. When an ego uploads, the uploading service is required to incorporate this ego ID into the person's backup/infomorph. Likewise, when that person resleeves, the service handling the procedure is required by law to verify the ego's ID before downloading. The ego ID is then hardcoded into the morph itself in the form of a nanotattoo on the tip of the person's index finger. This nanotat can be easily scanned at security checkpoints to verify identity.

Though efficient, this system is far from perfect. For one, ID record-keeping is far from standardized and varies drastically from habitat to habitat. Most do not share records with each other unless they are part of the same political alliance in order to protect their citizens' privacy. For example, Lunar-Lagrange Alliance stations do not share citizenship ID data with the Planetary Consortium, though they do share with each other. On top of this, many identity records were lost during the Fall, a situation that was undoubtedly exploited by those who preferred to erase their past or adopt a new persona. These all make for a situation

where identity records are patchwork at best. Officials must also rely on the security of other habitats for ID verification. If a person egocasts to Nectar on Mars from Qing Long in the Martian Trojans, and the Nectar officials have no record of this person, they can only trust that the Qing Long officials did their job when verifying the subject's ID and background. To make matters worse, many autonomist habitats operate without identity checks altogether. Though some ID measures are still used, both to prevent reputation system gaming and to be able to identify bodies in the case of death, these uses are significantly more lax and few records are kept. Therefore, when autonomists and the like egocast to habitats that require ID, they are assigned a temporary ID for the duration of their stay (and sometimes any future visits).

10.6.1 Identity Verification

There are three ways to verify someone's identity: nanotat scan, brainwave scan, and checking the cryptographic hash on a digital mind.

Nanotat Scans

Special encoded nanobots are used to create a small nanotat on a person's index finger. These nanobots contain encoded information that includes their name and identity, brainwave pattern, citizenship/legal status, credit account number, insurance information, and licenses. Depending on the local habitat laws, it may include other information such as criminal history, travel history, restricted implants, employment records, and so on. This nanotat may be read by anyone with a special ID scanner that reads the nanobot encoding. ID nanotats include information on the company that did the resleeving, so that the data may be accessed and verified with their records online. The data on the nanotat is also cryptographically signed with the company's public key, meaning that anyone who checks the data and the signature online can tell if the data has been altered.

Brainwave Scans

Brainwave scans are one of the few types of biometric prints that stay with an ego no matter what morph it is in. They are impractical for most security purposes as they require a scan with a combination electroencephalogram and neuroimaging device, referred to as a brainprint scanner, which takes approximately 5 minutes. This device measures the subject's baseline brainwave pattern as well as the subject's brainwave signature responses when they think certain thoughts

or sense certain patterns. These scans are all but impossible to fool, however, barring hacking of the brainprint scanner itself, and so are considered quite reliable. For this reason they are occasionally used in high-security facilities.

It is worth noting that infection by some variants of the Exsurgent virus, notably the Watts-Macleod strain (p. 367), sometimes alters a person's brainwave patterns, but not in every case.

Digital Code

Digital ID codes are often incorporated into backups and infomorphs. Not only does this help identify who the backup belongs to, but it serves as an electronic signature for verifying ID when the backup is to be resleeved. This digital code typically contains the same information as the nanotat ID, and is signed with a cryptographic hash that makes it difficult to forge and which can be verified online. AIs and AGIs also feature such built-in codes.

10.6.2 Circumventing ID Checks

Firewall sentinels and clandestine agents often have a need to hide or alter their identities. While ID system are challenging, they are not insurmountable.

Fake IDs

The easiest way to bypass security checks is to establish a fake ID. Given the patchwork nature of identity records and the lack of any centralized authority, this is not very difficult. Numerous crime syndicates and even some autonomist groups maintain a thriving ID fabrication business, often with complete histories and medical covers for implants that might be restricted or illegal.

These IDs are usually registered with habitats that are either known criminal havens, have autonomist sympathies or are isolated and remote. Though the ID is actually verifiable and registered with these stations, the potential shady origins of such IDs is known to most inner system authorities and so the character may be exposed to extra scrutiny or monitoring. Fake IDs may be acquired that are registered with more respected authorities but this often requires a much higher expense or connections to hypercorp clandestine operations.

Black market darkcast and resleeving options offer fake IDs as a matter of course.

Altering Nanotat IDs

Special nanobot treatments may be manufactured to erase, rewrite, or replace nanotat IDs. Erasing a nanotat is easy, but not having one is a crime and immediate grounds for suspicion in many habitats. Rewriting a nanotat is also easy, though this means that the nanotat will fail its authorization online unless the encryption has also been cracked (p. 253). Replacing a nanotat ID with a fake one is just as possible, and is part of the process of acquiring a fake ID.

Digital ID Tampering

Digital ID codes may also be tampered with, though like nanotat IDs this will mean that the ID fails online verification unless the encryption is also defeated (p. 253).

10.7 Life In Space

Transhumanity is not just a spacefaring race, it is also largely space-dwelling. While a substantial portion of transhumanity inhabits planetary bodies like Mars, Luna, Venus, and the moons of the gas giants, the balance live in a variety of space habitats, ranging from the old-fashioned O'Neill cylinders of the inner system to the Cole bubbles of the outer system.

10.7.1 Space Habitats

Space habitats come in many sizes and configurations from survivalist outposts designed to support ten or fewer people to miniature worlds in resource-rich areas housing as many as ten million people. In heavily settled regions of space, such as Martian orbit, habitats may be integrated into local infrastructure, relying to some extent on supply shipments from other orbital installations.

More commonly, especially in the outer system, habitats are independent entities. This usually means that in addition to the main space station, the habitat is attended by a host of support structures, including zero-g factories, gas and volatiles refineries, foundries, defense satellites, and mining bases.

Habitats—especially large ones—sometimes have visitors, as well. Majors habitats are crossroads in space. In addition to scheduled bulk freighter stops, they may have hangers-on such as scum barges, prospectors or out-of-work autonomous bot swarms.

Many habitats have some form of transportation network. This is most common in large cylindrical habitats with centrifugal gravity. Common solutions for public transit include monorail trains, trams, and dirigible skybuses. Common personal transit options included bicycles, scooters, motorcycles, and microlight aircraft, with larger vehicles being uncommon and usually reserved for official use.

Most habitats with large interior spaces also use augmented reality overlays to create consensual hallucinations of a sky and clouds, to which most residents keep their AR channels tuned. One would think that in space, talking about the weather would have disappeared from transhumanity's repertoire of small talk,

but the habit persists—only the weather discussed is usually virtual (if it’s not real “weather”—solar flare activity and the like).

Cluster Colony

Clusters are the most common form of microgravity habitat. Clusters consist of networks of spherical or rectangular modules made of light materials and connected by floatways. Typically business and residential modules are clustered around arterial floatways and infrastructure modules such as farms, power, and waste recycling. Limited artificial gravity areas may exist, frequently parks or other public places and specialized modules like resleeving facilities (morphs often keep better when stored in gravity). Arterial floatways in large clusters may have “fast lanes” where a constantly moving conveyor of grab-loops speeds people along.

Clusters are most commonly found in volatile-rich environments like the Trojans and the ring systems of the gas giants (particularly Saturn). Clusters are rare in the Jovian system because shielding a cluster of individual modules rather than one large station from Jupiter’s intense magnetosphere is hideously inefficient.

Cluster colonies can have anywhere from 50 to 250,000 inhabitants.

Cole Bubbles

Cole bubbles (or “bubbleworlds”) are found mostly in the main asteroid belt, where the large nickel-iron asteroids used to construct them are abundant. Bubbleworlds are less common in the Trojans and Greeks, where crusty ice asteroids predominate. A Cole bubble is similar in many respects to an O’Neill cylinder, but there are no longitudinal windows. Sunlight instead enters through axial mirror arrays. The bubbleworld is also constructed very differently, using a large solar array to heat a pocket of water inside of a metal asteroid so that the metal expands. Rotating the asteroid causes the malleable material to form a cylinder, which is then capped off and the water drained. The inside can then be pressurized, built out, and planted. Cole bubbles can also be spun for gravity, according to the whims of the inhabitants, though the gravity lowers as you near the poles of the bubble, with zero gravity at the axis of rotation.

Cole bubbles are among the largest structures transhumanity has created in space. The largest Cole habitat, Extropia, has a population of 10 million.

Hamilton Cylinders

Hamilton cylinders are a new technology. There are only three fully operational Hamilton cylinders in the system, but the design shows great promise and is likely to be widely adopted over the coming period. Hamilton cylinders are grown using a complex genomic algorithm that orchestrates nanoscale building machines. These nanobots build the habitat slowly over time, a process more like growing than construction.

Similar to O’Neill cylinders and Cole bubbles, a Hamilton cylinder is a cylindrical habitat rotating on its long axis to provide gravity. Two of the known Hamilton cylinders orbit Saturn in positions skimming the rings near the Cassini division. From this position, they can graze on silicates and volatiles using harvester ships.

None of the currently-operating Hamilton cylinders have grown to full size yet, but estimates say they could each house up to 3 million people.

O’Neill Cylinders

Found mostly in the orbits of Earth, Luna, Venus, and Mars, O’Neill cylinders were among transhumanity’s first large space habitat designs. O’Neill cylinders are no longer built, having been replaced by more efficient designs, but are still home to tens of millions of transhumans. O’Neill cylinders were constructed from metals mined on Luna or Mercury, Lunar volatiles (including Lunar polar ice), and asteroidal silicates.

A typical O’Neill habitat is thirty-five kilometers long, eight kilometers in diameter, and rotates around its long axis at a speed sufficient for centrifugal force to create one Earth gravity on the inner wall of the cylinder. Smaller cylinders exist, though these usually feature lower gravity (typically Mars standard). Cylinders are sometimes joined together, end-to-end, for extra long habitats. A spaceport is situated at

one end on the rotational axis of the cylinder (where there is no gravity). Arrivals by space use a lift or microlight launch pad to get down to the habitat floor.

The inside of an O'Neill cylinder has six alternating strips of ground and window running from one cap of the cylinder to the other. One narrow end of an O'Neill cylinder points toward the sun. The opposite end is the mooring point for three immense reflectors angled to reflect sunlight into the windows. Smart materials coating the windows and reflectors prevent fluctuations in solar activity from delivering too much heat. The air inside the cylinder and its metal superstructure provide radiation shielding.

The land in most O'Neill cylinders is one-third agricultural (a combination of food vats and high-yield photosynthetic crops), one-third park land, and one-third mixed use residential and business. O'Neill habitats have a day and night cycle regulated by the position of the external mirrors. The business and residential sections of the cylinder usually alternate with the park land over two of the strips of land; cropland usually takes up the third. Bridges cross the windows every kilometer or so, linking the land strips. The interior climate, the architectural style of the structures, and the types of vegetation and fauna present vary with the tastes of the habitats' designers.

Depending upon size, O'Neill cylinders can house from 25,000 to 2 million people.

Tin Cans

Antique research stations and survivalist prospector outposts often fit this description. Tin can habitats are only a few notches up from the early 21st-century International Space Station. Tin cans usually consist of one or more modules connected to solar panels and other utilities by an open truss. Deluxe models feature actual floatways or crawlways between modules, while barebones setups require a vacsuit or vac-resistant morph to go from room to room. Food growing capacity is severely limited and there may be no farcasters, but fabricators are available, as well as mooring for shuttles and perhaps prospecting craft.

Tin cans rarely house more than 50 people.

Toruses

Interchangeably called toruses, toroids, donuts, and wheels, these circular space habitats were a cheap alternative to the O'Neill cylinder used for smaller installations. Like O'Neill cylinders, toruses are seldom constructed anymore, but many are still encountered in the inner system, particularly in Earth and Lunar orbit.

A toroidal habitat looks like a donut 1 kilometer in diameter, rotating on great spokes. There is a zero-g spaceport at the wheel's hub. Visitors take a lift down one of the spokes to the level of the donut, where rotation creates one Earth gravity.

The plan of toroidal habitats varies greatly, as many were designed for specific scientific or military purposes and only later taken over as habitats by entrepreneurs or squatters. Many have a succession of decks in the donut. Most of those designed for long-term self-sufficient habitation have smart material-covered glass windows for growing plants along much of the inside surface of the torus. Toroidal habitats equipped for farming normally face the sun in a direction perpendicular to their rotational axis, but then use a slow processional wobble of that axis to create a day/night cycle.

Toruses were usually built to accommodate small crews of 500 or fewer people, though some larger ones exist, able to house 50,000. A few rare double-toruses also exist, like two large wheels spinning in opposite directions, joined at the axis.

10.7.2 Immigration And Customs

How characters gain entry to a habitat and what type of screening they're likely to undergo depends upon how they arrive. Some habitats are close to other settlements, while others are physically isolated by the vast, empty distances of interplanetary space.

Habitats in dense planetary systems receive most of their visitors via conventional space travel. Immigration and customs infrastructure is geared toward receiving visitors via their spaceport, and the processing

of arrivals is in most ways analogous to a twentieth century airport. Isolated habitats, on the other hand, tend to receive almost all of their visitors via egocast.

Physical Arrivals

Arrivals by spacecraft undergo, at minimum, an ego ID check, scans to detect pathogens, hostile nanobots, explosives, or radiation, and an inspection of their personal effects. Some habitats go farther, including rigorous secondary screenings using scout nanoswarms scans of all electronic systems for malware, and/or aggressive interrogation of a fork of the subject. Even autonomist enclaves enforce automated scans for anything that might pose a danger to the habitat or any signs of hypercorp saboteur efforts.

Restricted goods vary according to local legalities. Many habitats, particularly those controlled by autonomist or criminal factions, allow personal weaponry as long as its nothing you can use to blow a hole in the structure or indiscriminately kill dozens of people. Others, notably the Jovian Republic and hypercorp stations, disallow lethal weapons of all kinds, except for people who have acquired special permits and authorization (sometimes available by bribing the right people or pulling favors with rep). Nonlethal weapons are generally allowed. Other restricted items may include nanofabricators, nanoswarms, malware and hacker software, drugs and narcoalgorithms, certain types of XP recordings, covert operations tools, and so on. Certain types of morphs may also be restricted, such as reapers, furies, or uplifts.

Certain habitats may insist that visitors—or at least the ones they don't like the looks of—submit to specific forms of monitoring or surveillance for the duration of their stay. This might include taggant nanoswarms, hosting a police AI in your mesh inserts, or even physical tailing by an armed security drone. Other stations will require that their visitors leave a fork as a form of collateral at the door—in case they commit a crime, the fork can be interrogated.

Finally, though rare, some habitats go so far as to charge all visitors an “air tax”—a fee for using the station's publicly available resources while they are present. This is generally only common in isolated habitats with strained resources, and is considered especially obnoxious by most autonomists.

Some syndicates run a good business in smuggling certain goods or even people into habitats. This is generally accomplished through bribed security personnel, but is also sometimes handled as falsified credentials that will allow the subject to breeze past security checks. Such services are typically quite expensive.

For those hoping to gain quiet and unobserved access, there is always the option of taking a spacewalk and trying to break in through an unattended airlock. Such attempts are quite often dangerous and futile, as most habitats have dedicated sensor and security systems to monitor their exterior surface and in particular any access points. Still, it is a possibility for a resourceful team with a skilled hacker, though armed sentry bots are a particular danger.

Electronic Arrivals

Arrivals by egocast are sometimes interviewed by habitat authorities in a simulspace before resleeving. Depending upon the habitat's attitude toward civil rights, this process can be relatively reasonable or quite invasive. A minimal entry inspection includes an ID check, a brief interview with a customs AI, and a review of the specs of the morph into which the arriving ego plans to resleeve. Habitats with draconian immigration measures may use harsh psychosurgery interrogation techniques on suspect infomorphs. Egocast backups have little recourse to avoid this treatment—station authorities can simply file them away in cold storage if they choose—so it is wise to investigate custom procedures before you send yourself over.

Because many people, particularly autonomists and brinkers, don't appreciate this kind of reception, various uploading services have stepped in to provide pre-customs resleeving for characters traveling to habitats with suspect screening methods. For often-exorbitant fees, the traveler egocasts into an extraterritorial substation close to their intended destination, resleeves there, and then travels to their destination by rocket.

Various darkcast services, normally run by established crime syndicates, sometimes offer an alternative method of egocasting in and possibly even resleeving. Darkcast services are quite expensive, however, and the character is at the mercy of the syndicate operators. In rare cases, some political factions or even hypercorps

might operate their own darkcast systems, which a character with good networking skills might be able to take advantage of.

10.7.3 Space Travel

In some circumstances, characters will prefer to travel physically through space rather than egocasting. In *Eclipse Phase*, spacecraft are primarily dealt with as a setting environment rather than a vehicle/gear to use. Spacecraft largely pilot themselves via the onboard AI. Though characters can also take over with their Pilot: Spacecraft skill, the situation rarely calls for it.

Local Travel

In densely inhabited planetary systems such as Mars and Saturn, most travel between cities, surface stations, and orbital habitats within 200,000 kilometers is by small hydrogen-fueled (or sometimes methane-fueled) rockets. This form of travel is incredibly cheap, very fast, and avoids the occasional personality glitches that crop up during egocasting. LOTVs (lander and orbital transfer vehicles, p. 348) are commonly used. Spacecraft leaving a planetary body need to be able to generate enough thrust to escape the gravity well (see *Escaping Gravity Wells*, p. 346).

Distance Travel

For distances of 200,000 to 1.5 million kilometers, somewhat larger (and more expensive) fusion- and plasma-drive craft make regular runs. Nuclear electric ion drives were once used on some of these routes, but the poor efficiency of these fission systems and the need for radioactive heavy metal reaction mass means that they are almost never used anymore. Faster antimatter-drive couriers are also commonly used. These ships lack the thrust to escape from the gravity wells of large planets or moons, so they station themselves in orbit and use smaller ships (typically LOTVs) with higher thrust to transport people to and from the planetary surface. For distances beyond 1.5 million kilometers, almost everyone uses egocasting.

Space Travel Basics

Spacecraft use various types of reaction drives (see *Spacecraft Propulsion*, p. 347), meaning that they burn fuel (reaction mass) and direct the heated output in one direction, which pushes the spacecraft in the opposite direction. Travel over any major distance typically involves a period of high-acceleration burn for several hours at the beginning of the flight, where up to half of the reaction mass is spent to drive up the craft's velocity. The ship then coasts for the majority of the flight at that speed, until it approaches its destination, where it flips over and burns an equal amount of reaction mass in the opposite direction to decrease velocity. Though some craft burn half their reaction mass to get up to the best speed possible, this doesn't leave much room for additional maneuvering or emergencies. Many craft therefore only burn up to a quarter or a third of their fuel in initial accelerations, so they have some to spare in case they need it. A few tricks can be used to save fuel and build speed, such as slingshotting around the gravity wells of larger planets or aerobraking in a planet's upper atmosphere. Travel times between locations are constantly changing as various bodies move in their orbits around the solar system. Within a cluster or planetary system, travel takes a matter of hours. Within the 286 inner system, travel can take days or weeks. Travel to, from, or within the outer system can take much longer, and is usually a matter of several months.

Most ships operate at zero-g, except for a few larger craft that are able to spin habitat modules for low gravity. Periods of high-acceleration also produce temporary gravity in a downward direction, towards the burn.

Space is a valuable commodity on board spacecraft, so room is often tight. Sleeping and personal quarters are rarely bigger than large closets, just enough room for a sleeping bag and personal effects. Depending on the size of the craft, there may be a communal recreation area. The crew tend to only be busy at the beginning and end of a trip, when they must deal with acceleration/deceleration and maneuvering around other space traffic. The rest of the trip they spend dealing with repairs or otherwise killing time, often

by accessing XP or VR simulations or playing AR games. While spacecraft have their own local mesh network, they are usually too far to interact with the mesh networks of other habitats without significant communications lag, so they must make do with their own archive of entertainment options. Many long-haul ships are crewed by hibernoid morphs, who hunker down for a long nap.

Spaceship Combat

Combat in space tends to take place over long distances using massive beam weapons, railguns, and missiles. It also tends to be nasty, brutish, and short. Significant damage to a vessel can cause atmospheric decompression, killing any biomorph crew who aren't suited up and strapped down.

For the most part, it is recommended that space combat be treated as a plot device, part of the background story that helps create drama and tension, rather than an event that characters actively participate in. This is not to say the characters cannot play a role in the combat, or that their actions will have no effect on the outcome. They may become involved in damage control, negotiate with hostile forces, repel boarders, target weapons with Gunnery skill, stage a mutiny, attempt to hack the networks of approaching vessels, escape out the airlock, hide out while the pirates sack the ship, or similar affairs. It is recommended however, that gamemasters steer clear of space combat situations that could easily lead to the whole team dying due to a few bad dice rolls.

10.8 Nanofabrication

In order to create an object in a nanofabricator (whether a cornucopia machine, fabber, or maker; see p. 327), three things are needed: raw materials, blueprints and time.

10.8.1 Raw Materials

Raw materials are generally easy to acquire, as most nanofabricators are equipped with disassembler units that will break down just about anything into its constituent molecules. Feedstock may also be purchased (at a cost of Trivial). Many habitats route their recycling and waste products directly into disassemblers.

10.8.2 Blueprints

Most nanofabricators are pre-loaded with blueprints for general purpose items: food, simple clothing, basic tools, etc. Blueprints for other goods may be acquired in several ways:

- They may be purchased online (legally or on the black market).
- They may be found for free online (see below).
- They may be acquired with Rep, following the usual rules for social networking (p. 285).
- They may be stolen (usually by hacking a mesh site or a nanofabricator containing such plans).
- They may be self-programmed (see below).

Once the blueprints are acquired, they are simply loaded into the nanofabricator.

Open Source Blueprints

Blueprints for many goods may be found for free online, disseminated by an active open source software movement. The availability of such plans typically depends on the local mesh. In autonomist habitats, a simple Research Test is likely to turn up the open source blueprints you need (applying modifiers for unusual items). In more restricted habitats, open source blueprints may be harder to find, as they will be securely hidden from the prying eyes of the authorities. In this case, the character will need to use their Rep to gain access, bribe a local hacker group, or do something similar.

Note that restricted nanofabricators may not accept open source blueprints (see *Blueprint Restrictions*).

Blueprint Restrictions

Some nanofabricators are equipped with pre-programmed restrictions not to accept blueprints for restricted items (such as weapons) or non-licensed items (such as black market or open source blueprints). These restrictions may be circumvented by hacking the nanofabricator and re-programming it, following normal hacking rules (p. 254).

Programming Blueprints

A dedicated character may simply decide to program their own blueprints, though this is a time-consuming endeavor. To do so, the character must make a Programming (Nanofabrication) Test with a timeframe of one week per cost level of the item. For example, a Trivial cost item takes 1 week, a Low cost item takes 2 weeks, a Moderate item 3 weeks, and so on. Academics Nanotechnology skill or a skill appropriate to the object's design may be used as a complementary skill (p. 173) for this test. A fork or muse may also be assigned to such a programming task.

10.8.3 Time

Once the raw materials and blueprints are in, most nanofabrication is simply a matter of time. The exact timeframe to create an object varies, but roughly approximates 1 hour per cost category of the item (1 hour for Trivial, 2 for Low, 3 for Moderate, etc.). The gamemaster may feel free to modify this period as appropriate for the object.

10.8.4 The Programming Test

Nanofabrication is typically handled as a Programming Nanofabrication Test. In most cases, this can be treated as a Simple Success Test (p. 118), with a failed roll simply indicating that the item has some minor imperfections, or perhaps took longer to make.

In some cases, the gamemaster may call for an actual Success Test, meaning that failure is more of a possibility. This should only be done for items that are exotic, extremely complicated, or for which the blueprints are incomplete or otherwise suspect. This test can also be made if the raw materials are limited.

The character operating the nanofabricator can make this test or it can be left up to the nanofabricator's built-in AI. Most such AIs have a Programming (Nanofabrication) skill of 30 (see *AIs and Muses*, p. 331).

10.9 Reputation And Social Networks

“Once upon a time, there was a planet so incredibly primitive that its inhabitants still used money. That planet is called ‘Mars.’”

—Professor Magnus Ming, Titan Autonomous University

The conflict between market capitalism and other forms of economics is one of transhumanity's last great culture wars, and it's still being fought. Transhumanity's expansion into the solar system created myriad opportunities to experiment with new economic systems. Many failed, but the reputation economies of the outer system have proven both utilitarian and robust in a way that no previous challenger to market capitalism has managed.

The reputation economy, sometimes called the gift economy or open economy, is one in which the material plenty created by nanofabrication and the longevity granted by uploading and backups have removed considerations of supply versus scarcity from the economic equation—destroying classical economics in the process.

The regimented societies of the inner system and the Jovian Junta have used societal controls and careful regulation of the technologies of abundance on their populations, thus keeping to a transitional economy

system that is largely an outgrowth of classical economics. No one could get away with doing this in the outer system. In the Trojans and Greeks, much of the belt, free Jupiter, and anywhere outward from Saturn, the reputation economy rules.

How did this happen? For one thing, money is a nuisance when you're an autonomous member of an autonomous collective whose nearest three neighbors (each 100,000 kilometers away) are also autonomous collectives. All of you are almost completely self-sufficient in terms of material resources. You have a fleet of robots that harvest water, volatiles, reactor mass, metals, and silicates. You have a nanofabricator to make all of your small items, a community factory for large ones, and a machine shop where you can build anything else—with help and advice from an AI with the combined knowledge and experience of a top flight engineering team, if you even need it. You grow your own food.

Money is for people who don't know how to take care of themselves. Transhumanity is only a few decades away from being a mature Type I Kardashev civilization, having largely mastered the material resources of its own solar system. A character from the outer system most likely finds the whole concept of money an embarrassment.

However, material abundance hasn't eliminated the value of certain goods and services. A transhuman's lunch might be free, but innovative ideas, new designs, health care, sex, and dirty work don't grow in fabricators. What if you need gene therapy on your morph to grow infrared sensing cells on your face? How about someone to assassinate your renegade beta fork after she set off a hallucinogen grenade at your gallery opening and kidnapped your boyfriend? What if you really need a spanking? You call on your social network. If your network is sufficiently deep and numerous, and your reputation is good enough, someone will help you out.

In the inner system, the reputation economy doesn't replace money for the exchange of goods and services, but it does hold sway over the network of favors and influence. Calling on contacts, getting information, and making sure you're in the best place to see and be seen all involve calling on your social network.

10.9.1 Social Networks

Social networks represent the people you know, and the people they know, and so on. It starts with your friends and family, spreads out to your co-workers, neighbors, and colleagues, and expands all the way out to your acquaintances, from the neo-hominid waitron at your favorite cafe to the sylph you flirt with at the club. In the always-online, fully-meshed universe of *Eclipse Phase*, this goes even further, encompassing all of the people you've linked to via social mesh networks, everyone who watches your blog/lifelog/updates, and everyone you interact with on various mesh forums. Now add in the friend-of-a-friend factor, and everyone has an impressive ability to reach out to people they know, people they sort of know, and people you don't know but who are somehow linked to you in one degree or another.

Of course, social networks are not homogeneous. Among the ever-diversifying ranks of transhumanity, there is a tendency to coalesce around various shared characteristics, whether those be cultural background, personal interests, professional ties, local connections, political affiliations, subcultural obsessions, or simply common interest from being part of the same subspecies clade. The social network of an info-anarchist hacker is likely to bear little resemblance to that of a hypercorp socialite or an isolate brinker. Nevertheless social networks quite frequently overlap, often in unexpected and interesting ways. Most people can be considered members of several different types of social networks. This overlap is what links disparate groupings of transhumans together.

Networking

Just being connected, of course, doesn't mean you have several thousand idle transhumans at your beck and call. If you hope to gather the latest gossip, get advice from an expert, find someone who can fix your problems acquire a piece of gray market tech, or spread a meme, you need to know both *who* to talk to in that social network and *how* to go about getting what you need, especially if you hope to keep things quiet and not raise any flags.

This is where your Networking: [Field] skills come in (p. 182). Networking represents your ability to maneuver through this web of personal and impersonal connections to find who and what you need. This could be handled by word-of-mouth, posting the right queries in the right places on the mesh, monitoring the right personal profiles and forums, harnessing the power of the mob with crowdsourcing, or any number of similar creative tactics.

Each field you have in Networking represents a particular network grouping, a common interest that ties people together. Most of these fields are based on factions (Autonomists, Hypercorp, etc.) and tie into a special reputation network (see the Reputation Networks table, p. 287). At the gamemaster's discretion other groupings of people could be connected through these skills and rep systems. For example, artists and journalists of all stripes can fall under the Networking: Media skill and f-rep, no matter if they are autonomist or hypercorp. Likewise, being a diverse group, brinkers do not universally fall into any of the categories, and are instead spread out between them. If the gamemaster and players agree, other Networking fields and rep networks may be added, representing other spheres of interest, such as AR Games, Sports, Slash Fiction, etc.

The exact uses for which you may exploit your social networks are noted below. While in some cases the defining element is who you know and how good you are at reaching out to them, in others the defining element is how known *you* are. You might be connected to thousands of people, but if you don't have clout, your efforts to make use of these connections is limited. This is where Reputation comes into play.

10.9.2 Reputation

Reputation is a measurement of your social currency. In the gift economies of the outer system, social reputation has effectively replaced money. Unlike credit, however, reputation is far more stable.

Within *Eclipse Phase*, reputation scores are facilitated by online social networks. Almost everyone is a member of one or more of these reputation networks. It is a trivial matter to ping the current Rep score and history of someone you are dealing with—your muse often does this automatically, marking an entoptic Rep score badge on anyone with whom you interact, updated in real time, so you will see if they suddenly take a hit or become popular. The 7 most common networks are noted on the Reputation Networks

table. Gamemasters and characters may decide to add others appropriate to their game. You purchase a Rep score in one or more of these networks during character creation. Rep scores are rated between 0 and 99, just like skills. These ratings determine your ability to acquire goods, services, and information and favors, as noted below. These scores may be raised or lowered during game play according to your character's actions.

10.9.3 Using Networks And Rep

In game terms, you take advantage of your connections and personal cred every time you need a *favor*. A favor is broadly defined as anything you try to get via your social networks, whether that be information, aid, goods, and so on. Different types of favors are described under *Favors*, p. 289.

The Networking Test

To pursue a favor, you start by looking around. This calls for a Networking Test to determine if you can find the person, people, or information you need. This represents talking to people you know, spreading the word to people they know, posting queries to the social network at large, digging through various profiles, chat rooms, etc. to find someone who might help you out, and so on. Networking Tests are subject to modifiers for the level of the favor (see below), the amount the character is trying to keep quiet about the request (see below), and any other factors noted on the Networking Modifiers table or determined by the gamemaster. Networking Tests are Task Actions—it takes time to call in favors or track down information. The timeframe depends on the level of favor, as noted on the Favors table, p. 289.

Table 10.7: Reputation Networks

Network name	Rep name	Networking field	Factions and others
The Circle-A List	@-Rep	Autonomists	anarchists, Barsoomians, Extropians, Titanian, and scum
CivicNet	c-Rep	Hypercorps	hypercorps, Jovians, Lunars, Martians, Venusians
EcoWave	e-Rep	Ecologists	nano-ecologists, preservationists, and reclaimers
Fame	f-Rep	Media	socialites (also artists, glitterati, and media)
Guanxi	g-Rep	Criminals	criminals
The Eye	i-Rep	Firewall	Firewall
Research Network Associates	r-Rep	Scientists	argonauts (also technologists, researchers, and scientists)

Table 10.8: Networking modifiers

SITUATION	MODIFIER
Favor level exceeds Rep level	–10 per level
Rep level exceeds favor level	+10 per level
Keeping quiet	–Variable (see p. 288)
Burning Rep	+Rep amount burned
Paying extra	+10 per level

Favor Levels And Modifiers

Rep scores are broken down into five levels, reflecting your standing within that community. Every 20 points of Rep equals one level. See the Reputation Levels table for a breakdown.

Likewise, favors are also broken down into five levels, rated from Trivial to Scarce (see *Favors*, p. 289, for specific examples). The standard level of favor you can expect to get from a social network is based on your level of Rep in that network. If you want to pursue a favor above your level, you can do so, but you will suffer a negative modifier on your Networking Test. This reflects that someone with low standing has a hard time getting people to go out of their way for them. Similarly, if you pursue a favor below your level, you receive a positive modifier to your Networking Test, reflecting that your prestige makes it easier to acquire minor things that you need. For each level the favor falls under or above your Rep score level, apply a + or –10 modifier, as appropriate.

Jaqui's on a scum barge and she needs to get a hold of a weapon fast. She has a specific weapon in mind, but it's pricey—its cost is High. She decides her best approach is to try talking to the scum on the ship to try and find someone who can lend or sell her such a weapon, using her @-rep and her Networking: Autonomist skill of 50. Acquiring a High cost item counts as a Level 4 High favor (see *Acquire/Unloads Goods*, p. 289). Jaqui's @-rep is 53, which is only

Table 10.9: Reputation Levels

REPUTATION SCORE	REPUTATION LEVEL
0–19	Levek 1
20–39	Levek 2
40–59	Levek 3
60–79	Levek 4
80–99	Levek 5

Level 3. Since the favor is one level higher than her rep level, she suffers a –10 modifier on her Networking Test. Jaqui must roll a 40 or less (50 – 10) to find a weapon supplier.

Paying/Exchanging For Favors

Favors don't necessarily come for free. Depending on what you're after, you may also need to exchange for it.

In the capitalist and transitional economies of the inner system and Jovian Junta, you may need to buy the goods or services you are after with credit. Even information might be paid for by bribing the right person. Once spent, that credit is gone until you earn more.

In the anarchistic reputation economies of the outer system, you can get what you need for free. In this case, you are acquiring goods and services based on the strength of your reputation.

Jaqui rolls a 39—she makes it! After posting some public notices on the scum social network (she's not worried about legalities or hiding what she's doing—this is a scum ship after all), she gets directed to a weapons dealer with a good rep. While a scum arms merchant normally sells their wares for credit, Jaqui is scum herself, so she's able to use her scum community standing and get the weapon for free. This uses up a High favor, however.

The Limits Of Reputation

Even in the gift economies, reputation only gets you so far. There are limits to how often you can ask for help before you start coming across as pushy or a leech. In game terms, this is expressed as a *refresh rate*—the amount of time you must wait to pass before you can seek out a favor of that level again without seeming demanding. Refresh rates are noted on the Favors table (p. 289).

If you need to seek another favor before the refresh rate has expired, you have two choices. You can expend a higher level favor instead, keeping in mind that higher level favors refresh more slowly. Alternatively you can burn reputation (see below).

Now that Jaqui's got her weapon, she needs another favor—she needs to find someone who doesn't want to be found. The person she's after is scum, so once again she turns to the scum for help. The gamemaster decides that this is another Level 4 favor (see Acquire Information, p. 291). Once again, with her Networking: Autonomist of 50 and Level 3 rep, she must roll a 40 or less. She gets a 21, and finds someone who has the information she needs. Jaqui now has a choice. To get this information, she either needs to pay the person in credits (a High cost) or she she needs to expend another Level 4 favor. She's low on money, so she decides to use her rep again. Level 4 favors only refresh once a month, though, and Jaqui used her last one just a few hours ago. Her only choice is to expend a higher favor, so she expends a Level 5 to get the intel she needs.

Burning Reputation

In some cases, getting what you need may be more important than not stepping on people's tentacles. In situations of dire need, you can *burn* some of your Rep score to get the job done, meaning that you exchange a loss of Rep for a shot at a favor. This reflects that you are pushing the bounds of how far people are willing to go for you. While you still might get what you need, your online reputation rating takes a hit as people flag you for being needy.

There are two reasons to burn Rep score. The first is to get a bonus on your Networking Test. This indicates that you are pulling strings and calling in markers to get the favor you're after. This is particularly useful when you are trying to obtain a favor that's of a level higher than your Rep, but abuse it too often and you will soon have no social standing at all. Every point of Rep you burn gives you an equivalent positive modifier on the Networking Test, up to a maximum of +30.

The second option is to burn Rep to seek a favor before it has refreshed. This reflects that you are asking for too much in a short period. The amount of Rep you must burn in this case depends on the level of favor you are seeking, as noted on the Favors table (p. 289).

Jaqui's got her weapon and her target's whereabouts, but she needs one more thing: a hacker. She needs someone who can open some doors and defeat some security systems so she can get to the target she's after in his hideout. Since she's on a scum barge, Jaqui feels that, once again, her best option is to work her scum contacts. The gamemaster determines that this will be another Level 4 favor. Rolling against a target number of 40 again, she gets a 13—her luck is holding. She finds a hacker, but now she needs to make an exchange for their services. Once again she decides not to spend credit and use her @-rep instead. Jaqui's already used up both her Level 4 and Level 5 @-rep favors, though, so she has no choice but to burn reputation. A Level 4 favor costs 10 Rep to burn. Jaqui spends it, sending her @-rep from 53 to 43—she's been pulling in a lot of big favors in a short amount of time, and her friends and acquaintances are expressing their annoyance by lowering her social standing.

Keeping Quiet

The problem with using social networks for favors is that you end up letting lots of other people know what you're up to. When you're involved in a clandestine operation, that could be exactly what you *don't* want. The only way to diminish this is to take your requests to trusted friends and ask them to keep quiet, but this diminishes the pool of people at your disposal.

In game terms, you can try to keep word of what you're doing quiet, but this makes it harder to get what you need. For every negative modifier you apply to your Networking Test, the same negative modifier applies to anyone making a Networking Test to find out what you're up to.

Revisiting one of our previous examples, we go back to the point where Jaqui was trying to ascertain someone's hideout location. Because the person she's after is scum, they're on a scum ship, and Jaqui is using her Networking: Autonomist skill to find them, there's a good chance that if she starts asking around to everyone, word might trickle back to the person she's after. She doesn't want them to know she's on their tail, though, so she decides to make her inquiries more discreet. She applies a -20 modifier to her Networking Test, which lowers her target number from 40 to 20. As noted before, she rolls a 21, which is a failure. She spends a Moxie point to flip the roll, though, making it a 12—a success. Because Jaqui took that -20 hit, representing the fact that she was keeping her research quiet, her target will suffer a -20 modifier when he makes his Networking Test to see if he gets word that someone is asking around about his hideout.

10.9.4 Favors

Creative players can undoubtedly come up with many uses for their social networks, but a few of the more common are detailed here. Gamemasters should use their discretion as to how much roleplaying interaction and Networking Tests are included in using a social network. For normal goods, straightforward information queries, or small favors, neither dice rolling nor roleplaying may be required. For major requests, interactions with contacts, and mission assistance, dice rolls and/or roleplaying interaction with contacts from the social network should usually occur. Gamemasters may wish to keep track of the NPC contacts in each character's social networks and make them recurring characters.

Acquire/Unload Goods

Social networks are a good way to find items that you can't buy legally or make at home. Depending on who you're getting the goods from, this will cost you credit or require an appropriate Rep score. This favor can also be used to sell or give away such items, making some money or perhaps even some Rep in the process.

Table 10.10: Favors

FAVOR LEVEL	TIMEFRAME	BURNING REP COST	REFRESH RATE
1 (Trivial)	1 minute	0	1 hour
2 (Low)	30 minutes	1	1 day
3 (Moderate)	1 hour	5	1 week
4 (High)	1 day	10	1 month
5 (Scarce)	3 days	20	3 months

Table 10.11: Acquire/unload goods

LEVEL	SERVICE
1	Acquire/unload item with an expense of Trivial.
2	Acquire/unload item with an expense of Low.
3	Acquire/unload item with an expense of Moderate.
4	Acquire/unload item with an expense of High.
5	Acquire/unload item with an expense of Expensive

Acquire Services

When you lack the skills or education you need, or you just need another set of arms, you can call out to your social network to find someone to help you out. If you are looking for someone with a particular skill, the result of your successful Networking Test roll is the skill rating of the person you find. The higher your Networking skill, the better able you are to find highly-skilled professionals.

Cole needs to find an astrobiologist who can help him identify an alien critter. He rolls his Networking: Scientist skill of 50 and gets a 43—a success. He tracks down someone with Academics: Astrobiology skill of 43 (his roll) who can help him out. When the astrobiologist looks the critter over, the gamemaster makes a roll for the NPC using that skill of 43.

Acquire Information

When you can't find the information online or you don't have the time or capability to look, you can turn to people in your social network and tap their accumulated knowledge base.

10.9.5 Reputation And Identity

It is important to note that reputation is closely tied to identity. If you are undercover and using a fake ID, you can't really call on your Rep score without giving yourself away. As a result, many people using false identities end up building up a separate set of Rep scores for their alter ego. Note that since many social network interactions take place online, it is possible for someone to secretly make use of their real identity while masquerading as someone else, as long as they're careful about it. If anyone happens to be spying on their activity via the mesh, they stand a chance of being found out.

10.10 Security

Firewall sentinels make a regular habit of being in places where they are not supposed to be and bringing things with them that others would prefer they not have. Security has a different character post-Fall than in the 21st century. Due to hyper-abundance, physical security measures such as locks, doors, and walls are less important than in the past to common citizens. People don't worry about theft as much as in the past because most items can be replaced by a nanofabricator. The items that do tend to engender this type of security are irreplaceable or rare items such as artifacts of Earth.

Table 10.12: Acquire Services

LEVEL	SERVICE
1	Trivial favor: Get someone to perform services for 15 minutes. Move a chair. Browbeat someone. Catch a ride. Research someone online. Borrow 50 credits. Other Trivial cost services.
2	Minor favor: Get someone to perform services for an hour. Move to a new cubicle. Rough someone up. Loan a vehicle. Provide an alibi. Healing vat rental. Minor hacking assistance. Basic legal or police assistance. Borrow 250 credits. Other Low cost services.
3	Moderate favor: Get someone to perform services for a day. Move to a habitat in the same cluster. Serious beating. Lookout. Short-distance egocast. Short shuttle trip (under 50,000 km). Minor psychosurgery. Uploading. Reservations at the best restaurant ever. Major legal representation or police favors. Borrow 1,000 credits. Other Moderate cost services.
4	Major favor: Get someone to perform services for a month. Move a body. Homicide. Getaway shuttle pilot. Industrial sabotage. Large-volume shipping contract on bulk freighter. Medium-distance egocast. Mid-range shuttle trip (50,000–150,000 km). Moderate psychosurgery. Resleeving. Get out of jail free. Borrow 5,000 credits. Other High cost services.
5	Partnership: Get someone to perform services for a year. Move dismembered body. Mass murder. Major embezzlement. Acts of terrorism. Relocate a mid-size asteroid. Long-distance egocast. Long-range shuttle trip (150,000 km or more). Borrow 20,000 credits. Other Expensive cost services.

Table 10.13: Acquire Services

LEVEL	SERVICE
1	Common Information: Where to eat. What biz a certain hypercorp is in. Who's in charge.
2	Public Information: Make gray market connections. Where the “bad neighborhood” is. Obscure public database info. Who's the local crime syndicate. Public hypercorp news.
3	Private Information: Make black market connections. Where an unlisted hypercorp facility is. Who's a cop. Who's a crime syndicate member. Where someone hangs out. Internal hypercorp news. Who's sleeping with whom.
4	Secret Information: Make exotic black market connections. Where a secret corp facility is. Where someone's hiding out. Secret hypercorp projects. Who's cheating on whom.
5	Top Secret Intel: Where a top secret black-budget lab is. Illegal hypercorp projects. Scandalous data. Blackmail material.

Post-Fall physical security focuses heavily on surveillance—identifying intruders and tracking them so that they can be interdicted by transhuman or robotic defenders. Surveillance is more effective than in pre-Fall societies because AIs with near-human faculties of pattern recognition and indentured infomorphs can be employed to monitor surveillance data.

The emphasis on surveillance results from the ease with which most material barriers can be breached by high-powered hand weaponry and devices like the covert operations tool (p. 315). However, physical barriers designed to actively resist intruders by healing themselves or attacking tools used to damage them are used at key points in secure installations. Such barriers are typically very expensive and so are used sparingly.

Transhuman, animal, and infolife defenders are cornerstones of most security systems. The availability of a huge pool of infomorph labor to guard facilities means that someone is always on duty, whether as part of the surveillance system or in a robotic shell.

10.10.1 Access Control

The first step in any security system is simply to enact measure to keep unwanted people out. At a basic level this involves walls, locks, fencing, defensive landscaping security lighting, and entoptic warnings.

Barriers of different sorts present an obstacle that must be cut through or blown apart in order to defeat. Barriers are treated just like other inanimate objects for purposes of attack and damage; see *Ob-jects and Structures*, p. 202.

Bug Zappers

Bug zappers create minute EMP pulses that are harmless to most electronic equipment and implants but wreak havoc on nanobot swarms, microbugs, and specks. Bug zappers are generally applied to surfaces, and as such they only destroy floating/flying swarms or specks if they land. In areas with heavily shielded electronics, they may be installed to destroy targets in an entire room. A zapper instantly destroys all free-crawling or flying nanobots and specks in a room when it goes off, but transhuman flesh is sufficient to prevent it destroying medicines or other implanted nanobots. Infiltrators trying to gather data in areas protected by zappers generally resort to going around them or trying to plant macroscale devices.

Electronic Locks

Electronic locks (e-locks) are commonly used as a means of maintaining privacy. They are easy to defeat, however, and so are rarely used in very secure areas. E-locks have several advantages over old-fashioned mechanical locks. Different users can have different authentication methods, they can log all events (entry, exit, failed authentications), and they can be connected (usually hardwired but sometimes encrypted wireless) to security systems for remote control and alarm triggering.

E-locks use one of several authentication systems, or sometimes a combination of systems:

Biometric: The lock scans one or more of the user's biometric prints. Common biometrics include DNA, facial thermographic, fingerprint, gait, hand veins, iris, keystroke, odor, palm, retinal, and voice prints.

Keypad: This is an alphanumeric keypad upon which users enter a specific code. Different users can have different codes.

Token: Authorized users must carry some sort of physical token that interacts with the lock to open the door, such as a keycard, electronic key, etc.

Wireless Code: Users must emit a cryptographic code via near-proximity wireless signal.

Though various technologies exist to defeat each of these systems, there are three methods that work against almost all e-locks. The first is use of a covert operations tool (p. 315), which infiltrates a lock with nanobots that swarm in and engage the electronic mechanism. The drawback to using a COT is that its use is immediately logged by the e-lock and an alarm is triggered. Some e-locks are equipped with guardian nanoswarms (p. 329) to defeat COTs, but the COT nanobots usually manage to open the lock before the guardians eat them.

The second method is to hack the e-lock. Most e-locks are slaved to a security system, so this often means intruding into the security system and then opening the lock from within. This can be difficult, however,

especially if the security system is wirelessly isolated or hardwired. The advantage is that, if done right, all evidence of the lock being opened can be erased. The third method is to physically open and manipulate the lock. This requires first opening the lock's case and then triggering the lock mechanism to open the door. Both of these are handled as separate Hardware: Electronics Task Actions with a timeframe of 1 minute each. In addition, most e-locks have anti-tamper circuits that will set off an alarm if the attacker does not achieve an Excellent Success when opening the case.

Lockbots

The 21st century saw a move from mechanical locks to e-locks and other largely electronic locking mechanisms. These devices worked well for about 50 years, until electronic infiltration capabilities rendered them largely useless. The more recent development of lockbots has more in common with their early mechanical forebears. They are unique, expensive, artisan items.

A typical lockbot is heavily integrated with the portal and barrier it protects. Lockbots usually include an AI or indentured infomorph, self-healing materials (treat as a self-healing barrier), and a swarm of guardian nanobots (p. 329). A lockbot monitors its surroundings and has visual recognition software that knows what its users and its keys look like (Perception skill 40). Picking a lockbot is thus incredibly difficult, because it will shut its orifice and not accept a key that doesn't look right or that comes from an unrecognized user. Unfamiliar nanobots trying to enter the orifice are targeted and destroyed by the guardian nanobots. Finally, external tools used to harm the portal or the lock will be attacked by fractal appendages extruded from the portal surface or the lock itself. These appendages have a range of 1 meter, attack with skill of 40, and inflict 1d10 +2 DV.

Lockbots are generally immune to being hacked because, for security, they aren't connected to the mesh. If attacked, however, lockbots are programmed to send out an alarm signal via the mesh.

There are several ways to defeat a lockbot. One is to get a copy or image of the key and then forge a copy (using nanofabrication). Another is to attack the lockbot or the portal it guards with so much force that the lockbot is unable to repair it (usually using ranged weapons, as anything within a meter of a lockbot may be counterattacked). A third is to somehow image the cavity beyond the lockbot's orifice without the imaging device being destroyed and to then forge the key. All of these are difficult and time-consuming processes.

Some lockbots have the ability to destroy what they're protecting. For example, lockbots are a common protection for the physical interfaces to hardwired networks. If the lockbot is compromised, it may, as a last resort, destroy the interface it was protecting.

Portal Denial System

Installed in corridors or doorways, this is essentially a laser trap device. When an unauthorized person enters the portal denial system's area, it uses lasers to create a grid of plasma channels that are used to deliver a powerful electric current to the target. This system has both lethal and nonlethal settings.

Nonlethal: 1d10 DV + shock (p. 204)

Lethal: 2d10 +5 DV

Self-Healing Barriers

Walls and doors that are able to rapidly repair themselves are sometimes found in high security installations. These barriers are made of materials that automatically expand to "heal" small holes and that are equipped with nanosystems that slowly repair larger amounts of damage. The best of these barriers do no more than slow down the most determined assailants, but in combination with surveillance systems they are a nuisance to invaders and can slow down attempts to flee the scene.

Self-healing barriers heal any single source of damage that is less than 5 points of damage almost immediately, sealing the hole in 1 Action Turn. They will also seal the holes inflicted by a covert ops tool (p. 315) in the same time period. Additionally, these barriers repair larger themselves at the rate of 1d10 damage per 2 hours; once all damage is fixed any wounds are repaired at the rate of 1 per day. Damage of 3 wounds or more may not be repaired by self-healing.

Slippery Walls

On planetary surfaces, high walls and fences are still common as a first line of defense against interlopers. Slippery walls are surface treated with the slip chemical (p. 323), creating a virtually frictionless surface that is exceptionally difficult to climb.

Wireless Inhibitors

Wireless inhibitors are simple paint jobs or construction materials that block radio signals. They are used to create a contained area in which a wireless network may operate freely without worry that the signals will escape out of the area, where they can be intercepted. Wireless inhibitors allow the convenience of using wireless links within a secure area rather than the clumsier hardwired connections. If an intruder manages to gain access inside the area, however, they can intercept, sniff, and hack wireless devices as normal.

10.10.2 Detection And Surveillance

Should security measures fail to keep an intruder out, the second step is to detect an interloper and track their activity.

Nanotagging

A lot of post-Fall security centers not around keeping people out of private spaces, but tracking them after they come and go. What little privacy transhumans have, they cherish. Trespassing is a worse offense than theft in many places.

A room protected by a taggant nanoswarm (p. 329) usually has two or more hives, one each at floor and ceiling level (if in gravity; on the opposite side of the room if in microgravity) that generate and recycle nanobots. The taggants emerge from one hive, float through the room, and then return to the other for recharging and reuse. A feed line usually connects the

hives so that they can share materials and power.

Anyone passing through the room is likely to be dosed with taggant nanobots. Once they lose proximity to the rest of the hive, they hide and periodically broadcast pulsed transmissions meant to give their position to pursuers or investigators. Some may drop off in clusters to form a breadcrumb trail to the interloper.

Sensors

Any of the various sensors described in the *Gear* chapter (p. 294) may be deployed within a facility to monitor and record the passage of personnel, both authorized and not. These sensors are typically slaved to the facility's security network and closely monitored by security AIs, meaning they are vulnerable to hacking and possibly jamming. A few other sensor types deserve mention here:

Chemical Sniffers: The chem sniffer described on p. 311 can also be set to detect the carbon dioxide exhaled in transhuman breaths. This is useful for detecting intruding biomorphs in areas that are abandoned/off-limits.

Electrical Sensors: Electrical sensors can be set in portals to detect a biomorph's electromagnetic field in addition to the electrical fields of synthmorphs.

Heartbeat Sensors: These sensitive sensors detect the vibration caused by transhuman heart beats. They can even be used to detect the heartbeats of passengers inside a large vehicle.

Seismic Sensors: Embedded in flooring, these sensors pick up the pressure and vibration of weight and movement.

Weapon Scanners

Weapon scanners come in several varieties, including those that look for the rare elements used in extremely destructive weapons such as nukes, those that attempt to locate personal weaponry, and those that look for detection taggants.

Rare element scanners are nearly flawless and are ubiquitous in habitat customs and spaceports. The only way to circumvent them is to find an alternate route into the protected area.

Personal weapon scanners can monitor a specific area, such as a small room or doorway. They use a number of sensing systems to detect and identify weapons and other dangerous objects, including chemical sniffers and radar/terahertz/infrared/x-ray/ultrasound imaging. They can detect the following items and substances:

- Metal used in kinetic weapons, seekers, and flechette weapons
- Devices with onboard hives of metallic nano- bots (e.g., covert operations tools, spindles)
- Magnetic elements in plasma guns and railguns
- Propellant from firearms ammunition and seekers (–30 to conceal)
- Chemical fuels used in torch spray weapons (–30 to conceal)
- All explosives and grenades by their chemical particulate emissions (–30 to conceal)
- Poisons and bioagents in flechette weapons
- Any weapon or device larger than palm size (using sound waves and shape recognition)

Characters trying to sneak weapons and gear past personal weapon scanners must make a Palming Test (if concealing) or an Infiltration Test (if somehow maneuvering around without notice). This is opposed by a Perception Test from the character or AI manning the sensor system.

Wireless Scanning

Some high-security areas will intentionally monitor for wireless radio signals originating within their area as a way of detecting intruders by their communications emissions. These signals can even be used to track the intruder's location via triangulation and other means (see *Physical Tracking*, p. 251). To bypass wireless detection systems covert operatives can use line-of-sight laser links (p. 313) for communication or touch-based skinlinks (p. 309).

10.10.3 Active Countermeasures

When all else fails, active countermeasures may be deployed against intruders. While live transhuman guards are sometimes used, robotic sentries are more common, typically AI-driven synthmorphs such as synths, slitheroids, arachnoids, or reapers, with guardian angels (p. 346) providing air support. Occasionally AI-operated gun emplacements—armored turrets that pop out of walls and ceilings—are also applied. In some circumstances, these shells are teleoperated or even jammed by transhuman security.

Additional countermeasures brought to bear will depend on the facility in question. Some sites will engage in active jamming, to deny the intruders any communication. Others will deploy hostile nanoswarms and even chemical weapons.

Chapter 11

Gear

The accelerated technological levels of *Eclipse Phase* enable a number of devices for personal enhancement, survival, and other uses.

11.1 Equipment rules

The following rules apply to all technological items in *Eclipse Phase*.

11.1.1 Acquiring gear

During character creation, players purchase gear for their characters using the credits they have during the character creation process. Once play begins, however, characters must obtain any equipment they need the usual way: by buying, borrowing, making, or stealing it.

In the inner system, hypercorp, and Jovian Republic settlements — and other places where capitalism still reigns — gear acquisition is simply a matter of finding a seller and buying it. Each item has a listed cost, from Trivial to Expensive, as noted on the Gear Costs table. Due to local availability of resources, supply and demand, and legalities, these listed costs are meant to be approximations. When no other factors apply, the listed Average Cost for that category can be used. Otherwise the gamemaster should modify the item's worth as they see fit, according to local economic factors, while still keeping it within that cost category range. The Cost Modifiers table lists out some suggested changes to an item's cost, but these are simply recommendations, and can be ignored or followed as the gamemaster deems fit. The exact local conditions are largely up to the gamemaster to determine, as best fits their game.

In some circumstances, characters may attempt to haggle over gear prices. This is best handled as roleplaying, but the gamemaster may also call for an Opposed Persuasion Test (or possibly an Intimidation Test). The character who wins may increase or reduce the price by 10% per 10 points of MoS.

In the outer system, anarchist, Titanian, scum, and other habitats that use the reputation economy, characters must rely on their rep scores to acquire the goods and services they need. The mechanics for this are covered under *Reputation and Social Networks*, p. 285.

Characters are of course free to get their hands on equipment by any other means they devise — con schemes, borrowing from friends, and outright theft, with all of the appropriate tests and consequences. In some cases, acquiring gear may be an adventure unto itself.

Fabricating gear

Thanks to nanofabrication technology, characters may also create their own equipment using cornucopia machines and similar nanofab devices (p. 327). The character must have the appropriate blueprints to do so, whether they come with the fabber, are bought legitimately or on the black market, acquired with rep, or

Gear costs		
Category	Range (in credits)	Average (in credits)
Trivial	1-99	50
Low	100-499	250
Moderate	500-1499	1000
High	1500-9999	5000
Expensive	10000+	20000

Gear cost modifiers	
Economic factor	Suggested cost modifier
Item Stolen	-50%
Item Used	-25%
Item Restricted	+25%
Item Illegal	+50%
Item Scarce	+25%
Item Extremely Rare	+50%
Item Common	-25%

found online. Characters may also code their own blueprint desires, using the Programming: Nanofabrication skill.

11.1.2 Gear modifiers

In the technological future, gear is a necessity. In many cases, use of equipment provides no bonuses, it simply allows a character to perform a task they would otherwise be unable to do. For example, it is impossible to pick a mechanical lock without lockpick or some sort of tool.

In other cases, however, gear provides a bonus to the task at hand. Climbing a wall may be possible without tools, but if you happen to have gecko gloves or other climbing gear, it's going to be a lot easier. The specific modifier applied is usually noted in the gear item's description, typically ranging from +10 to +30.

Gear quality

In both of the situations above, it is possible to have items that are of either exceptional or inferior quality, with corresponding positive or negative modifiers. The gear may be well-crafted, state-of-the-art, cutting-edge experimental, or simply top-of-the-line, applying an additional +10 to +30. Or it may be outdated, shoddy, or in disrepair, inflicting a -10 to -30 modifier (in some cases canceling out the basic gear bonus).

Gear sizes

On occasion, you'll need to know how small or large a certain piece of equipment is. Though this is largely something the gamemaster can wing on the fly using common sense, we've listed sizes for many gear items that are unusual or so futuristic that the average player may not have a feel for what dimensions the tech likely is. These size categories are listed on the Gear Sizes table (p. 297). These sizes should be considered approximations, as depending on the manufacturer and process, some items may be smaller or larger than similar items. It is also important to keep in mind that as technology advances, the size and components of various equipment items shrink, so when in doubt, go with smaller.

Mass and encumbrance

A character who is carrying too much gear should be slowed down, suffering negative modifiers both to their movement rates and their skill tests. Rather than micromanaging the weights of individual pieces of

Gear sizes	
Size category	General dimensions and notes
Nano	So small that the item cannot be seen without the aid of a microscope or nanoscopic vision (p. 311), and may not be manipulated without fractal digits (p. 311) or similar tools.
Micro	Anything ranging from the size of a barely visible small dot to an average insect.
Mini	Mini items may be concealed within someone's palm or small pockets.
Small	Small items may be held in one hand and concealed in normal pockets.
Medium	Medium size items are cumbersome to hold with one hand, ranging from the size of a 2-liter bottle to the size of a medium dog. They do not fit in pockets, but they may be concealed by larger coverings.
Large	Roughly human-sized.
Huge	Vehicles and other more massive objects.

equipment, however, this matter is largely left to the gamemaster's discretion, using common sense. If a character loads up beyond reason, apply modifiers as seem appropriate. The gamemaster should, however, keep in mind that many of the manufacturing materials used in *Eclipse Phase* allow for items that are much lighter than current standards without any loss of durability or function (see *Future Materials*, p. 298). Likewise, characters in low or microgravity environments can carry much larger loads.

Concealing gear

Characters may attempt to conceal items on their person, hoping at least to hide them from casual notice if not an intensive search. To determine how effectively the character conceals the equipment, make a Palming Test and note the MoS (the gamemaster may wish to roll this secretly). Whenever another character has a chance to notice the concealed item, they must succeed in a Perception Test and achieve a higher MoS than was scored on the Palming Test. The gamemaster should apply modifiers to both tests as appropriate. For example, concealing a large item like a sword would be difficult (-30), whereas wearing concealing clothing like a longcoat or multi-pocketed jumpsuit would help (+20). Likewise, a character who is not actively looking is less likely to notice the hidden gear (-30), whereas someone who conducts a physical search (+30) or who has enhanced vision to pierce protective layers will fare better.

11.1.3 Design and fashion

Many objects in *Eclipse Phase* closely resemble their early 21st century equivalents — a bottle of soda is still a transparent container holding a brightly colored liquid, clothing is obviously something you wear, and a knife still consists of a blade and a handle. The materials, processes, and mindsets that go into making them, however, are quite different. To start, very few items look have a uniform, mass-produced look, even if they were. The procedures of minifabricating and nanofabrication allow every individual item to be manufactured with a unique (or at least different) look. In areas with anarchist/reputation economies, in fact, where personal possessions have very little intrinsic value, expression and creativity are favored and so many items are artistically personalized (and actual hand-crafted items are rare and prized). Likewise, almost all equipment is designed with ergonomics and ease-of-use prioritized, so gear with soft curves, pleasing colors, and form-fitting shapes are common. Many items of personal technology, such as flashlights or small tools, are made in the form of ovoids that fit comfortably in the user's hand or in similar forms that can be easily worn or attached to clothing. To someone from the 20th century, many common devices look like oddly colored rocks or decorative pieces of plastic or ceramic (in fact, many such items are referred to as “blobjects” by older transhumans).

The materials used to create everyday items are also advanced, ranging from aerogel and graphene to smart materials (p. 298) and exotic metamaterials with unusual physical properties. In practice, this means that most items are light, durable (with both tensile strength and/or flexibility, as needed), waterproof,

dirt-repellent, and self-cleaning. Most gear is also designed with zero-G or microgravity functionality in mind, and can easily be clipped, tethered, or stuck to a surface with grip pads.

Almost all gear available in *Eclipse Phase* is also available in forms that are wearable/usable by uplifted animals and non-humanoid morphs, such as novacrabs, slitheroids, and so on. Even if such customized gear is not immediately available, it is usually not difficult to nanofabricate. Smart materials (p. 298) also make interoperability between different morphs easy.

Interface

It is not uncommon for everyday devices to have no visible controls as they are designed to be operated via radio broadcasts from the user's ecto or mesh inserts. Any items crafted for use in emergency, combat, survival, or exploration situations, however, will feature basic physical controls, just in case. Physical interfaces are typically controlled by touch pads that are nothing more than colored spots on the device's surface, though some may also project a holographic interface display. Most equipment of this sort can also be voice-activated and controlled.

Almost all devices are loaded with a complete set of help files and tutorials. Most electronics are also mesh-capable and equipped with specialized AIs (see *Meshed Gear*, next page).

Smart materials

Many common items of technology are made from so-called smart materials. These devices contain — or sometimes consist entirely of — many small nanomachines that can both move and reshape themselves to alter the object's shape, color, and texture. For example, smart clothing can transform from a suit of specialized cold weather clothing suitable for the Martian poles in winter to a fashionable suit in the latest style due to hundreds of thousands of tiny nanomachines in the clothing that shift and move to reshape the garment. Similarly, a tool made of smart materials can switch from a powered screwdriver to a wrench or a hammer, as the nanomachines move around and completely reshape the tool. Smart materials all contain specialized advanced nanomachine generators (p. 328) that keep them in perfect repair as long as they are regularly recharged.

11.1.4 Future materials

Many materials are available and commonly used in *Eclipse Phase* that are rare, theorized, or unheard of today. The following entries note some of the more interesting.

Aerogel

Low-density, solid-state “Frozen smoke” is made by carefully foaming various materials, typically glasses or ceramics, to an ultra-low density state. Aerogel is semi-transparent and light-weight, feels like styrofoam, but acts as an incredible insulator against heat and cold. It is commonly used in habitats.

Diamond

Artificial diamond is lightweight and super-strong, has an extremely high melting point, and has nearperfect thermal conductivity. This makes it an ideal substance for hardening coated surfaces (armor) and creating super-tough diamond machinery.

Fullerenes/Fullerites

Fullerenes are molecular carbon structures (known as buckyballs, carbon nanotubes, and graphene) that are extremely strong (vastly stronger by weight than steel), heat-resistant, and can be either insulative or superconductive. This makes them useful in equipment as diverse as armor, electronics, sensor systems, or the cables of space elevators.

Metallic foam

Metal foam is created by adding foaming agents to liquid metals, resulting in extremely lightweight metallic structures — light enough to float on water. Ideal for habitat construction and floating cities.

Metallic glass

Metallic glass are metals highly alloyed to possess a disordered (rather than crystalline) atomic structure with unique combinations of stiffness and strength, making it a good wear surface and alternative to ceramics in armor. It is also useful for its unusual (for a metal) electrical resistance properties.

Metamaterials

Metamaterials have unusual physical properties (usually electromagnetic) due to their structure, such as having a negative refractive index. Metamaterials are used to create invisibility cloaks (p. 316), superlenses, phased array optics, and impressive 2-D holograms.

Refractory metals

These metallic alloys have extremely high melting points, making them ideal for extremely hot engine systems, atmospheric entry vehicles, and hypersonic craft.

Transparent alumina

In transparent form, this ceramic is often known as sapphire. Transparent alumina is harder than steel and zero-g casting techniques allow for intriguing transparent construction designs, so long as its poor tensile strength is respected.

11.2 Meshed gear

Almost all technology in *Eclipse Phase* is designed to be operated via radio signals from the user's basic implant, although models usable by characters without basic implants are also available. In addition all devices contain a nearly microscopic computer and radio link (known as a "voice") that allows the user to easily locate the object and that reports on the condition of the object or device, how to properly use and care for it, as well as telling the user when it needs to be repaired and how. Most are discrete and highly useful, but cheaply made goods sometimes have overly annoying voices.

This means that almost all devices can be accessed via the mesh or directly if within radio range. This makes them vulnerable to hacking and intrusion attempts (p. 254) as well as radio jamming (p. 262). Many devices are, however, publicly accessible (see *Spimes*, p. 238). Meshed gear may also be tracked through the mesh (p. 251). For privacy and security, these devices are often slaved to other systems (see *Slaving Devices*, p. 248); devices worn/carried by characters are usually made part of the personal area network and slaved to the character's mesh inserts/ecto. For more info on meshed devices, see the *Mesh chapter*, p. 234.

Many devices come equipped with AIs, who are equipped with skillsofts that enable them to operate the device on their own, as according to voiced instructions or commands issued through the net. AIs are described on p. 264 and p. 331.

11.2.1 Radio and sensor ranges

In *Eclipse Phase*, almost all devices are equipped with small radios so that they may be meshed. Likewise, many pieces of gear are equipped with sensors such as cameras, microphones, or other detectors. The Radio and Sensor Ranges table notes what range these devices operate at.

Radio and sensor ranges			
Size category	Urban range	Urban range	Examples
Nano	20 meters	100 meters	Smart Dust, Nanobot/Microbot Swarms
Micro	50 meters	500 meters	Microbugs
Mini	1 kilometer	20 kilometers	Mesh Inserts
Small	5 kilometers	50 kilometers	Ectos, Miniature Radio Farcasters, Portable Sensors
Medium	25 kilometers	250 kilometers	Radio Boosters, Vehicle Sensors
Large	500 kilometers	5000 kilometers	

11.2.2 Power

All of the powered devices in *Eclipse Phase* require electricity to function. With rare exceptions, most of them rely on either solar cells or powerful batteries. These batteries are high-density, room-temperature superconductors with 25 times the capacity of the best batteries in common use in the early 21st century. Such batteries may also be constructed so that they are flexible, printed on devices, or woven into fabric. They are good for 100-500 hours of use, and will alert the user when they start running low. More powerful radio-isotope nuclear batteries are also available, heavily shielded so they do not emit radiation and good for 3 years or more of use.

In short, power should rarely be an issue in *Eclipse Phase* games, unless it happens to fit the plot. Power failure could also result from a critical failure roll.

11.3 Personal augmentation

Almost all citizens of the solar system, whether human, AI, or uplifted animal, use various forms of biological, cybernetic, or nanotechnological augmentation. The following is a list of the most common types.

Unless otherwise noted, any bonuses from personal augmentations are both compatible and cumulative with bonuses from other enhancements.

11.3.1 Standard augmentations

Most morphs produced in the solar system include the following augmentations.

Basic biomods

Almost universal in biomorphs, many habitats will not allow individuals to visit/immigrate if their biomorph does not possess these biomods in order to preserve public health. Basic biomods consists of a series of genetic tweaks, tailored virii, and bacteria that speed healing, greatly increase disease resistance, and impede aging. A morph with basic biomods heals twice as fast as an early 21st century human, gradually regrows lost body parts, is immune to all normal diseases (from cancer to the flu), and is largely immune to aging. In addition, the morph requires no more than 3-4 hours of sleep per night, is immune to ill-effects from longterm exposure to low or zero gravity, and does not naturally suffer from biological problems like depression, shock reactions after being injured, or allergies. **[Moderate, but included for free in most biomorphs]**

Basic mesh inserts

Mesh inserts are ubiquitous among modern morphs. This network of cybernetic brain implants is essential equipment for anyone who wants to stay connected and make full use of the wireless mesh. The interconnected components of this system include:

- **Cranial computer:** This computer serves as the hub for the character's personal area network and is home to their muse (p. 264). It has all of the functions of a smartphone and PDA, acting as a

media player, meshbrowser, alarm clock/calendar, positioning and map system, address book, advanced calculator, file storage system, search engine, social networking client, messaging program, and note pad. It manages the user's augmented reality input and can run any software the character desires (see *Software*, p. 331). It also processes XP data, allowing the user to experience other people's recorded memories, and also allowing the user to share their own XP sensory input with others in real-time. Facial/image recognition and encryption software (p. 331) are included by default.

- **Radio transceiver:** This transceiver connects the user to the mesh and other characters/devices within range. It has an effective range of 20 kilometers in deep space or other locations far from radio interference and 1 kilometer in crowded habitats.
- **Medical sensors:** This array of implants monitors the user's medical status, including heart rate, respiration, blood pressure, temperature, neural activity, and much more. A sophisticated medical diagnostic system interprets the data and warns the user of any concerns or dangers.

Using any of these functions is as easy as thinking. [**Moderate, but included for free in most morphs**]

Cortical stack

A cortical stack is a tiny cyberware data storage unit protected within a synthdiamond case the size of a grape, implanted at the base of the skull where the brain stem and spinal cord connect. It contains a digital backup of that character's ego. Part nanoware, the implant maintains a network of nanobots that monitor synaptic connections and brain architecture, noting any changes and updating the ego backup in real time, right up to the moment of death. If the character dies, the cortical stack can be recovered and they may be restored from the backup (see *Resleeving*, p. 271). Cortical stacks do not have external or wireless access (for security), they must be surgically removed (see *Retrieving a Cortical Stack*, p. 268). Cortical stacks are extremely durable, requiring special effort to damage or destroy. They are commonly recovered from bodies that have otherwise been pulped or mangled. Cortical stacks are intentionally isolated from mesh inserts and other implants, as a security measure to prevent hacking or external tampering. [**Moderate, but included for free with most morphs**]

Cyberbrain

Cybernetic brains are where the ego (or controlling AI) resides in synthmorphs and pods. Modeled on biological brains, cyberbrains have a holistic architecture and serve as the command node and central processing point for sensory input and decision-making. Only one ego or AI may "inhabit" a cyberbrain at a time; to accommodate extras, mesh inserts (p. 300) or a ghostrider module (p. 307) must be used. Since cyberbrains store memories digitally, they have the equivalent of mnemonic augmentation (p. 307). They also have a built-in puppet sock (p. 307) may be remote-controlled, though this option may be removed by those who value their security. Cyberbrains are vulnerable to brainhacking (p. 261) and other forms of electronic infiltration/attack. Cyberbrains come equipped with two or more pairs of external access jacks (p. 306), usually located at the base of the skull, which allow for direct wired connections. [**Moderate, but included for free in all synthetic morphs and pods**]

11.3.2 Bioware

Bioware augmentations can be acquired either as a genemod when the morph is designed and grown or as a later modification to an existing morph, either by using nanomachines to modify the morph's tissue or by externally growing the organ and implanting it. Bioware may be used to enhance biomorphs (including pods and uplifts), but not synthmorphs. Bioware may be used to enhance biomorphs (including pods and uplifts), but not synthmorphs (see *Synthmorphs and Bioware*, p. 306).

Enhanced senses

The following are a list of the most common enhanced senses. Each is also available as a cybernetic implant, but bioware is much more common.

Direction Sense: The character has an innate sense of direction and distance using advanced inertial navigation. The character can arbitrarily define any point as “north” and keep track of which direction that is, as well as knowing approximately how far they have come. Characters with this augmentation can always retrace any route they have taken, only experiencing difficulty with three-dimensional routes lacking navigational markers (such as deep space or undersea; apply a -30 modifier). Since positioning inside habitats by anyone with basic mesh inserts is an automatic affair, only characters venturing to remote locations require this augmentation. [Low]

Echolocation: The character possesses sonar similar to that of a bat or dolphin. The character bounces brief ultrasonic pulses off their surroundings and uses them to form an image of these surroundings through the pattern of reflections of these pulses received by the character’s ears. For more details, see Using Enhanced Senses, p. 302. This augmentation works in both air and water and has a range of 20 meters in air and 100 meters in water. [Low]

Enhanced Hearing: The morph’s ears are enhanced to hear both higher and lower frequency sounds — the range of sounds they can hear is twice that of normal human ears (see Using Enhanced Senses, p. 302). In addition, their hearing is considerably more sensitive, allowing them to hear sounds as if they were five times closer than they are. A character with this augmentation can easily overhear even a softly spoken conversation at another table in a small restaurant. This augmentation provides a +20 modifier to all Perception Tests involving hearing. [Low]

Enhanced Smell: The morph’s sense of smell is equal to that of a bloodhound. The user can identify both chemicals and individuals by smell, and can track people and chemically reactive objects by smell as long as the trail was made within the last several hours and has not been obscured. The character can also gain a general sense of the emotions and health of any character within 5 meters (+20 to Perception or Kinesics Tests to do so). [Low]

Enhanced Vision: The morph’s eyes have tetrachromatic vision capable of exceptional color differentiation. These eyes can also see the electromagnetic spectrum from terahertz wave frequencies to gamma rays, enabling them to see a total of several dozen colors, instead of the seven ordinary human eyes can perceive. In addition, these eyes have a variable focus equivalent to 5 power magnifiers or binoculars. This augmentation provides a +20 modifier to all Perception Tests involving vision. For further applications, see Using Enhances Senses, p. 302. [Low]

Mental augmentations

Mental augmentations are extremely common.

Eidetic Memory: The character can remember everything that ever happened to them, in detail, with no long term memory loss. For example, they can recite a page they read in a book a month ago, recall a string of 200 random characters they viewed a year ago, or even tell you what they had for breakfast on a particular date a decade ago. However, they can only remember things they paid attention to. The character will not remember the contents of a note on someone’s desk if they merely glanced at it; they must specifically have read it. No effort is required to use this augmentation, the character merely needs to attempt to remember a specific fact. [Low]

Hyper Linguist: The morph’s brain maintains the linguistic flexibility of a small child, allowing the character to learn languages with great ease. This functions as the Hyper Linguist trait, p. 146. [Low]

Math Boost: This implants functions as the Math Wiz trait, p. 146. [Low]

Multiple Personalities: The character’s brain is intentionally partitioned to accommodate an extra personality. This multiplicity is not viewed as a disorder, but as a cognitive tool to help people deal with their hypercomplex environments. This extra personality can be an NPC run by the gamemaster, a separate character (in ego form only) made by the player, or the downloaded fork of another character. For all intents and purposes, the extra personality is treated as a separate ego (i.e., it may fork separately), except that

both personalities are backed up in the same cortical stack and if downloaded they must be placed in separate morphs or in another morph with this implant.

Only one ego may be in control of the morph at a time. The other resides in the background, still active, but not on a surface level. Each ego is completely aware of what the other is doing, thinking, etc. If for some reason the subsumed personality wants to come to the fore, but the other personality won't relinquish control, make an Opposed WIL \times 3 Test. Each ego has its own Lucidity and Trauma Threshold, and they track stress and trauma separately. Any psi attacks or social/ mental influences only affect the personality at the fore. Having an extra ego in your head, working in the background, is helpful for multitasking. The character receives an extra Complex Action each turn that may only be used for mental or mesh actions. **[High]**

Physical augmentations

Most physical bioware augmentations are derived from the capabilities of animals.

Adrenal Boost: This adrenal gland enhancement supercharges the character's adrenal response to situations that invoke stress, pain, or strong emotions (fear, anger, lust, hate). When activated, the concentrated burst of norepinephrine accelerates heart rate and blood flow and burns carbohydrates. In game terms, this allows the character to ignore the -10 modifier from 1 wound and temporarily increases REF by +10 (also boosting REF-linked skills and Initiative). These modifiers apply until the character has calmed down (if the character also has endocrine control, p. 304, then adrenal boosts can be activated and deactivated at will, and the negated wounds are cumulative). **[High]**

Bioweave Armor (Light): Bioweave armor involves lacing the morph's skin with artificial spider silk biological fibers. This provides an Armor rating of 2/3 without changing the appearance, texture, or sensitivity of the morph's skin. This armor is cumulative with worn armor. **[Low]**

Bioweave Armor (Heavy): Heavy bioweave armor involves lacing the morph's skin with a denser and thicker network of the same fibers. The morph's skin becomes thicker and somewhat less flexible except at the joints. The morph's skin also has an unusually smooth look, and a distinctively smooth and tough-feeling texture. This provides an Armor rating of 3/4 without decreasing the morph's mobility. The character's sense of touch, however, is significantly reduced (-20 modifier) except on their hands, feet, and face. This armor is cumulative with worn armor. **[Moderate]**

Carapace Armor: Carapace armor combines bioweave armor with hard but flexible plates of a chitin-ceramic hybrid material modeled on the microscopic structure and texture of arthropod exoskeletons. This armor is obvious and has a somewhat crocodilian or insectoid appearance (character's choice). The morph is completely hairless as well. This provides an Armor rating of 11/11. This armor is not cumulative with worn armor. **[Moderate]**

Chameleon Skin: The morph's skin is augmented with complex chromatophores so that it changes color like the skin of a chameleon or an octopus. The morph can match the appearance of almost any color and most patterns. This provides a +20 modifier to Infiltration Tests to avoid being seen or noticed, as long as the character is stationary or not moving faster than a slow walk. The character must be nude or wearing smart clothing (p. 325) of the same color/pattern. If incompletely camouflaged, or if moving faster, reduce the modifier to +10. In addition to blending in, the character can also consciously change the color and pattern of their skin to deliberately stand out (+20 on Perception Tests to notice) or simply to produce attractive or interesting colors or patterns. **[Low]**

Circadian Regulation: The morph only requires 2 hours of sleep to maintain health and function at peak mental capacity. The character dreams constantly while asleep and can both fall asleep and wake up almost instantly. In addition, the character can easily and with no ill-effects shift to a 2-day cycle, where they are awake for 44 hours and sleep for 4. **[Moderate]**

Claws: The morph has retractable claws like those of a cat. These claws do not interfere with the character's manual dexterity and are razor sharp. However, they are relatively small and only do 1d10 + 1 + (SOM \div 10) damage, with an AP of -1. As a result, they are legal in almost all habitats and are considered tools as much as weapons. **[Low]**

Clean Metabolism: The morph's symbiotic bacteria, gut flora, and glands have been genetically engineered to keep the morph "clean." The morph also produces smart antibiotics that prevent the growth of any bacteria or yeasts in it or on its skin. As a result, the morph is completely immune to infections, dental cavities, and bad breath, its sweat has no scent, and the morph's efficient digestion produces somewhat less solid waste and less odorous chemicals. [Moderate]

Drug Glands: The morph has specially-tailored glands designed to produce specific hormones or chemicals and release them in the body. The character has control over these glands and can release the chemicals at will. Each type of drug gland is considered a separate enhancement. For potential drugs and chemicals, see p. 317. [One Cost Category Higher Than Drug Cost]

Eelware: Derived from electric eel genetics, a character can have eelware implanted so that it connects to a network of bioconductors in the hands and feet (or other limbs), allowing the character to generate stunning shocks with a touch. Eelware inflicts shock damage (p. 204) exactly like a pair of shock gloves. Eelware can also be used to power implants and specially designed handheld devices by touch. [Low]

Emotional Dampers: This low-cost alternative to endocrine control (p. 304) allows the user to voluntarily damp their morph's emotional responses and various non-verbal cues like pupil dilation, eye movement, or vocal tone. Using this augmentation allows the user to lie and conceal their emotions in such a way as to fool the keenest observer; apply a +30 modifier to Deception and Impersonation Tests. This modification does not affect methods of detecting lies and emotions that involve reading the character's neural state, including psi-gamma sleights. However, this augmentation damps out all emotional responses and so causes the character to be less persuasive in real-time personal interactions, imposing a -10 modifier to other Social skill tests like Persuasion. Characters can turn this augmentation on or off at will. [Low]

Endocrine Control: This augmentation modifies the morph's endocrine system, giving the character fine control over their hormone output. This allows the character to completely control their appetite and emotions and to regulate pain. They receive a +30 modifier against the effects of hunger, fear, and any forms of emotional manipulation, such as the Drive Emotion sleight. This augmentation also allows character to lie with perfect conviction and to completely fool all methods of lie detection that do not rely on the target's neural output; apply a +20 modifier to Deception Tests. It also allows the character to remain awake for 48 hours without penalty, but after this time the character begins experiencing normal fatigue. Finally, the ability to regulate pain reception allows the character to ignore the -10 modifier from 1 wound. [High]

Enhanced Pheromones: The morph's biochemistry has been altered so that it produces enhanced pheromonal signals that subconsciously affect the behavior of other humans in the vicinity. These pheromones make the character more attractive and trustworthy to the target; apply a +10 modifier to appropriate Social skill tests, such as Persuasion. This augmentation only affects characters who can smell the pheromones, and it does not affect uplifts or xenomorphs. [Low] **Enhanced Respiration:** By boosting both lung efficiency and the blood's oxygen-carrying capacity, the character can live comfortably in both high and low pressure environments, from 0.2 atmospheres to 5 atmospheres, with no dizziness or need for gradual decompression. In addition, the character can hold their breath for up to 30 minutes when performing minimal activity or for up to 10 minutes while performing highly strenuous activity. [Low]

Gills: The morph's lung tissue has been adapted to function as gills, allowing the morph to breathe both air and water, as long as the water is not toxic or too stagnant. Characters with this augmentation breathe in water and then expel the water through slits just underneath their lowest pair of ribs that seal when the character is not underwater. [Low]

Grip Pads: The morph possesses specialized pads on its palms, lower arms, shins, and the bottoms of its feet. Designed to emulate the pads on gecko feet, characters can support themselves on a wall or ceiling by placing any two of these pads against any surface not made from a material specially designed to resist this augmentation. Characters can climb any surface and move easily across ceilings that can support their weight. Apply a +30 modifier to Climbing Tests. The pads must be free to touch the surface the character is climbing (no gloves). The nature of these pads is obvious to anyone looking at them, but they do not impair the character's sense of touch or manual dexterity. If combined with the vacuum sealing augmentation, the character can even stick to surfaces in the vacuum of space. [Low]

Hibernation: The character can voluntarily reduce the morph's metabolism to the point that the morph requires only 5% of the normal amount of food, water, and air. The character appears to sink into a deep

sleep, but can maintain a dim awareness of both touch and sound and so can be easily awakened. Entering or leaving this state requires 3 minutes where the character is relatively helpless. With sufficient air, characters can safely hibernate for up to 40 days without food or water. [Low]

Muscle Augmentation: The morph's muscle mass has been enhanced and toned and myofibers strengthened. Apply a +5 modifier to SOM. [High]

Neurachem: This bioware modification enhances the character's chemical synapses and juices their neurotransmitters, drastically speeding up neural connections. Neurachem can be mentally activated or triggered by charged emotions. Level 1 neurachem increases the character's Speed stat by +1, with no side effect. Level 2 raises the Speed stat by +2, but each time it is used the character suffers a nervous system fatigue hangover for 1 hour after the boost wears off (apply a -20 modifier to all actions). [High (Level 1), Expensive (Level 2)]

Poison Gland: Similar to the drug gland, this morph has special glands that produce poisons, like the venom glands of a snake. The morph has poison glands in its fingers and mouth, so that it can deliver either poison by scratching someone with a fingernail, biting them hard enough to draw blood, or even by sharing a beverage with someone or spitting into their drink. The morph is immune to the poisons it produces. These glands may not produce nanotoxins. [Low]

Prehensile Feet: The morph's feet and leg joints are altered so that its toes are longer and more dexterous and the big toe is transformed into an opposable thumb. Physically, the morph's feet resemble a longer narrower hand or a human foot with finger (and thumb)-like toes. The character can walk normally but must wear specially designed shoes. However, this morph runs somewhat slower than a morph with unmodified feet (-1 meter per Action Turn). In addition, the morph's hips are slightly modified to allow greater mobility. In a properly constructed chair, or when floating in zero-G, the character can use both their hands and their feet to manipulate the same object. Most morphs used by characters who live in zero-G possess this augmentation. [Low]

Prehensile Tail: A long (1.5 meters) prehensile tail is added to the morph's backside, extending out from the tailbone. This tail is prehensile and may be used to grab, hold, and even manipulate objects. The character can control the tail's movements with concentration, but it otherwise tends to move on its own. The tail also improves the character's balance; apply a +10 to any Physical skill tests where balance is a factor. [Low]

Sex Switch: A complex suite of alterations allows the character to switch their physical sex to male, female, hermaphrodite, or neuter. This change is mentally triggered but takes approximately 1 week to complete. [Moderate]

Skin Pocket: The morph has a pocket within its skin layer, capable of holding and providing concealment (+30) for small items. [Trivial]

Temperature Tolerance: The morph's temperature regulation and circulation are both substantially enhanced allowing the character to survive in temperatures as low as -30 degrees Celsius and as high as 60 degrees Celsius without discomfort or ill effects. [Low]

Toxin Filters: The morph gains an improved liver and kidneys and biological filters in its lungs. Characters with this augmentation are immune to all chemical and biological toxins, including everything from recreational chemicals to nerve agents to spoiled food. In addition, the character can safely and comfortably breathe smoke and drink salt water. Unlike medicines, toxin immunity prevents the character from experiencing even brief harm or discomfort from a toxin (medicines merely rapidly repair damage caused by the toxin and then remove it from the morph). This augmentation provides no resistance to concentrated acid, nanotechnological attacks, or similar destructive agents. Some characters with this augmentation learn to enjoy the taste of various chemical toxins like cyanide or arsenic. [Moderate]

Vacuum Sealing: To possess this augmentation, the character must also possess some form of bioware armor or carapace armor. The morph has been specially designed to survive the effects of vacuum. The character's skin resists vacuum as well as protecting the wearer from temperatures from -75 to 100° C. In addition, the character's mouth, nose, and other orifices can seal sufficiently well to resist vacuum, and the morph possesses a special membrane that extends over their eyes, allowing the character to see in vacuum without risking any eye damage. This augmentation is usually combined with either the enhanced respiration or oxygen storage augmentation, or both together. [High]

Synthmorphs and bioware

Though bioware is preferred and more common, many types of bioware can be mimicked with cybernetics. This is especially useful for synthmorphs/ robots, which cannot be enhanced with bioware. The following bioware items may be replicated as cybernetics for synthmorphs and robots:

- Chameleon Skin
- Drug Glands
- Eelware
- Emotional Dampers
- Enhanced Senses (All)
- Grip Pads
- Mental Augmentations (All)
- Muscle Augmentation
- Neurachem
- Poison Glands
- Prehensile Feet
- Prehensile Tail

11.3.3 Cyberware

Very little cyberware is physically implanted. Instead, the morph is placed in a healing vat (p. 326) and the vat's nanobots construct the cyberware inside the biomorph's body. Cyberware is rarely used for anything that can be accomplished using bioware.

Synthmorphs and bots may also use cyberware.

Enhanced senses

In addition to being able to duplicate the affects of all bioware enhanced senses, there are a few enhanced senses that can only be produced using cyberware.

Anti-Glare: This visual mod eliminates penalties for glare. [**Low**]

Electrical Sense: The character can sense electric fields. Within 5 meters, the character can instantly tell if an electrical device is on or off and can see the precise location of electrical wiring behind a wall or inside a device. This sense gives the character a +10 modifier on any test involving analyzing, repairing, or modifying electrical equipment. [**Low**]

Radiation sense: The character can sense the presence and approximate source of all forms of dangerous radiation, including neutrons, charged particles, and cosmic rays. [**Low**]

T-Ray Emitter: Mounted under the skin of the user's forehead, this implant generates low-powered beams of terahertz radiation (T-rays) that allow the character to see using reflected T-rays. As discussed in Using Enhanced Senses, p. 302, this implant combined with the enhanced vision enhancement (or a terahertz sensor) allows the user to effectively see through cloth, plastic, wood, masonry, composites, and ceramics as well as being able to determine the composition of various materials. This implant allows the user to see using reflected T-rays for 20 meters in a normal atmosphere and for 100 meters in vacuum. [**Low**]

Mental augmentations

These cybernetic augmentations enhance the brain and mental functions.

Access Jacks: Usually located in the base of the skull or neck, this implant is an external socket with a direct neural interface. It allows the character to establish a direct wired connection using a fiberoptic cable to external devices or other characters, which can be useful in places where wireless links are unreliable or complete privacy is required. Two characters linked via access jack can “speak” mind-to-mind and transfer information between their mesh inserts and other implants. All synthmorphs have these by default. **[Low]**

Dead Switch: This cortical stack (p. 300) accessory is designed to keep the stack from falling into the wrong hands. If the morph is killed, the dead switch wipes and melts the cortical stack completely, so that the ego cannot be recovered. This option is generally only used by covert operatives with recent backups. **[Low]**

Emergency Farcaster: Only characters with cortical stacks can possess this augmentation. The morph has an implanted quantum farcaster (p. 314) linked to a highly secure storage facility. The high cost of this implant also covers the cost of this storage. Using standard radio and quantum encryption, the farcaster broadcasts full backups of the character’s ego (pulled from the cortical stack) once every 48 hours. At the gamemaster’s discretion, the backup interval may be scheduled more or less frequently, keeping in mind that ego broadcasts are generally limited for security purposes and because they hog bandwidth. These broadcasts only work when the character is in radio contact with the storage facility and is typically only used inside a habitat to broadcast backups back to a nearby space ship. If the radio broadcasts are blocked or jammed, this device cannot make backups.

In the event of a farcaster failure, this augmentation also includes a single-use emergency neutrino broadcaster (p. 314) as well. This broadcaster contains approximately 10 nanograms of antimatter stored in an orange-sized triply-redundant magnetic containment vessel. If the character is dying or urgently wishes to depart the morph, this tiny amount of antimatter is brought into contact with a similarly tiny amount of matter in a controlled fashion that generates a single brief and carefully coded neutrino pulse of the ego’s most recent backup. However, the heat generated by this process literally cooks the entire morph, killing it and destroying all implants and electronics in or on it.

This entire process takes less than 0.1 second and the broadcast can be received as long as the neutrino receiver is within 100 astronomical units of the character. Within the solar system, this implant effectively guarantees the character’s backup. It is less useful on exoplanets where the character is out of neutrino range of their backup facility. The amount of antimatter carried by this implant is sufficiently small enough that it does not produce an explosion and will not damage any surrounding objects. Most habitats carefully scan all visitors to determine if they have this implant and if the amounts of antimatter involved are sufficiently low as not to pose a danger to the habitat and its inhabitants, and some ban this implant entirely. **[Expensive]**

Ghostrider Module: This implant allows the character to carry another infomorph inside their head. This infomorph could be another muse, an AI, a backed-up ego, or a fork. The module is linked to the character’s mesh inserts, so the ghost-rider can access the mesh. The character may limit the ghostrider’s access, or may allow them direct access to their sensory information, thoughts, communications, and other implants. **[Low]**

Mnemonic Augmentation: A character with this augmentation and a cortical stack can access digital recordings of all of the sensory data they have experienced in XP format (and they may share these recordings with others). Mnemonic augmentation differs from the eidetic memory bioware because it allows characters to digitally share all of their sensory data with others. It also allows them to closely examine sensory data they did not initially look at. For example, If the character glanced at a note but did not read it, they can later use image enhancement software to enhance this image and in most cases actually read what the note said. Mnemonic augmentation allows the character to clearly hear all background noises, like a conversation at a nearby table that the character only initially heard a few words of. Using mnemonic augmentation to retrieve a specific piece of information is quite easy, but usually requires between 2 and 20 minutes of concentration. **[Low]**

Multi-Tasking: Only characters with cortical stacks can possess this augmentation. The character has an advanced computer installed in their brain that uses the data in the cortical stack to create several

simultaneous short-term forks to handle various mental tasks. By design, this computer automatically reintegrates all of these forks into the character's core personality after a maximum of 4 hours, earlier if desired. This augmentation allows the character to both plan a speech and engage in intensive mesh-browsing while simultaneously fighting a gun battle or running from pursuit, since each of the forks operates independently. However, these forks can only perform purely mental or on-line interactions. This augmentation can produce a maximum of two forks at a time, giving the character an extra two Complex Actions on every Action Phase for mental or on-line actions. This implant cannot be used simultaneously with any other augmentation that allows for extra actions, or with the mental speed augmentation (p. 308). **[High]**

Puppet Sock: This implanted computer allows the biomorph's body (the "puppet") to be controlled by another character (the "puppeteer"). While active, the puppet has no control over their body and is simply along for the ride (at the gamemaster's discretion, puppets who are tormented by repeated or extensive loss of control may suffer mental stress). The puppeteer may directly "jam" the puppet or remote control it in the same way that robots and pods are teleoperated (p. 196). The puppeteer must either be ghost-riding the puppet (see the Ghost rider Module, p. 307) or have a direct communications link (via mesh, radio, laser, etc.). **[Moderate]**

Physical augmentations

This implants enhance the morph's physical body.

Cyberclaws: The bones on the back of the morph's hand are bonded to smart material claws. These claws can extend through concealed ports in the morph's skin and extend 6 inches past the morph's knuckles. These razor-sharp weapons inflict $1d10 + 3 + (\text{SOM} \div 10)$ damage and have an AP of -2. If combined with eelware (p. 304), they can also inflict electric shocks. Likewise, cyberclaws can also deliver poison or nanotoxins secreted from a poison gland (p. 305) or implanted nanotoxins. **[Low]**

Cyberlimb: In an age when arms and legs can easily be regrown, many people consider cybernetic prostheses to be vulgar and distasteful. The Scum and others, however, treat them as iconic symbols of self-expression. Standard replacement cyberlimbs function the same as their biological equivalents, though that particular limb receives a +3/+3 Armor bonus when targeted specifically (this bonus does not apply to synthmorphs). Cyberlimbs may be masked to look real (see Synthetic Mask, p. 311), and may also feature small compartments for hiding/storing small objects. **[Moderate]**

Cyberlimb Plus: More extravagant cyberlimb models are also available, though they require more severe body alteration to accommodate. These limbs apply a +5 SOM bonus per limb (maximum +10). They may be replacement limbs or "extra" limbs anchored in the body's skeletal frame. These cyberlimbs may not be masked. **[High]**

Hand Laser: The morph has a weapon-grade laser implanted in its forearm, with a flexible waveguide leading to a lens located between the first two knuckles on the morph's dominant hand. The laser fires from this waveguide, inflicting $2d10$ damage with 0 AP. The laser is powered by a small nuclear battery located in the morph's torso, good for 50 shots before it must be recharged like other beam weapon batteries (p. 338). **[Moderate]**

Hardened Skeleton: The morph's skeleton has been laced with strengthening materials. Apply a +5 DUR and +5 SOM bonus. **[High]**

Oxygen Reserve: The morph has a miniature oxygen tank and rebreather installed in its torso. This implant provides the equivalent of the life support system in a light vacsuit (p. 333), allowing the character to breathe comfortably for up to 3 hours. It feeds oxygen directly to the morph's blood stream, avoiding problems with pressure changes. Implanted sensors automatically cause the character to use the stored oxygen if they detect poisonous or insufficient atmosphere. Without vacuum sealing, the character can only survive in vacuum for 5 minutes, but remains conscious and active for the entire time, giving them far more time to find shelter or a vacsuit than characters without this implant. For every hour the character is in a breathable atmosphere, this implant recovers one hour of oxygen storage. The implant can be fully recharged within 15 minutes if the character is in a high-pressure mostly oxygen atmosphere. **[Low]**

Reflex Boosters: The morph's spinal column and nervous system is rewired with superconducting materials, boosting transmission speed. This raises the character's REF by +10 and improves Speed by +1.

[Expensive]

11.3.4 Using enhanced senses

Personal augmentations and technological aids have drastically increased the sensory capabilities of most transhumans. The following notes provide some details on what capabilities these sensory functions provide. The capabilities are typically the same whether it's a biological sense or a technological sensor, though tech sensors can "turn off" certain wavelengths and sense only specific frequencies, whereas biological senses perceive the full spectrum with no ability to filter parts out.

Sensory databases

Both technological sensors and enhanced biological senses come equipped with databases of scanned "signatures" that make it easier to identify whatever the user is sensing (in the case of bioware, these databases are stored and accessed via the character's mesh inserts). For example, infrared sensors feature databases listing the heat signatures of different animals and items, making it easier to identify such things. In relevant situations, apply a +20 modifier for identifying targets sensed this way.

Active vs. passive

An active scanner must actually emit its particular frequency and then measure the reflections; this means a similar sensor can detect it and home in on the emitting source. For example, a character with enhanced vision can literally see the terahertz radiation emitted by someone using an active terahertz sensor, much like someone with normal vision can see the light emitted by a flashlight.

A passive scanner simply scans frequencies that occur naturally — there is nothing to give the sensor away.

Electromagnetic spectrum

For *Eclipse Phase* rules purposes, the EM spectrum is broken down by wavelength and frequency into these categories: radio, microwave, terahertz, infrared, visible light, ultraviolet, X-rays, and gamma rays.

Radar (Radio/Microwave): Radar sensors work by actively emitting radio waves and microwaves and measuring them as they bounce off the target. Radar works best when detecting metallic objects, and is less effective (-20 modifier) against biomorphs and small items. Resolution is not high, however, so it can see shapes but not colors or fine details. It can be used to detect both speed and movement, can "see" through walls (up to a cumulative Armor + Durability of 100), and can detect cybernetic implants or concealed items. At close ranges (1-2 meters), it can detect pulse rate and respiration by measuring the motion of the chest cavity.

Terahertz: Terahertz sensors emit t-rays, measure the reflections, and compare them to a database of terahertz signatures that different items/materials have. The resolution is higher than radar, but with slightly less detail than normal vision. Similar to radar, terahertz sensors can see through walls and other materials, but to a lesser extent (up to a cumulative Armor + Durability of 50). T-rays occur naturally, but terahertz sensors normally require an emitter as they are absorbed by atmosphere (as well as water and metal). In space, however, an emitter would not be required. Likewise, passive terahertz scans within atmosphere have an effective range of 25 meters. T-rays do not penetrate skin, so are ineffective for locating implants.

Infrared: Near-infrared wavelengths are used for night vision, providing resolution and detail equivalent to regular vision under low-light conditions. Mid-long infrared is excellent for detecting heat sources (unobstructed by fog or smoke) and temperature differences (as small as 0.1 degree C), and such thermal imaging will sense the dissipating heat traces left by warm sources on colder ones, allowing the user to see where someone was sitting, trace fading heat footprints, or see what buttons were pressed if they are quick enough. Infrared also detects the blood flow in a biomorph's face, which can be useful in judging emotional states (+20 modifier to Kinesics Tests), and can spot subsurface implants. Some normally white surfaces

are reflective (mirrored) in infrared, potentially allowing an infrared viewer to see around corners or behind themselves. On the other hand, some glass is opaque to infrared light. Infrared is also useful for determining chemical composition (enabling Chemistry Tests by sight alone). Infrared sensory input is passive.

Lidar (Visible Light): Similar to radar, but with much higher resolution, lidar actively bounces light from the infrared through ultraviolet spectrum off a target and measures the backscatter, fluorescence, and other properties. Lidar is very useful for detecting atmospheric chemical properties and weather. Like radar, it can be used to measure a target's range and speed, or develop a three-dimensional image. One clever use of lidar is to precisely "map" the position of everything in a room (taking several turns of scanning) and then check that positioning later to see if anything has been moved.

Ultraviolet: Some objects are fluorescent in ultraviolet light, including some animals, flowers, insects, urine, and minerals (which show up much better in ultraviolet than regular light). Some plants and animals have patterns that can only be seen in ultraviolet. Likewise, chemical dyes that only show up under ultraviolet, or that make certain substances (like blood) fluoresce under ultraviolet light, have various security purposes. Some glass is opaque at ultraviolet wavelengths.

X-Ray/Gamma-Ray: Backscatter imaging systems using X- and gamma-ray frequencies produce high-resolution three-dimensional images and are very useful for detecting concealed weapons and implants. Such imagers are very good at penetrating walls and metal (up to a cumulative Armor + Durability of 200, at least at levels safe to transhumans). These sensors can, of course, also detect the presence of harmful radiation.

Soundwaves

The transmission of vibrations through a medium, sound is broken down into infrasound (frequencies below standard human hearing), normal acoustic range, and ultrasound (frequencies above standard human hearing). Soundwaves do not propagate in vacuum.

Ultrasound: Ultrasound sonar operates much like radar, bouncing sound waves off a target and measuring the returning echoes. Ultrasound imaging is similarly low-resolution, showing shapes and movement but no colors and few details unless measured closely (1-2 meters). Ultrasound is good for identifying how dense a material is, however, can detect denser materials hidden beneath less dense ones. Many medical devices utilize ultrasound, and ultrasound sensors can also detect gas leaks, frictional motor noises, and similar mechanical emissions. Ultrasound sensors are typically unaffected by noise clutter from standard acoustic frequencies.

Infrasound: Infrasound travels much further than regular sound frequencies (hundreds of kilometers). Mechanical machinery, seismic disturbances, tornados, explosions, waterfalls, and certain weather phenomena create infrasound waves. Large animals such as elephants and whales use infrasound to communicate via the ground over large distances, though infrasound data transfer is too slow for complex communications.

Combined sensor systems

When used in combination, these sensor technologies can be potent. For example, the use lidar, thermal imaging, and radar can provide a threedimensional map of a building and everyone and everything inside.

11.3.5 Nanoware

All augmentation nanoware is advanced nanotechnology (p. 328), consisting of a grape-sized nanobot generator that produces specialized nanomachines. Nanoware is available for synthmorphs and bots in addition to biomorphs.

Implanted Nanotoxins: The morph has an implanted nanobot hive that produces nanotoxins (p. 324). This implant is designed so that the character can deploy these nanobots instantly via a scratch with claws, spraying with saliva, or simply making continuous bare-skin contact. Characters can choose whether or not to deploy these nanobots. Each nanotoxin generator only produces a single variety of nanobots, with the most common types being ones designed to kill or incapacitate almost any living target or ones designed to destroy delicate machinery. Characters are immune to their own nanotoxins. Nanotoxins are highly restricted and many habitats will not allow anyone with this implant on board. [Moderate]

Medichines: This is the most common form of nanoware. These nanobots monitor the user's body at a cellular level and fix any problems that arise. Medichines eliminate most diseases, drugs, and toxins (but not nanodrugs or nanotoxins) before they can do more than minor harm to the host (see Drug Effects, p. 318). If desired, the user can temporarily override this protection to permit intoxication or other effects, but unless the character activates a second specially labeled override, medichines prevent the toxins from accumulating to lethal or permanently harmful levels. In this case, they can also be activated at a later point to reduce a drug or toxin's remaining duration by half.

Medichines allow the character to ignore the effects of 1 wound. They also speed normal healing as noted under Biomorph Healing, p. 208. If the user suffers 5 or more wounds at once, or more than 6 wounds in an hour, the damage has exceeded the medichines' ability to repair. In this case, the medichines place the character into a medical stasis, where their mind and body are perfectly preserved, but where the character cannot act in any way. Under these circumstances the medichines also send out a priority call for emergency services via the character's mesh inserts. Medichines for synthmorphs and bots consist of nanobots that monitor and repair the shell's integrity and internal system functions. Note that the synthmorph version of medichines allows the synthmorph to self-repair in the same manner by which a biomorph with medichines would naturally heal (p. 208). **[Low]**

Mental Speed: With this nanoware system, nanobots alter the character's neural architecture and augment the functioning of their neurons. The character can deliberately speed up their mind to think and also receive and process sensory information far faster than ordinary humans. Time seems to subjectively slow down for the character, allowing them to carefully plan their next action, even if they only have a split second to do so. With this system active, the character can discern things occurring too fast for a normal human to perceive, such as the individual frames of an old analog film or understanding sounds that were accelerated to many times their normal speed. The character can also read 10 times faster than normal and can track the paths of bullets and similar fast-moving objects with a successful Perception Test.

When using this augmentation, the character gains two extra Complex Actions during each Action Phase that may only be used for mental actions. The character also receives a +30 Initiative bonus. The character thinks at normal speed whenever this nanoware is inactive. This nanoware is incompatible with any other augmentation that provides any form of extra actions, such as multi-tasking. This augmentation can be used as often as desired, but actively using it renders ordinary conversation and social interactions difficult and requires concentration to maintain. **[High]**

Nanophages: These nanobots patrol the body, alert for signs of intrusive nanodrugs or -toxins and destroying them before they have more than a minor effect. Nanophages provide automatic immunity against nanodrugs and nanotoxins unless they are specifically commanded to stand down by the user, via their mesh implants. **[Moderate]**

Oracles: These neural macrosensing nanobots pay attention to the sensory input on which the character is not focusing, alerting them about important things they might otherwise overlook. Oracles also act as a sort of memory buffer and search aid, extending short term memory, helping the character recall memories and details, and crosschecking them with other memories. Oracles negate Perception modifiers for distraction, apply a +10 modifier to Investigation Tests, and add a +30 bonus to memory-related tests. **[Moderate]**

Respirocytes: These nanobots act as highly-efficient artificial red blood cells, increasing the ability to transfer oxygen and carbon dioxide. This increases the morph's ability to hold their breath to 4 hours and increases DUR by +5. **[Moderate]**

Skillware: The morph's brain is laced with a network of artificial neurons that may be formatted with downloaded information. This allows the user to download skillsofts (p. 332) into their brains, gaining the use of those programmed skills until the skillsoft is erased or replaced. Skillware systems are only capable of handling 100 total skill points worth of skillsofts at a time. **[High]**

Skinflex: This disguise implant allows the user to restructure their facial features and musculature and alter skin tone and hair color. The entire process takes a mere 20 minutes. Skinflex adds +30 to Disguise Tests. **[Moderate]**

Skinlink: Skinlink nanobots live on the morph's external skin or shell, automatically swarming over and creating a physical connection with any electronics the user touches. They also take advantage of the electrical field in a biomorph's skin for communication. They allow the user to communicate and mesh with

any devices merely by touching them. This is considered a wired link, and so is not subject to wireless interception or interference. Two skinlinked characters can also communicate and mesh simply by touching. **[Moderate]**

Wrist-Mounted Tools: The morph has a 6 centimeter- wide metal band containing nanobot generators implanted around each wrist. These nanobots link together to duplicate the function of a utilitool (p. 326), creating narrow, highly flexible arms that each ends in a specialized tool. These nanobots can also produce tiny fiber optics to allow the character to see through small openings, as well as being able to create small weapons equal to bioware claws. The fact that these tool are mentally controlled gives the character a +20 modifier to skills involving repairing or modifying devices with mechanical parts, opening locks or disarming alarm systems, or performing first aid. **[Moderate]**

11.3.6 Cosmetic mods

In an age of universal beauty, artistic cosmetic modification of your body is commonly pursued by many transhumans. Body mods once considered dangerous or edgy are now safe and commonplace, especially among factions like the anarchists, scum, or brinkers.

Bodysculpting: If your morph's enhanced physique isn't enough, you can take it further with custom bodysculpting such as as elongated ears or fingers, nose alteration, hair addition/removal, feathers, exotic eyes, snakeskin, endowed genitalia, and more unusual physical alterations. **[Low]**

Nanotats: Tattoos created with nanobots can move around the body, change shape/color/brightness, texture, alternate text and images, and/or even create minor holographic effects on the skin's surface, all controllable via mesh inserts. **[Low]**

Piercings: Name any part of the body and someone's figured out a way to pierce it, probably multiple times. Hoops, barbells, plugs, and chains are extremely common, often made of shapechanging smart materials. **[Trivial]**

Scarification: Given modern medical abilities, scars of any sort are purely an affectation. **[Trivial]**

Scent Alteration: Minor changes to a body's biochemistry can alter a character's natural smell or constantly perfume them. **[Low]**

Skindyes: Dye jobs are available in all conceivable colors and patterns. **[Trivial]**

Subdermal Implants: Adding small implants under the skin can create bumps, ridges, piercing anchors, and similar textures and alterations. **[Trivial]**

11.3.7 Robotic enhancements

The following modifications are only available to synthmorphs/robots.

Armor

These armor modifications replace the synthmorph's built-in Armor rating.

Heavy Combat Armor: The synthmorph's frame is loaded with armor that offers protection from heavy weapons for serious combat operations. This modification is bulky and noticeable; the bot frame is encased in a heavy-duty carapace. It increases the bot's built-in Armor to 16/16. The shell's mobility systems and power output are also enhanced to deal with the extra load. **[High]**

Industrial Armor: The shell is equipped with protection against collisions, extreme weather, industrial accidents, and similar wear-and-tear. Increase the bot's built-in Armor rating to 10/10. **[Moderate]** **Light Combat Armor:** The synthmorph's frame is protected by armor designed for policing and security duties. This increases the bot's built-in Armor to 14/12. **[Moderate]**

Mobility systems

Shells are designed with a wide-range of propulsion systems, and are sometimes built for a specific environment/ gravity. Some synthmorphs may have multiple mobility systems. Many such systems are retractable, meaning they can be folded away into the shell's frame.

Hopper: Hoppers have two or more legs designed to propel the morph forward or up, much like a frog or grasshopper. [Moderate]

Hovercraft: The shell uses an impeller to blast a cushion of high-pressure air off the surface below, repelling the frame off the ground (modern hovercraft do not use rubber skirts). Most hovercraft travel a meter or so above the ground, but can temporarily levitate themselves higher for short periods. [Low]

Ionic: The shell uses principles of magnetohydrodynamics to levitate and fly, by ionizing surrounding air into plasma to create lift and momentum. The shell is also spun for stability. This system does not work in vacuum, but an underwater version uses the same mechanics for propulsion in liquid environments. [High]

Microlight: Popular in low-grav and microgravity environments, microlights encompass several types of ultralight or lighter-than-air systems, such as powered paragliders, autogyros, balloons, aerostats, and blimps. These systems do not work in vacuum. [Low] **Roller:** Only for circular shells, this system allows the synthmorph to roll like a ball. The shell rolls around an interior axle, propelled by a motor-driven pendulum. [Moderate]

Rotorcraft: Rotating blades create lift, allowing the shell to move and hover like a helicopter. Most models use tilt-rotors or tilt-wings so that the rotorblades may be moved forward (for faster propellerlike propulsion) and for better maneuverability in zero-G. This system does not work in vacuum. [Low]

Snake: Commonly used by slitheroids, these shells use lateral undulation, flexing their body from left to right and waving their frame forward. Such shells may also use sidewinding or a concertina motion (straightening forward, then retracting the rear) to move. They also featured gyroscope stabilization so that they may circle into a hoop and roll like a wheel. [Moderate] **Submarine:** Designed for undersea mobility, submarine shells use propellers or pumpjets to push through water. [Moderate]

Tracked: Tracked shells use smart rotating treads to work their way across surfaces that would bog down other ground vehicles. They can prop themselves up in order to overcome taller obstacles or to lay themselves down to bridge across a ditch or crevice. [Low]

Thrust Vector: These shells use either turbofans or turbojets to create atmospheric lift with a set of wings. The engines may be maneuvered to point and generate thrust in different directions for vertical takeoffs/landings and better maneuverability in zero-G. [Moderate]

Walker: Walkers use two or more limbs to walk or crawl across a surface. Many use grip pads (p. 305) or magnetic systems (p. 310) to stick to surfaces. [Low]

Wheeled: Most wheeled shells feature smart spokes that allow the wheels to conform their shape to obstacles and even climb stairs. Some low-grav shells feature puncture-resistant and self-repairing compressed-gas tires. [Low]

Winged: Primarily used by smaller shells, this system of four independently-controlled wings allows the shell to hover or move rapidly in any direction. [Low]

Physical modifications

These mods are applied to the shell's physical frame.

Extra Limbs: The shell is equipped with one or more extra limbs. A character using these limbs suffers an off-hand modifier (p. 193). These limbs may be arms (with hand/grippers/etc.), legs, tentaclelike, or otherwise articulated and/or prehensile. Some shells have rotational frames that allow them to move limbs around their body. [Low]

Fractal Digits: The synthmorph has “bush robot” digits that are capable of splitting into smaller digits, and those smaller digits into micro digits, and so on down to the micrometer scale, allowing for ultra-fine manipulation. Apply a +20 COO modifier where such fine manipulation is a factor (such as detailed repair work). The bot must have functioning nanoscopic vision (p. 311) to get this bonus. [Moderate]

Hidden Compartment: The shell has a concealed aperture for a shielded interior compartment, ideal for storing valuables or smuggling contraband. Apply a –30 modifier to detect this compartment either manually or with sensor scans. [Low]

Magnetic System: A magnetic system allows the shell to cling to most ferrous materials. This enables the character to walk in zero-G situations by magnetically adhering surfaces, hang upside down, and hold

onto devices without letting them drop or drift away. The shell receives a +30 modifier whenever maintaining a magnetic hold on something. [Low]

Modular Design: This shell is designed to lock together with similar modular morphs in different architectural patterns to create larger gestalt forms. When united with other modules, the group is treated as a single unit/morph, with shared capabilities. If damaged and then separated, damage and wounds are distributed evenly between modules; uneven amounts are allocated randomly. The exact capabilities of different shapes depends on the composition, and is largely left in the gamemaster's hands. [High]

Pneumatic Limbs: The limbs are equipped with pneumatic cylinder systems that can generate up to 1,500 pounds of thrust. This allows the shell to push off and make impressive jumps (a synth of human size/weight can leap over 2 meters up). Apply a +20 to Freerunning Tests. A pneumatic limb used to strike an opponent in unarmed combat inflicts an extra 1d10 damage. [Low]

Retracting/Telescoping Limbs: The shell's limbs can either be retracted completely inside it's frame and/or extended for extra length (usually up to 1 or 2 meters extra). Telescoping limbs may give the shell a reach advantage in melee combat (p. 204). [Low]

Shape Adjusting: This shell is made from smart materials that allow it to alter its shape, altering its height, width, circumference, and external features, while retaining the same mass. This modification is typically employed to reshape the morph into special configurations adapted to specific tasks (for example, lengthening to crawl through a tunnel, widening its base for stability, expanding to reach out and attach to multiple access point simultaneously, and so on). This mod also allows the morph to change its features for disguise purposes; apply a +30 modifier to Disguise Tests. [High]

Structural Enhancement: This modification bolsters the shell's structural integrity, boosting its ability to take damage. Increase Durability by 10 and Wound Threshold by 2. [Moderate]

Swarm Composition: The shell is not a single unit but a swarm of hundreds of insect-sized robotic microdrones. Each individual "bug" is capable of crawling, rolling, hopping several meters, or using nanocopter fan blades for airlift. The cyberbrain, sensor systems, and implants are distributed throughout the swarm. Though the swarm can "meld" together into a roughly child-sized shape, the swarm is incapable of tackling physical tasks like grabbing, lifting, or holding as a unit. Individual bugs, however, are quite capable of interfacing with electronics. Swarms cannot carry most gear or wear armor, and may not make strength-based SOM-linked skill tests. For combat purposes, use the same rules as given for nanoswarms, p. 328. Damage and wounds are reflected as damaged/ massacred bugs. The swarm may be "healed" by manufacturing more bugs. [High]

Synthetic Mask: The synthmorph is equipped with a realistic outer casing of faux-skin and carefully sculpted to pass as a biomorph (perhaps even a particular person). The morph can cry, spit, have sex, and will even bleed if cut. Only a detailed physical examination or a radar, terahertz, or x-ray scan will detect the synthmorph's true nature, and even then such exams/scans suffer a -30 modifier. [Moderate]

Weapon Mount: The shell carries a built-in (or bult-on) weapon. This weapon mount may be either internal (concealed, only weapons small in relation to the shell may fit, -30 to Perception Tests to detect) or external (visible). It may be fixed (one direction only), swiveling (limited field of fire), or on an articulated mount (all directions). [Low; Moderate for concealed/articulated]

Sensors

360° Vision: The shell's visual sensors are situated for a 360-degree field of vision. [Low]

Chemical Sniffer: This sensor detects molecules in the air and analyzes their chemical composition. It enables Chemistry Tests to determine the presence of gases, including toxins and other fumes. It can also detect the presence of explosives and firearms. [Moderate]

Lidar: This sensor emits laser light and measures the reflections to judge range, speed, and image the target. See Using Enhanced Senses, p. 302. [Low]

Nanosopic Vision: The shell's visual sensors can focus like a microscope, using advanced superlens techniques to beat the optical diffraction limit and image objects as small as a nanometer. This allows the character to view and analyze objects as small as blood cells and even individual nanobots. The synthmorph must stay relatively steady to view objects at this scale. [Moderate]

Radar: This sensor system bounces radio or microwaves off targets and measures the reflected waves to judge size, composition, and motion. See Using Enhanced Senses, p. 302. [Low]

11.3.8 Armor

Modern personal armor systems have advanced from the high modulus polyethylene thermoplastics and aramid fabrics of the early 21st century. Armor in *Eclipse Phase* is derived from biotech, in the form of organoweave fibers and crystalline-grown plates, and nanotech, in the form of shock-absorbing fullerene (p. 298) materials. Occasionally other materials are used, such as metallic glass plates or shear-resistant fluids that harden against impacts. Such armor protects against (armor-piercing) bullets and kinetic impacts as well as bladed weapons and piercing sharp objects. They also insulate against both the explosive heating of energy weapons and electrical shocks. While such armor protects against bullets, the layers of material catch the bullet and redistribute its kinetic energy across the body, which can still result in severe blunt force trauma.

Rules for armor in combat can be found on p. 194. Armored exoskeletons are listed on p. 343.

Armor Clothing: The extra-resilient organoweave fibers and fullerene materials that offer basic protection against kinetic and energy weapons can be woven in with normal smart materials to create a wide range of discreet armor clothing that provides a subtle level of security. Such protective garments are indistinguishable from regular clothing and come in all styles and designs. Armor clothing provides an Armor Value of 3/4. [Trivial]

Armor Vest: Armor vests provide more thorough protection to a body's vital areas, covering the abdomen and torso completely, protecting the neck with a rigid collar, and even providing wrap-under protection for the groin. Though armor vests are not bulky, they are obvious as armor. Armor vests may be worn with armor clothing without penalty. Armor vests provide an Armor Value of 6/6. [Low]

Body Armor (Light): These high performance armor outfits protect the wearer from head to toe. An integrated armor vest is supplemented with increased protection on the limbs and joints, while still managing to be flexible and non-restrictive. Body armor is typically worn by security and police forces, and supplemented with a helmet. It provides an Armor Value of 10/10. [Low]

Body Armor (Heavy): Similar to light body armor, but with extra protective layers, often ergonomically manufactured to conform to a specific character's body, and an environmental seal with climate control to protect the wearer from hostile environments. It provides an Armor Value of 13/13. [Moderate]

Crash Suit: Designed for both industrial worksite safety and protection from accidental zero-G collisions, crash suits are also favored by sports enthusiasts and explorers. The basic jumpsuit offers comfortable protection equal to that of armor clothing. When activated with an electronic signal, however, elastic polymers within the suit stiffen and form rigid impact protection for vital areas. Crash suits provide an Armor Value of 3/4 when inactive and 4/6 when activated. [Low]

Helmet: This armor accessory is usually worn with body armor or a battle suit. Light helmets are open, whereas full helmets latch on and provide an environmental seal with a 12 hour supply of air. Light helmets provide an Armor Value bonus of +2/+2, whereas full helmets add +3/+3. Helmets are often equipped with an ecto (p. 325), a radio booster (p. 313), and sensors equal to specs (see p. 325). [Trivial]

Riot Shield: Used for mob suppression, riot shields are light-weight, tough, and may be set to electrify on command, stunning anyone who comes into contact with the outer surface (treat as shock glove effects, p. 334). Riot shields provide an Armor Value bonus of +3/+2. [Low]

Second Skin: This lightweight bodysuit, woven from spider silks and fullerenes, is typically worn as an underlayer, though some athletes use it as a uniform. It provides minimal protection, but may be worn with other armor without penalty. It provides an Armor Value of 1/3. [Low]

Smart Skin: Smart skin is an advanced nanofluid that covers the wearer's skin. It resembles liquid mercury but retains the texture and flexibility of normal skin until activated, at which point the material becomes rigid enough to protect the wearer and distribute the kinetic energy (though still flexible enough at the joints not to impede movement). A specialized hive, worn by the character, replenishes the nanobots and stores them when not in use. Deploying the nanobots across the body takes a full Action Turn. Smart skin has an Armor Value of 3/2, and may be worn with other armor without penalty. [Low]

Armor values			
Armor	Energy	Kinetic	Page
Armor Clothing	3	4	311
Armor Vest	6	6	312
Battle Suit Powered Exoskeleton	18	18	344
Bioweave Armor (Light)	2	3	302
Bioweave Armor (Heavy)	3	4	302
Body Armor (Light)	10	10	312
Body Armor (Heavy)	13	13	312
Carapace Armor	11	11	303
Crash Suit (Inactive)	3	4	312
Crash Suit (Active)	4	6	312
Exowalker	2	4	344
Hard Suit	15	15	334
Helmet (Light)	+2	+2	312
Helmet (Full)	+3	+3	312
Hyperdense Exoskeleton	6	12	344
Riot Shield	+3	+2	312
Second Skin	1	3	312
Smart Skin	3	2	312
Smart Vac Clothing	2	4	325
Spray Armor	2	2	312
Synthmorph Industrial Armor	10	10	310
Synthmorph Combat Armor (Light)	14	12	310
Synthmorph Combat Armor (Heavy)	16	16	310
Transporter Exoskeleton	2	4	344
Trike Exoskeleton	2	4	344
Vacsuit (Light)	5	5	333
Vacsuit (Standard)	7	7	333

Spray Armor: This fast armor application comes in a spray can and disperses a smart chemical polymer that sticks to bare flesh (but does not adhere to hair and eyes). The polymer solidifies into a form fitting body armor fabric when exposed to body temperature with the look and feel of a latex suit. Spray armor does not work on synthetic morphs or on clothing or other armor. The color and feel of the armor can be adjusted with electric currents and additional polymers, making it popular among some socialite and nightlife scenes. The spray-on armor does not wash off, but degrades 1 point of armor (both energy and kinetic) every 12 hours. It may be removed with a special nanotech solvent. Spray armor has an Armor Value of 2/2. [Low]

11.3.9 Armor mods

Armor modifications add extra materials or coatings that either enhance the armor's resistance to certain dangers or provide other effects. Armor mods may be easily added or removed with the appropriate nanobot applicators.

Ablative Patches: These thin and light slap-on patches of stick to armor and are designed to absorb heat and energy from beams and explosions, safely vaporizing and blowing hot gas away. Ablative patches increases the Armor Value by +4/+2, but each hit reduces both the energy and kinetic value of the ablative armor by 1. [Trivial]

Chameleon Coating: This provides the armor with the same effect as the chameleon cloak (p. 315). [Trivial]

Fireproofing: Fireproofing includes the addition of heat-resistant ceramic or fire-resistant layers, both capable of withstanding extremely high temperatures. Fireproofing increases the Armor Value by +2/+0, and provides an additional 10 points of armor against heat or fire specifically. [Trivial]

Immunogenic System: The immunogenic mod adds an active nanobot swarm, maintained by a specialized hive, that coats the outer layer of armor and also the non-armored parts of the wearer's morph. It acts as an outer immune system designed to neutralize toxic agents and nanotoxins with which it comes into contact. This provides immunity to drugs, toxins, and nanotoxins applied dermally, such as with a slap patch or splash grenade. It has no effect on inhaled, oral, or injected drugs (including coated weapons). [Low]

Lotus Coating: The armor has been impregnated with a superhydrophobic coating (contact angle of around 170°) that repels all water-like liquids. If the armor is splashed by liquid toxins or chemicals, the effect is reduced since the liquids start to roll off the armor. Apply a +30 modifier when defending against liquid-based attacks. [Trivial]

Offensive Armor: When activated, the outer layer of this armor is rigged to shock anyone or anything that contacts it with electricity. Treat its DV and effect as a shock baton (p. 334). [Low]

Reactive Coating: A thick layer of advanced nanotech is applied to the armor, protecting it with a colony of nanobots designed to sense incoming attacks. When an attack strikes the coating, it detonates to disrupt the attack. Bursts and full autofire are treated as a single attack. A reactive coating increases the Armor Value by +5/+5, but each detonation automatically inflicts 1 point of damage on the wearer. Reactive armor also works against melee attacks, but the attacker also suffers $1d10 \div 2$ (round up) points of damage per attack (armor protects) from the microexplosion. Reactive coating only works against 5 attacks, after which the specialized nanobot hive replenishes the coating at the rate of 1 use per hour. [Moderate]

Refractive Glazing: A combination of reflectors, refractive metamaterials, and an energy transfer system with heat radiators provides extra protection against energy weapons. Increase the Armor Value by +3/+0. [Low]

Self-Healing: The armor is equipped with a nanohive that acts like repair spray (p. 333). [Moderate]

Shock Proof: Shock proof armor is electronically insulated to discharge and reduce the effect of shock weapons. Apply an additional +10 modifier when resisting the DV and effects of shock weapons (p. 204). [Low]

Thermal Dampening: Thermal dampening obfuscates heat signatures by converting body heat into electric energy. It makes the target more difficult to spot with thermal sensors; apply a -30 modifier for Perception Tests. [Moderate]

11.3.10 Communications

The oldest and most widespread communications technology still in regular use is radio. Every habitat and world inhabited by transhumanity is awash in radio traffic, with humans, machines, and uplifts all constantly communicating with one another. The smallest radios are no larger than a spec of dust and have a range of no more than 20 meters, while the largest are the size of a truck and have a range of many thousands of miles. Radios large and small are ubiquitous and almost all devices contain at least short-range radios so they may interact with the mesh. Most morphs are equipped with basic mesh inserts (p. 300) that include an implanted radio. For radio ranges, see p. 296.

Fiberoptic Cable: Fiberoptic cables are used to establish wired connections between two devices. Given the ubiquity of radios and the tangled mess wires cause, they are typically only used for privacy (unlike radio communication, fiberoptic signals may not be intercepted) or in areas with heavy radio interference. [Trivial]

Laser/Microwave Link: These portable devices are used to establish a tight-beam, line-of-sight communications channel with another laser or microwave link. The range of these transceivers varies widely with environmental factors, but approximates 50 kilometers in atmosphere and 500 kilometers in space (though horizon limits must be kept in mind, being 5 kilometers at ground level on Earth and less on smaller bodies). Lasers are subject to interference from fog, dirt, smoke, and similar visual chaff, while microwaves may be hindered by metallic obstructions. These links may only be intercepted by getting directly in between

the beams. Some teams carry a micro version of this system, worn on their person, allowing line of sight intra-team communications that cannot be intercepted like radio. [Moderate]

Radio Booster: This device boosts the range and sensitivity of short-range radios, like those from implants, ectos, or microbugs. The booster must be with the shorter-ranged device's range (or directly linked via fiberoptic cable). It will repeat any transmissions received from that device, but at its extended range of 25 kilometers in urban areas (250 kilometers remote areas). Broadcasts from a radio booster are easy to receive by anyone looking for broadcasts (see *Wireless Scanning*, p. 251), though transmissions may be stealthed (p. 252). Boosters are commonly used by characters traveling far from habitats or other civilized regions. [Low]

11.3.11 Neutrino communicators

Neutrinos are particles that can pass through any solid matter with ease and are impossible to block. As a result, they make an ideal medium for communications. Unfortunately, they are also easy to intercept. Even a tight beam of neutrinos sent between two locations can be intercepted simply by placing another receiver behind the location the broadcaster is sending to. Neutrino communicators require a large power plant to power the high energy particle interactions required to generate the neutrino broadcast. Neutrino receivers are also relatively large, with the smallest occupying 100 cubic meters. In most cases, neutrino communicators are designed to broadcast neutrinos in all directions, though tight-beam transmissions are also possible. Quite often neutrino communications take advantage of quantum farcasting for security.

Neutrino Transceiver: This transceiver is capable of generating and receiving neutrino signals at a range of at least 100 astronomical units. It is large, with a size of 8 cubic meters (in a cube 2 meters on a side), but they can be loaded onto large vehicles. To function, it must be connected to a large power plant, such as one found in habitats or large spacecraft. The cost and size of this device includes the computer necessary for quantum farcasting. [Expensive]

11.3.12 Quantum farcasters

Quantum farcasters are special computers designed to protect a communications channel (such as fiberoptic, radio, laser/microwave, or neutrino) with unbreakable encryption. To function, two or more quantum farcaster computers must first be entangled together (on a quantum level) in the same physical location. The farcasters may then be separated, at which point they may continue to exchange encrypted data via quantum teleportation. This data exchange requires a standard communications link (fiberoptic, radio, laser/microwave, or neutrino), and so is limited by the speed of light, but it is a high bandwidth form of communications. The quantum encryption used by these entangled farcasters is unbreakable, and any attempted interception is immediately detected and neutralized. A quantum farcaster may not be used to securely communicate with any farcasters other than the ones it is entangled with.

Because it is exceptionally safe and secure, quantum farcasting via neutrino communications is the primary means of both long-distance communication between habitats and egocasting (p. 276). The neutrino signal cannot be blocked and it can only be decrypted if a character has access to the computer that is sending or receiving the signal.

Miniature Radio Farcaster: Miniature farcasters communicate with each other using standard radio transceivers. As noted above, they may only securely communicate with the other farcasters with which they are entangled. Most miniature farcasters are worn as jewelry or fitted into clothing or other equipment. [Low]

11.3.13 Quantum entanglement communication

The rarest form of communications is quantum entangled (QE) communication. QE communication is instantaneous and works over any distance, but is also very limited. QE communication requires pairs of entangled particles known as qubits. To use QE, large number of pairs of qubits are created and then separated from each other. Millions of these separated pairs of particles are stored in special containers

known as qubit reservoirs. If two QE communicators each have a qubit reservoir containing qubits that are each entangled with qubits in the other communicator's qubit reservoir, then characters can use the two QE communicators to commutate with one another instantaneously. Characters can use QE to instantly communicate between any two locations, even if one character is in the solar system and the other has passed through a Pandora gate and is standing on a planet 500 light years away.

Each bit of data transmitted between these two QE comms uses up one qubit. Once all of the qubits are used up, the two QE comms can no longer communicate with each other until they each get a new batch of entangled qubits. Qubits are expensive to produce, contain, and transport, making this an exceedingly expensive form of communication. As a result, extremely high bandwidth communications like full sensory AR and egocasting cannot be performed using QE communication.

Portable QE Comm: This is a handheld FTL communications device. The actual communications unit can be made as small as desired, but must be large enough to connect to or hold a qubit reservoir. Because qubit reservoirs are relatively large and must be replaced, they are rarely implanted. Some miniature farcasters are designed so that users can also attach qubit reservoirs to enable them to be used for both light speed and FTL communication. [Low]

Low-Capacity Qubit Reservoir: Low-capacity qubit reservoirs can be used for 10 hours of high-resolution video conferencing or meshbrowsing and 100 hours of voice or text only communications. [High]

High-Capacity Qubit Reservoir: High-capacity qubit reservoirs can be used for 100 hours of high-resolution video conferencing or meshbrowsing and 1,000 hours of voice or text only communications. [Expensive]

11.3.14 Covert and espionage technologies

These technologies allow characters to acquire protected information and to gain access to places that others try to keep them out of. Many of these devices are mesh-capable and equipped with radios, see p. 296 for radio ranges.

Chameleon Cloak: This loose, poncho-like cloak contains a network of sensors that perceive wavelengths from microwave to ultra-violet. A similar network of miniature emitters precisely replicate the information its sensors receive, making the wearer seem transparent to those wavelengths. A chameleon cloak allows a character to effectively become invisible as long as they are stationary or not moving faster than a slow walk. When worn by someone moving faster, the cloak still provides a +30 modifier to Infiltration Tests to avoid being seen or noticed.

Chameleon cloaks are not effective against radar, x-ray, or gamma-ray sensors. They do hide the character from thermal infrared, however, by absorbing the character's body heat into its heat sink. The cloak can only absorb a character's body heat for one hour before it must emit this heat. Heat emission also requires one hour, during which time the character is easily visible in the thermal infrared spectrum. [Low]

Covert Operations Tool (COT): This handheld device is the ultimate in infiltration technology. It contains both smart matter micromanipulators, cutting tools, and an advanced nanotechnology generator capable of producing nanobots that can bore or cut through almost any material and disable or open almost any electronic lock.

Cutting out a lock or boring a 1-millimeter hole in a wall with a COT requires $((\text{Durability} + \text{Armor}) \div 10)$ seconds. Cutting out a 1-meter diameter hole in a wall requires $((\text{Durability} + \text{Armor}) \div 10)$ minutes. These same nanobots can later be used to repair this damage so that it is invisible to any but the most careful and detailed examination.

A COT can easily open any old-fashioned mechanical lock simply by analyzing it and shaping an appropriate key, though this takes a full Action Turn. It can also open electronic locks by infiltrating them with nanobots that influence the lock's electronics, no matter what authentication system the lock uses. Opening electronic locks takes a full Action Turn, but success is practically guaranteed. Opening an electronic lock in this manner will, however, trigger an alarm and/or be logged as an event. For more details, see *Electronic Locks*, p. 291. [High]

Cuffband: This smart plastic loop restricts around a prisoner's limbs when activated. If the prisoner struggles, it will tighten more. Cuffbands will inform the user if they are cut or loosened and are electronically-

controlled, so the user can release the prisoner remotely. Some cuffband variants including a shock system (treat as a shock baton, p. 334) to zap and restrain unruly prisoners. **[Low]**

Dazzler: The dazzler is a tiny laser system set on a rotating ball. When activated, it consistently spins and emits laser pulses in all directions. These laser pulses are not dangerous, but they detect the lenses of camera systems (including specs, viewers, and bot/ synthmorph sensors) and repeatedly zap them with laser pulses of varying strength to overload and dazzle them. For as long as a dazzler is active, any camera system (visual, infrared, and ultraviolet) within line of sight and within 200 meters is blinded. **[Moderate]**

Disabler: This handy device emits an overloading surge that completely incapacitates and disables a synthetic morph or pod (anything with a cyberbrain) when it is plugged into an access jack and activated. The affected cyberbrain will be unable to function until the signal is deactivated, effectively shutting down the ego (or AI). In order to plug a disabler into an unwilling target, the target must first be grappled or a called shot must be successfully made in melee combat. This device does not work on larger synthetic morphs (like vehicles) or on cyberbrainless robots. **[High]**

Fiber Eye: This is a flexible and electronically-controllable length of fiberoptic cable and viewer, which can be worked through cracks, under doors, and around corners to peep unobtrusively. **[Low]**

Invisibility Cloak: This cloak is made of metamaterials with a negative refractive index, so that light actually bends around it, making it and anything it covers invisible. This invisibility works from the microwave to ultraviolet spectrums, but not against radar or x-rays. The drawback is that anything concealed within the cloak can't see out. This is easily overcome by using external sensor feeds (if available) and entoptics to navigate. Alternately, a small piece of anti-cloak, which cancels the cloak's invisibility properties when touched together, can be used to create a small window to peep out of, though this increases the chance of being spotted. Noticing such a window requires a Perception Test with a -30 modifier. **[High]**

Microbug: This device is a tiny camera and microphone 1 millimeter across. It has the visual capabilities of a set of specs (p. 325). It can hear everything within 20 meters and see everything within the same range that is in its line of sight. A microbug can record up to 100 hours of information. Microbugs can be set to broadcast continuously, at set intervals, or only when they receive a special signal. If desired, they can also be set to only record if there is movement or voices in the room they are in. Microbugs have adhesive backs and can stick to almost any surface. Microbugs can also establish their location via mesh positioning or GPS, and so double as tracking devices. To avoid being detected by their radio transmissions, some microbugs are attached to miniature quantum farcasters (p. 314). These microbugs are much larger (1 centimeter) and easy to see, but their transmissions cannot be detected or blocked. **[Trivial, Low for quantum farcaster bugs]**

Prisoner Mask: This hood tightens around the head of a prisoner, blocks all vision frequencies, and engages in low-level jamming in order to prevent any wireless communication via mesh inserts. **[Medium]**

Psi Jammer: This device jams frequencies used by brainwaves within a 20-meter radius. This has no effect on brain functions, but it does prevent any ranged use of psi sleights within this area of effect. **[Moderate]**

Quantum Computer: These advanced devices make use of quantum computation, allowing them to handle extremely large numbers with ease. This makes them especially useful for codebreaking, as noted on p. 254. **[Expensive]**

Smart Dust: This device is a walnut-sized specialized nanobot generator that creates tiny sensor nanobots, each one of which is a tiny sphere the diameter of a human hair. A packet of smart dust nanobots is sufficient to perform detailed surveillance on a large room like an auditorium has a volume of 1 cubic centimeter and contains 3 million nanobots. Each nanobot contains tiny cameras, microphones, a tiny computer, a radio, and chemical sensors, as well as short legs that allow them to walk and climb at a rate of 5 cm per second.

When a character dumps a packet of smart dust in a room, it will cover every surface in the room within 20 minutes, including all furniture and the insides of every drawer and other space that is not airtight. At this point, the smart dust has recorded all data about the room that can be obtained by exceedingly detailed observation, including the DNA of everyone who has visited the room in the last week or two. The smart dust can then either broadcast a brief, highly compressed signal, or it can send all of its information to a few hundred nanobots that then walk to a pre-arranged destination for pickup and downloading by their

user. The user need only find a single nanobot with a nanodetector to acquire the information obtained by the smart dust. If ordered to do so, the remaining nanobots can either power down and await further orders or self-destruct in a fashion that turns them into a tiny amount of dust made mostly of metal and silicon. [Moderate]

Traction Pads: This set of specialized fingerless gloves, shoes, and kneepads is designed to emulate the pads on geckos' feet. Characters can support themselves on a wall or ceiling by placing any two of these pads against any surface not made from a material specially designed to resist such devices. Characters can climb any surface and move easily across walls and ceilings that can support their weight (+30 to Climbing Tests). In addition to climbing, these devices are also very popular in zero-g environments. Wearing this item does not impair the user's agility or manual dexterity. [Low]

White Noise Machine: This small and wearable device generates masking sounds that protect a conversation from being audibly recorded or overheard by anyone not in the immediate vicinity. [Trivial]

X-Ray Emitter: This device is designed to be used with either the enhanced vision augmentation (p. 301) or specs (p. 325). It emits a focused beam of low-powered x-rays that allows the user of either device to both see and see through most objects using backscatter x-ray radiation (p. 303). This allows the character to literally see through walls and into containers, including ones made of metal. [Low]

11.3.15 Bugs and surveillance

Though surveillance technologies are pervasive and easy to come by in Eclipse Phase, secretly obtaining information on someone who wants to retain privacy can be quite difficult. Microbugs, smart dust, and similar recording devices that are all but invisible may be exceptionally easy to put into place, but once they begin actively transmitting, they are easy to detect (see Wireless Scanning, p. 251). An eavesdropper may attempt to stealth the signal (see Stealthed Signals, p. 252), but this is not guaranteed to work. Once a signal is detected, locating the broadcasting device is usually just a matter of time (see *Tracking*, p. 251).

Some recording devices attempt to avoid this problem by using miniature quantum farcasters (p. 314), but those are far larger and more difficult to hide. Often the most effective way to acquire discrete information is to plant a surveillance device, set to record but not transmit, and then retrieve it later. While doing this is often difficult and risky, the recording device never reveals its presence by broadcasting and so is more difficult to detect.

11.4 Drugs, chemicals and toxins

In *Eclipse Phase*, the transhuman desire to enhance the body and mind — especially with chemicals — merges right into humanity's popular pastime of recreational substance abuse. Drugs of all kinds, whether they be chemical, nano-based, or electronic, are not only popular but widespread. While advances in biotechnology have eliminated many of the side effects that once plagued drug users, transhuman bodies remain complicated environments, and so side effects (especially with long-term use) are still a factor. Additionally, addiction is always a consideration for anyone who gets comfortable with popping the same pills too often, though there are also drugs for addiction of course.

Drug descriptions include benefits, side effects, noticeable signs that a person is using the drug, addictiveness, and effects from long-term use). Descriptions also include the drug's Duration and its Addiction Modifier (see *Addiction and Substance Abuse*).

11.4.1 Substance rules

These rules explain how to handle drugs and toxins.

Classification of substances

Substances fall into four categories:

Chemicals: These are pharmacologically-active small chemical compounds (toxins, pharmaceuticals, chemical drugs) that have been produced by chemical synthesis, nanotech fabrication, or enzymatic biosynthesis in (transgenic) organisms. They include naturally- occurring drugs from known species of (exo-)flora and fauna, endotoxins produced by biological organisms, enhancements of endogenic substances (designer drugs), and de novo developments designed for a specific medical or recreational application. Chemical drugs affect only biological morphs and pods.

Biologicals: These include peptides, hormones, and biologically-based substances like biotoxins, bacteria, and viral organisms — drugs devised or based on naturally-occurring endogenic biological substances. This category also includes infectious biological organisms that can produce drug-like effects, like virii and bacteria. Biologicals affect biomorphs and pods but not synthetic morphs or infomorphs.

Nanodrugs: These are temporary nanobot colonies programmed to create a certain effect. While nanobots are generally able to target or infect all morph types except infomorphs, exactly which morphs are affected usually depends on the pre-programmed effect (i.e., whether it targets a biological or mechanical mechanism).

Electronic: Electronic drugs include software and technology that affect the brain directly, such as manipulative XP programs or retro-tech like transcranial magnetic stimulation or cranial electrotherapy. It also includes narcoalgorithms — programs that reproduce drug-like effects for AIs, infomorphs, and egos residing in cyberbrains.

Application methods

There are number of vectors by which a substance may be applied to a morph.

Dermal (D): This drug or toxin is absorbed via the skin (or exterior hull with some nanotoxins) as either a gas, liquid, or solid (e.g., paste). Slap patches and slap bands are commonly used, loaded with the chemical DMSO, which transfers the drug through the skin.

Inhalation (INH): This is a gas that is breathed into the lungs or snorted nasally. Used for inhalers, aerosols, powders, and gas grenades/seekers.

Injected (INJ): This liquid is applied via either an intramuscular or intravenous injection. Used for needles and piercing weapons.

Oral (O): This is a liquid or solid that is absorbed through the stomach or oral cavity (eating or drinking). Used with pills and liquids.

Drug effects

If a character is exposed to a drug via its method of application — for example, they pop a pill, slap on a dermal patch, are soaked with a splash grenade, breathe in gas, or get stabbed with a coated weapon — then they are subject to the drug's effects. The onset time determines how long these effects take to kick in, and the duration determines how long they last. While there is no resistance test to ignore a drug or toxin's effects once exposed, in some cases (especially toxins) a test might be called for to determine the *severity* of the effects.

Unless otherwise noted or specifically overridden, medichines (p. 308) will protect a character from drug/toxin effects (but not nanodrugs/nanotoxins). Enhancements like toxin filters (p. 305) may also impede a drug's effect or provide complete resistance. If an antidote is taken in advance or before the effects kick in, the drug will not work.

Addiction and substance abuse

Some drugs are addictive, either physically (affecting the morph) or mentally (affecting the ego) — and sometimes both. Every time a character uses the drug (or after an appropriate amount of use, as determined by the gamemaster), they must make a $WIL \times 3$ Test to avoid addiction. Each drug has an Addiction Modifier that will modify this test.

Failure indicates that the character has become addicted — they immediately acquire the Addiction negative trait (p. 148). Addiction is measured in three levels: Minor, Moderate, and Major. The severity

determines how often an addicted character needs the drug and what the negative effects of not using the drug are.

An addicted character must continue to make $WIL \times 3$ Tests as they use the drug, as determined by the gamemaster. Failure indicates the character's addiction severity increases.

The negative effects from not using a drug end whenever the character does the drug again. Durability and Lucidity penalties are not damage, but temporary decreases to the character's maximum values; the character immediately regains the lost Durability or Lucidity when they do the drug again.

Addiction is of indefinite duration. To clean up, the character must stay off the drug for 1 week for each level of addiction. Resisting this craving is difficult, and should at least require another $WIL \times 3$ Test, modified by the drug's Addiction modifier. Players and gamemasters are encouraged to roleplay an attempt to kick a habit. Each week the character is off the drug, the addiction drops by one level. When it reaches 0, the character is clean ... though there is always danger of a relapse.

Physical addictions do not carry over to a new morph if the character resleeves, but mental addictions do. If the character uploads and resleeves, the mental addictions persist, and the morph the character leaves behind remains physically addicted. This means that poor or unlucky characters may occasionally find themselves resleeved into a morph that has a physical addiction. In this case, the character is subject to the physical addictiveness of the drug but not the mental addiction, although if they break down and indulge in the drug, they may themselves become physically addicted.

Characters who resleeve as infomorphs can remain mentally addicted to a substance despite no longer having a body. The market is always happy to provide, though; a wide variety of narcoalgorithms mirroring the effects of most of the drugs described below are available for infomorphs and AIs. For the infomorphported narcoalgorithm version of any physicallyonly addictive drug described below, consider the Addictiveness to be effectively physical. The character remains addicted as long as they are an infomorph, but they do not remain addicted if they sleeve into a physical morph.

11.4.2 Drugs

The drugs described here are usually (but not always beneficial), and are typically taken intentionally. Drugs and chemicals used offensively are described under Chemicals and Toxins, both on p. 323. Note that the drugs here are just a representative sampling. There are thousands if not millions of drugs in circulation in *Eclipse Phase* — gamemasters are encouraged to introduce their own, using these as guidelines.

Cognitive drugs

Nootropics and similar drugs are intended to boost the user's mental faculties.

Drive: This nootropic speeds up left-right brain hemisphere communication, stimulates idea production, and improves concentration, with no usual side effects. Users receive a +5 bonus to COG while the drug lasts. [**Low**]

Klar: Klar boosts alertness and enhances clarity and perception. Users report a feeling of being “elevated” to a higher level. They receive +5 INT while the drug lasts. [**Low**]

Neem: Neem is a mnemonic drug that works by “tagging” experiences and mental input with a set of unique sensations that contribute to the formation of state-based memories. Neem gummy chews come in a variety of fruit flavors shaped like extinct old Earth animals. Neem gives characters a +20 bonus on COG Tests to recall information they learned while on Neem (see *Memorizing and Remembering*, p. 176). The drawback to Neem is that memories they accumulate while under the drug's influence have no emotional association. For example, a character who witnessed something horrible happening to a friend or who had a fight with a romantic partner while on Neem would feel no emotional connection whatsoever to what happened. [**Moderate**]

Combat drugs

Combat drugs are an easy way of evening the odds in a fight.

BringIt: In some respects more a social than a combat drug, BringIt stimulates massive bursts of aggression pheromones designed to make the user the center of attention in a fight. In combat, opponents within 3 meters of the character not already in unarmed or melee combat with another character must pass a $WIL \times 3$ Test or attack the character using BringIt. The nature of airborne pheromones is imprecise, however, so if the character using BringIt is within 1 meter of another character hostile to the character affected, the affected character may opt to attack the proximate character instead of the BringIt user. Characters using this drug suffer a -20 modifier on social skill tests. **[Low]**

Grin: Grin is an effective opiate and pain suppressant. Users may ignore the -10 modifiers from 2 wounds (not cumulative with similar effects), and in fact may not even be aware they are injured. Grin users suffer from tunnel vision, however, and so suffer a -10 modifier on Perception Tests. **[Low]**

Kick: Kick is a strong stimulant that increases the user's response time and puts them on edge. The character gains $+10$ REF and $+1$ Speed for the duration of the drug. Characters under the influence of Kick are twitchy, however, reacting in a jumpy, cat-like fashion to sudden or unexpected stimuli. At the gamemaster's discretion, they must make a $WIL \times 2$ Test or react without thinking towards unexpected noises or other surprises. Long-term users suffer -5 COO. **[Moderate]**

MRDR: MRDR is a straightforward and brutal combat drug. It increases pain tolerance, speed, and strength. The character receives $+10$ SOM, $+1$ Speed, $+10$ Durability, and may ignore the -10 modifier of one wound. Any damage incurred while under the effects of the drug is taken from the bonus Durability first. MRDR users are easily identifiable by the broken blood vessels in their eyes, tense posture, and visible tension in the muscles of the face, arms, and legs. Long-term users suffer -5 SOM. **[Low]**

Phlo: Phlo increases alertness and coordination, making the user more graceful and nimble in a fray. The character gains $+5$ COO and $+10$ on Perception Tests for the duration of the drug. Everything feels possible to a character on Phlo, and so they are vulnerable to being goaded into actions that might be foolish or dangerous (apply a -10 modifier to appropriate Social Skill Tests). **[Moderate]**

Health drugs

Pharma-foods that boost the consumer's health and physical state are common.

Bananas Furiolas: This drug reverses some of the effects of de-ionizing radiation on the cells of the body. Although a pill form is available, it most commonly comes in large bunches of bright orange-red bananas. Bananas reduce the severity of a radiation dosage (gamemaster determines effect). **[Low]**

Comfort: This tasty yogurt treat blocks stress hormones, stabilizes mood, and relieves anxiety, allowing them to ignore the effect of 1 trauma and temporarily boosting Lucidity by $+5$. Any stress suffered while the drug is in effect is taken from the bonus Lucidity first. Comfort also provides a $+10$ bonus when resisting attempts to manipulate the user's emotions. Excessive use of Comfort can lead to chronic itchiness caused by histamine release. **[Low]**

Recreational drugs

These drugs compete with petals (p. 321) and black market XP for wasting people's time and lives away.

Buzz: This gene-modified variant of BZ is an odorless, invisible, extremely powerful hallucinogen. Users or affected characters will undergo extremely realistic hallucinations for the duration, and may even "share" hallucinations with other affected characters. Characters will suffer a -30 modifier to any tests to remember what occurred while under the influence. **[Moderate]**

Mono No Aware: Taken from the Japanese term for sadness at the ephemerality of worldly things, this drug, typically ingested as a tea, is a depressant that induces a meditative state. Mono No Aware gives the character a $+10$ bonus on Art and Sense Tests. With frequent use, Mono No Aware reacts with pigments in the skin to create a pallor with a slight bluish tinge, even in darker-skinned morphs. **[Low]**

Orbital Hash: Good ol' reefer — but grown in space using powerful lighting and post-singularity hydroponics. Because space is at a premium in habitats and scum barges, blocks of hashish are the preferred mode of transport and delivery. However, for the wealthy and on planets, buds in leaf form are not uncommon. Hash allows the character to ignore the effects of 1 trauma, but inflicts a -10 penalty on all memory-related

tests and Knowledge Skill Tests. Hash users exhibit bloodshot eyes, lethargic behaviors, and the munchies. **[Low]**

Social drugs

These social lubricants affect the user's interactions with others.

Alpha: Alpha is a more subtle version of BringIt, popular with hypercorp execs, street thugs, and anyone else who wants to come across as a domineering asshole. The pharm designer who invented it had a retro sensibility (and maybe a sick sense of humor); Alpha is typically synthesized as a sparkling white powder designed to be snorted. Alpha stimulates production of threat pheromones, but less bluntly than BringIt. Alpha imparts confidence, a feeling of power, and alertness. Users can function without sleep for 4 days, after which point they need to catch up with at least 4 hours of sleep (remember morphs with basic biomods require less sleep). Dosed characters receive a +20 modifier on Intimidation Tests and +10 on Persuasion and Networking Tests where attitude is a factor (gamemaster discretion). These bonuses only apply to characters within 2 meters of the Alpha user.

On the downside, alpha users are impatient, unfocused assholes. At the gamemaster's discretion, Social skill modifiers may be reversed to penalties with certain types of people. Additionally, Alpha users suffer -10 on all COG skill tests related to memory and coherent or logical thinking. Long-term users may suffer the COG penalty even when not on the drug; on it, they may be worse. **[High]**

Hither: Want to ooze sexy like a pleasure morph on a hot tin roof? For those desiring that slinky je-nesais-quoi, Hither is the tool. Hither is a clear, slippery gel, sometimes with a faint, musky, floral scent. Hither is applied to parts of the body with large concentrations of sweat glands, where the skin quickly absorbs it. Hither is a mild euphoriant, imparting a feeling of confidence and you-know-you-want-it-ness to the user. It also stimulates abundant production of lust pheromones. The character gains a +10 bonus on Persuasion Tests against targets who are possible to seduce. At the gamemaster's discretion, this extends to Deception, Impersonate, and Networking Tests. **[Low]**

Juice: This potent anti-depressant makes it almost impossible to have bad feelings or negative thoughts. The character is unnaturally happy — often irritatingly or strangely so. The character receives a +30 bonus against fear or attempts to manipulate their emotions in a negative direction, but is also likely to act inappropriately, like giggling over the massive amount of spilled blood or cheerfully changing the subject to inane topics when someone else is freaking out. **[Low]**

Drugs						
	Type	Application	Onset	Duration	Addiction mod	Addiction type
<i>Cognitive Drugs</i>						
Drive	Chem	O	20 min	8 hours	—	Mental
Klar	Chem	O	20 min	8 hours	—	Mental
Neem	Chem	O	20 min	12 hours	—	Mental
<i>Combat drugs</i>						
BringIt	Bio	Inh, Inj, O	1 min	15 min	+10	Physical
Grin	Chem	Inh, Inj, O	3 turns	3 hours	−10	Physical
Kick	Chem	Inh, Inj, O	3 turns	2 hours	−10	Physical
MRDR	Chem	O	20 min	1 hour	−10	Physical
Phlo	Chem	O	20 min	1 hour	−10	Physical
<i>Health drugs</i>						
Bananas Fu- riosas	Chem	O	20 min	1 day	—	—
Comfurt	Bio	O	20 min	12 hours	−10	Mental
<i>Recreational drugs</i>						
Buzz	Chem	Inh, O	1 hour	36 hours	—	Mental
Mono No Aware	Chem	O	20 min	8 hours	−10	Mental
Orbital Hash	Chem	Inh	3 min	3 hours	—	Mental
<i>Social drugs</i>						
Alpha	Bio	Inh	1 minute	2 hours	−10	Mental
Hither	Bio	D	1 minute	6 hours	−10	Physical
Juice	Chem	O, Inh	20 min	8 hours	—	Mental

11.4.3 Nanodrugs

Nanodrugs are temporary nanobot infestations that apply a specific effect.

Frequency: Frequency (or Freeq) is a nanodrug designed as a tool for scientific visualization. It releases a small swarm of nanobots into the character's bloodstream that settle in the epidermis, where they act as sensors of electromagnetic radiation. This sensory input is then injected into the character's visual and tactile sensoria, hitting the user with a sequence of novel stimuli, typically a light show or weird tactile sensations. Aside from its recreational uses, Frequency is good at picking up on localized field radiation with a standard Perception Test. A character can take advantage of this to spot sensors and hidden electronics. Similar to now-obsolete 20th-century hallucinogens like LSD and psilocybin, however, a Frequency trip can be disorienting and upsetting (the gamemaster should apply any modifiers, mental stress, or even trauma as they feel appropriate). Characters typically experience a period about 1/3 of the way through their trip in which sensory input is extremely intense; during this period, which usually lasts about 2 hours, they are unable to read. **[Moderate]**

Gravy: Gravy assists characters in acclimating to high gravity environments. It comes in a variety of flavors and is often added as a sauce to food. For Gravy to be 100% effective, the character must begin using it in advance. Reduce penalties for high-gravity acclimation by 20. **[Low]**

Schizo: Schizo is a nanodrug that mirrors the effects of paranoid schizophrenia. It is popular in some hyperelite social circles as a truly daring and intriguing experience. A dose of schizo looks like a disposable antique razor blade. Making an incision in the skin releases a swarm of nanobots that travel to the central nervous system and induce the effects of the drug. While in effect, the character is severely paranoid and hears voices. How this plays out is at the discretion of the gamemaster, but should include irrational fears, unusual compulsions based on the instructions of the voice or voices, and a strong possibility that the character will behave in a violent or destructive fashion. The character may make $WIL \times 3$ Tests to avoid violent acts against objects or strangers. Friends and trusted acquaintances are probably less likely to be targets of violence (+30 modifier to avoid hurting people the character cares about or destroying important possessions). Note that the character's muse is unaffected by Schizo and can make efforts to babysit the character. Characters who take Schizo suffer 1d10 mental stress. **[Low]**

Petals

Petals is a term for a type of narrative hallucinogen, a nanodrug that hijacks the senses and takes the user on a game-like, highly immersive trip. Known by a myriad of intriguing names — Forgotten Hand, Darkly Selving, Inquisitive Green, to name a few — Petals are post-Fall society's heroin — the drug of choice for the desperate and fucked. Petals almost always appear as nanopharmaceutical flowers, potted or with a nutrient pack attached to the stem. Plucking and swallowing the petals from the flower triggers the effects immediately. Flowers have 5-10 petals. Multiple users may share the experience if they take the Petals within 1 minute of the first one being plucked; after this all petals remaining on the flower fade to translucent white and become inert.

Petal experiences are like entire scenarios in and of themselves. Some take place entirely in the user's mesh inserts (the user must cede control of their implants voluntarily; if they do not, the drug has no effect other than producing very low-intensity LSD-like visual hallucinations), taking control of the character's entoptic displays, linking to secretive mesh servers and other trippers, and invading the character's sensorium with AR "hallucinations." Others put the character into a near-comatose state during which they go on a head trip. Normally there is some kind of well-developed theme or plot to a Petal experience, although in some cases they just experience a stream of images.

Though most societies seek to suppress Petals, new ones appear constantly, fueled by a persistent subculture of crafters and users. Petalcrafters view their work as an art form (or at least as really good entertainment), and the better Petals are lovingly crafted, hauntingly beautiful experiences — even if they're also terrifying. The subculture of Petal use ranges from casual users who occasionally do an easy, short-duration flower to hardcore addicts who spend much of their time not on Petals trying to hunt down the most intense and esoteric varieties. From this subculture comes a lot of information on what various Petals look like and their effects. Because Petals combine custom nanobots with tailored chemical payloads and sometimes

connections to mesh servers, duplicating them using fabricators is impossible, leading to an active market of crafters, dealers, and traders.

Petals sometimes contain easter eggs and rewards, called “sweets” by petal users. Getting the sweets usually requires fulfilling certain conditions within the trip, such as correctly answering questions or fulfilling goals. Typical sweets include skillsofts, new clothing or product designs, and custom infomorph sleeves.

On the negative side, some Petal trips go bad, flooring 1d10 mental stress or more on the user. Perhaps worse, some Petals are loaded with malware that takes over the user’s mesh inserts and worse — some sentinels even whisper of Petals carrying strains of the Exsurgent virus. **[Trivial to High]**

Sample petals

A few examples of Petal experiences:

Forgotten hand

One of the character’s hands detaches and makes a run for it. The character is conscious and able to interact normally with the real world, but they cannot perceive the “escaped” hand and firmly believe that it’s getting away. The hand will lead the character a merry chase, but at some point, a new hand appears on the character’s wrist. It may be glittery and opalescent, demonic and clawed, or bestial. Eventually, after an hour or two, the character will catch up to their hand, but to get rid of their new hand and re-attach the old, they must answer cryptic questions posed by a gnome-like being.

Darkly selving

This petal is believed to achieve many of its effects by connecting to the mesh, where an AI observes and controls some of the event flow, and only works for multiple trippers. Like Forgotten Hand, it works by overlaying AR perceptions on the real world, but because of the effects, it’s highly inadvisable to take in places where any non-trippers will be present. Darkly Selving creates an epsilon fork of each character tripping and sleeves the fork in an infomorph that looks like a demonic version of themselves, using visual input from the character’s co-trippers. AR overlays cause the characters to perceive themselves as angelic beings, while the realseeming demonic infomorphs appear as AR overlays on their real world perceptions. What happens next varies, but generally both the characters and their forks are subjected to a series of strong chemical and narcoalgorithmic stimuli, ranging from Hitherlike effects to massive doses of MRDR (or sometimes both). The effects directed against the forks are generally much more intense. The objective — hinted at via environmental clues — is to merge with one’s fork, which can be accomplished in a variety of ways, ranging from hunting them down and eating their heart to solving a puzzle or reaching a goal before their forks can.

Delphinium six

The last and rarest in a series of petals, Delphinium Six is the Grail of petal users, a supposedly transcendental experience that might not even exist. Delphinium One is scarce, Two and Three are quite rare, Four is an amazing find, and Five and Six are only rumors. Hints of what Six might hold are based largely on extrapolation from the little that is known about the lower-numbered petals. The following facts are generally accepted. It is a group experience, but not all members of the tripping group are rewarded equally. It is intensely surreal, yet in a purposeful way, as are all of the Delphinium series. It concludes the loosely-built narrative of a drugged-out version of a fairy tale princess and her quest for enlightenment begun in Delphinium One, replete with strange omens and mythological creatures. Rumors of what the ending might hold are more fanciful, and range from the trippers being resleeved in god-like infomorphs to them being trapped forever in an ego prison. Delphinium Six is completely virtual, leaving the characters comatose for the duration, and probably lasts a long time, perhaps 40 hours.

Other nanodrugs

Nanodrugs have the capability of making fundamental changes to a body’s biochemistry and mental state. The potential effects are too numerous to list, but gamemasters should consider allowing nanodrugs that temporarily apply certain traits, such as Brave, Direction Sense, Math Wiz, Pain Tolerance, Psi Chameleon, Psi Defense, Situational Awareness, Tough, Feeble, Frail, Low Pain Tolerance, Mental Disorder, Mild Allergy,

Neural Damage, Psi Vulnerability, Severe Allergy, Timid, VR Conditioning, VR Vertigo, Weak Immune System, or Zero-G Nausea. Similarly, the nanodrug could force the character into a particular mental emotional state, such as a bad mood, edginess, contentment, or overconfidence. Gamemasters are encouraged to experiment with different possibilities and effects.

Nanodrugs					
Nanodrugs	Type	Application	Duration	Addiction mod	Addiction type
Frequency	Nano	Inj, O	8 hours	−10	Mental
Gravy	Nano	Inj, O	special	—	—
Petals	Nano	O	2 hours–1 day	+10 to −20	Mental
Schizo	Nano	Inj	1 day	—	Mental

11.4.4 Narcoalgorithms

Narcoalgorithms are software programs that simulate the effects of drugs on biological bodies. Almost all bio, chemical, and nano drugs can be replicated as narcoalgorithms, with corresponding effect (gamemaster discretion). Narcoalgorithms may be run by infomorphs, egos encased in cyberbrains (pods and synthmorphs), simulmorphs, and even AIs.

DDR: Originally crafted by prankster hackers and distributed as a virus, DDR (for “Dance Dance Robot”) triggers impulses in the target’s motor control circuits. Primary targeting robot AIs, the effect is that targets “dance” in jerky, automated movements. Pleasure receptors are also activated so that dancing — and movement of any kind — feels good. Different software variants invoke different motions and styles. The target suffers a −20 modifier on other actions while dancing, but the dancing may be overridden with a WIL × 3 Test. [Low]

Linkstate: This software actually connects the user to a peer-to-peer network, where it randomly connects to other linkstate users and samples a bit of their XP feed and randomly accessed memories — typically just enough to provide context, but not enough to acquire private personal details. These inputs are spliced together, their emotional inputs amplified, and then the entire package is spiked with some hormonal circuit triggers and artificial synaesthesia. The effect is a mind-blowing mixed sampling of people’s lives, mashed together in a sensory soup, that hits the mind with a euphoric rush. Linkstate users are catatonic while under the effects (typical sessions run 3-4 hours), but afterwards they often report that they have flashbacks of events in other people’s lives. [Low]

11.4.5 Chemicals

Atropine: Though poisonous in large doses, atropine is an effective antidote against nerve agents like BTX2 and Nervex. Easily synthesized in a maker, atropine will avert the effect whether taken soon before or after dosage by a nerve agent. [Trivial]

DMSO: This chemical acts as a carrier, allowing other chemicals to be absorbed through the skin. It allows any chemical agent to be applied dermally. [Trivial]

Liquid Thermite: Similar to scrapper’s gel, liquid thermite comes in a gel form that is easily applied under all environmental conditions (by the nature of its chemical reaction, thermite is oxygenated and will burn underwater or in space). It is ignited with an electric charge, burning at temperatures exceeding 2,500 degrees Celsius and melting through whatever it is touching. Liquid thermite floors 3d10 + 5 DV per Action turn to whatever it is touching. Armor will also be burnt through, offering no protection once the full Armor rating has been reached. [Moderate]

NotWater: NotWater is an effective liquid fire retardant that does not get objects wet, no matter how absorbent they are — it simply beads up and slides right off. [Trivial]

Scrapper’s Gel: This goo turns into a potent acid when given an electrical charge. It comes in a gel-like state and may be smeared like jelly, and may even be used in space. In acid form, scrapper’s gel does 1d10 + 5 DV per Action Turn to anything it touches, unless the material has been treated against acid. Armor will

protect against this acid at first, but the acid will eat through the armor, so that it will no longer protect after its full armor value has been reached. **[Low]**

Slip: This liquid is almost entirely frictionless. When spread around an area (commonly used in splash grenades), anyone attempting to walk or run on the affected surface must make a COO Test or fall down. Likewise, any coated surface becomes extremely hard to grip onto, requiring a SOM Test to hang on. Anyone attempting to grapple a slip-soaked character suffers a -30 modifier. **[Low]**

Tracker Dye: This liquid is colorless at normal light but becomes recognizable under pre-specified different wavelengths (such as infrared or ultraviolet). **[Trivial]**

11.4.6 Toxins

Chemical warfare involves using the toxic properties of biological and chemical substances to kill, injure, or incapacitate an enemy. Note that an antidote can be constructed for most toxins if a sample is acquired and an appropriate Medicine or Academics Test is made. This is considered a Task Action with a timeframe of 1 hour. These toxins only affect biomorphs; synthmorphs are immune.

BTX: BTX-squared (also called Frog Bite) is a genetically-enhanced variant of the extremely potent cardiotoxic and neurotoxic batrachotoxin. It leads to fast paralysis and cardiac arrest that usually kills the target within a few Action Turns. Affected characters suffer $2d10 + 10$ damage a turn for 3 Action Turns; medichines reduce this damage by half. They must also make a $SOM \times 2$ Test ($+30$ with medichines) or be paralyzed for 1 hour. **[High]**

CR Gas: This potent incapacitating agent causes eye twitching and temporary blindness, severe coughing and breathing difficulty, skin irritation, and panic. Affected characters suffer $1d10 \div 2$ damage, a -30 modifier to sight-based Perception Tests, and a -20 modifier to all other actions for 20 minutes (5 minutes if the character has medichines). **[Low]**

Flight: This drug is derived from human pheromones released due to fear, and is intended to instill alarm or even terror in the character. Affected characters must make a $WIL \times 3$ Test ($+30$ with medichines) or suffer a panic attack, flooring $1d10$ stress. Dosed characters also suffer a -30 modifier for resisting intimidation or fear-based emotional manipulations. Flight affects last for 1 hour (5 minutes with medichines). **[Low]**

Nervex: Derived from deadly nerve agents like cyclosarin, VX, and novichok, this genetically-modified toxin is deployed as a colorless, odorless gas that turns safely inert 10 minutes after deployment. It causes involuntary contraction of the muscles, seizures, and death by respiratory failure. One minute after exposure, the character must make a SOM Test or be incapacitated by seizures, paralysis, or nausea and vomiting; unaffected characters still suffer a -20 modifier to all actions. After 10 minutes, the character will die unless an antidote (such as atropine, p. 323) is applied. Characters with medichines suffer the initial effects, but recover after 5 minutes. **[High]**

Oxytocin-A: A genetically-improved variant of oxytocin, this drug induces trust in the recipient. Drugged characters suffer a -30 modifier on all WIL and Kinesics Tests where trust is a factor. Medichines provide immunity. **[Low]**

Twitch: Twitch is a convulsive agent, a nonlethal nerve gas. Affected characters must succeed in a SOM Test ($+30$ with medichines) or become incapacitated with severe muscle tremors. Unaffected characters still suffer a -20 on all actions. The effects of Twitch last for 10 minutes, 5 if the character has medichines. **[Low]**

11.4.7 Nanotoxins

Disruption: This nanotoxin attacks the myelin sheath on nerves, disrupting nerve impulses and flooring symptoms of multiple sclerosis. Every hour the morph suffers a -5 modifier to COO, REF, and COG. If any aptitudes are reduced to zero, the morph is effectively paralyzed and catatonic. **[Moderate]**

Necrosis: Necrosis nanobots attack the walls of cells inside the body, killing tissue. This nanotoxin floors $1d10 \div 2$ damage per Action Turn for one minute, after which the nanobots disable and flush from the body. Necrosis only affects biomorphs. **[Moderate]**

Neuropath: These nanobots are designed to stimulate the pain receptors of a morph on a systemic level to cause agony and impairment. While most neuropaths target biological receptors, variants are available that induce comparable (phantom) pain stimulations in the cyberbrains of synthmorphs to create an equivalent effect. The affected character must succeed in a $WIL \times 3$ Test or become incapacitated. Even if they succeed, they suffer -30 from the floored agony. Any form of pain resistance that allows a character to ignore wound modifiers will negate the neuropath pain modifier by an appropriate amount. **[Moderate]**

Nutcracker: Nutcrackers are nanobots designed to locate, migrate, and decompose the synthdiamond case of a cortical stack within a morph by attacking its crystal lattice. This process takes approximately 6 hours, after which the cortical stack is destroyed. These nanobots also attack the cortical stack's connections to the (cyber)brain and brain-mapping nanobots. After 1 hour, the victim will be aware that their cortical stack is threatened. After 3 hours, all connections will be severed and the cortical stack will no longer be able to back up the character. **[High]**

11.4.8 Pathogens

A pathogen is an infectious biological agent that causes disease or illness to its host. While natural pathogens rarely strive to kill their hosts, germ warfare programs revived during the Fall — or instigated by the TITANs — sought to modify and use pathogens as a weapon of war. The ideal characteristics of lethal biological agents are high infectivity, high potency, availability of vaccines, and delivery as an aerosol. Most biomorphs are immune to standard pathogens thanks to their basic bio-mods, and medichines will protect against most others. However, even these defenses may not protect against diseases left by the TITANs or a new terrorist cell's biowar bug. It is largely recommended that pathogens be handled as a plot device, rather than an active threat to the characters. Pathogens have no effect on synthmorphs.

Degen: Characters exposed to this degenerative neurological disease must make a $DUR \times 2$ Test or become infected. Medichines will defeat the disease, but others will not show signs of infection for 1 week, when the symptoms of a rapidly progressing dementia will become clear: memory loss, personality changes, and hallucinations. If untreated, Degen will progress for another week with more serious symptoms, including speech impediments, jerky movements, loss of balance and coordination, and even seizures. This is reflected by a 5 point loss in all aptitudes per day (after the first week). When any aptitude reaches 0, the character dies. Degen is notorious for its effect in corrupting cortical stack backups before infection symptoms manifest. **[Expensive]**

Trigger: Trigger is a designer virus that selectively targets and infects mast cells to trigger a hyper-allergic reaction. The resulting anaphylactic shock due to systemic vasodilatation (associated with a sudden drop in blood pressure) and bronchial swelling (resulting in constriction and difficulty breathing) usually leads to death in a matter of minutes after onset, if not treated. Infected characters must succeed in a DUR Test (using their current Durability score minus damage) or die quickly. Even medichines have difficulty reacting in time against this virus; characters with medichines must make a $DUR \times 2$ Test to survive. **[Expensive]**

11.4.9 Psi drugs

Research into the Watts-MacLeod strain has resulted in several exceptional breakthroughs involving the creation of psi-impacting drugs. Each of these drugs is in the experimental stage, but they are already finding some use among Firewall and similar secretive groupings.

Inhibitor: Inhibitor is a cocktail of neurochemicals that block some brain receptor and transmitter functions in an attempt to reduce psi-waves and block or impair sleights. This drug is commonly used to restrain async prisoners from using their abilities. A drugged character must make a $WIL \times 2$ Test. If they fail, they lose all psi abilities for the drug's duration. If they succeed, they suffer a -30 impairment on Psi skills and all strain is doubled. Inhibitor has an unfortunate side effect of doping the character down, however; apply a -10 modifier to their COG. Inhibitor-influenced characters tend to have a glazed, dopey expression and have difficulty getting excited or emotional. **[High]**

Toxins				
	Type	Application	Onset time	Duration
Chemical toxins				
BTX2	Chem	D, Inj, O	1 Action Turn	3 Action Turns/1 hour
CR Gas	Chem	D, Inh	1 Action Turn	20 minutes
Flight	Bio	Inh	3 Action Turns	1 hour
Nervex	Chem	D, Inh, Inj, O	1 minute	death
Oxytocin-A	Bio	Inh, Inj	3 minutes	2 hours
Twitch	Chem	D, Inh, Inj, O	3 Action Turns	10 minutes
Nanotoxins				
Degeneration	Nano	Inj, O	Immediate	8 hours
Necrosis	Nano	Inj, O	3 Action Turns	1 minute
Neuropath	Nano	D, Inj, O	3 Action Turns	8 hours
Nutcracker	Nano	Inj, O	Immediate	6 hours
Psi Drugs				
Inhibitor	Chem	Inj, O	3 Action Turns	6 hours
Psi-Opener	Bio	Inj, O	20 minutes	1 hour
Psike-Out	Chem	Inj, O	1 minute	1 hour

Psi-Opener: Psi-opener drugs are variants of the Watts-MacLeod strain with a temporary effect and which do not permanently alter the user's brain. Psiopener temporarily imbues the user with the ability to use one particular sleight, regardless of whether or not they have the Psi trait. Each type of Psi-opener is customized for a particular sleight. While primarily intended for non-asyns, non-asyns may not possess Psi skills, so they must default to WIL. For this reason, Psi-Opener is often doubled up with Psike-out. Using Psi-opener is a mind-wrenching experience. Users are occasionally subject to hallucinations (gamemaster discretion). When the drug wears off, it floors 1d10 points of mental stress, +2 if the drug imbues a psi-gamma sleight. **[Expensive]**

Psike-Out: Psike-out bolsters an asyn's psi abilities. Apply a +20 modifier to the asyn's Psi skill tests for the drug's duration. However, also apply +2 to all strain DVs for the drug's duration. Psike-out is mentally addictive, with an Addiction modifier of -10. **[Expensive]**

11.5 Everyday technology

The following devices are all exceptionally common and can be acquired in almost any habitat. Almost everyone in *Eclipse Phase* either owns these devices or knows several people who do.

Ecto: Ectos are the external version of basic mesh inserts (p. 300), minus the medical sensors. These colorful devices serve as a wearable mesh terminal, PDA, locator, and camera-phone. The devices are flexible (often worn as bracelets), dirt-resistant, self-cleaning, and may be stretched out to increase screen size. They may project holographic displays and are typically equipped with wireless-enabled glasses or contact lenses and decorative earpieces or earrings so that the user may access augmented reality. Given the ubiquity of mesh inserts, ectos are growing less common, but they are still used by bioconservatives, others without implants, and those who prefer to access the mesh via an external device for security concerns. **[Low]**

Holographic Projectors: These devices are capable of projecting high-definition, ultra-realistic three-dimensional images and movies. From a distance (20+ meters), such holograms can be difficult to distinguish as fake, but up close they are easier to see for what they are (+20 Perception Test modifier). Holograms do not appear wavelengths other than visual light, and so are easily identified by anyone with enhanced vision. **[Low]** **Micrograv Shoes:** These shoes are equipped with velcro and/or a magnetic system, allowing the wearer to walk normally on appropriate surfaces in micrograv and zero-G environments, rather than floating or bouncing. **[Trivial]**

Portable Sensor: This is a small portable (possibly even wearable) sensor system. The type of sensor

must be chosen (for example: infrared, lidar, radar, x-ray). Combined sensor systems are also available, at a cumulative cost. See *Radio and Sensor Ranges*, p. 299. and *Using Enhanced Senses*, p. 302. [Moderate]

Smart Clothing: Smart clothing can change its color, texture, and even its cut, taking only a minute or two to transform from a solid color jumpsuit to a plaid party dress or a replica of a pinstriped, late 20th century business suit. It can also camouflage the wearer, providing a +20 bonus to Infiltration Tests to avoid being seen, as long as the wearer is stationary or not moving faster than a slow walk, and as long as the wearer is completely covered or also using chameleon skin (p. 303) of the same color/pattern. If incompletely camouflaged, or if moving faster, reduce the modifier to +10. Smart clothing also keeps the character warm or cool, allowing the character to exist comfortably in environments from -40 to 70° C. [Low]

Smart Vac Clothing: Just like regular smart clothing, this outfit can also transform into a light vacsuit (p. 333). It also functions as armor with a rating of 2/4. [Moderate]

Specs: Specs are vision-enhancing glasses. They deliver sensory data directly into the wearer's visual cortex by connecting with their basic mesh inserts (p. 300), though visual displays are available for bio-conservatives and other characters without implants. Specs extend the range of the wearer's vision from terahertz waves to gamma rays (p. 302). Specs include a t-ray emitter (p. 306), however, using x-rays, or gamma rays for visual purposes requires a separate emitter, since neither of these sorts of radiation are common inside habitats, or in any safe environments. Specs have a variable focus equivalent to 5 power magnifiers and provide the wearer with a +10 bonus to all Perception Tests involving vision. [Low]

Tools: Tools come in kits (portable), shops (can fit into a large vehicle), and facilities (large, non-mobile). Each set of tools applies to a particular skill, such as Hardware: Electronics or Hardware: Groundraft. [Low (Kit), High (Shop), Expensive (Facility)]

Utilitool: This hand tool includes a specialized small nanobot generator. In its basic form, a utilitool is the size and shape of a large fountain pen. It can transform into almost any tool, however, from a wrench, knife, or powered screwdriver to a rotary grinder or pair of pliers. Some inexpensive utilitoos are optimized for specialized tasks, like cooking or wilderness survival, but more expensive models become almost any imaginable hand tool. Utilitoos are normally mentally controlled using the character's basic mesh inserts. Characters without such implants can control the tool via voice commands and touch controls. Characters using a utilitool gain a +10 modifier to skills involving repairing or modifying devices with mechanical parts, opening locks, disarming alarm systems, or performing first aid. [Low]

Viewers: These small and highly advanced binoculars possess all the visual enhancement of specs (p. 325), but also provide 50x magnification. They also include a directional microphone that magnifies sound from the direction the viewers are pointed by a factor of 50. Viewers provide the user with a +30 bonus to all Perception Tests involving vision or hearing for the target they are aimed at. This bonus is not cumulative with bonuses from any other device or augmentation. [Low]

11.6 Nanotechnology

Nanotechnology is the precise manipulation of matter at the atomic level, typically using millions of microscale nanomachines. Nanotechnology transformed manufacturing, enabling new techniques and materials. The advent of nanofabrication — building objects from the molecular level up — transformed economies, allowing people to simply manufacture whatever they needed from raw materials. Nanotechnology is still a growing field, however, and has its limitations. While the TITANs unleashed self-replicating nanoswarms with the ability to transform or destroy anything through the power of geometric growth, such technology remains far beyond transhumanity's grasp.

11.6.1 Basic nanotechnology

Basic nanotechnology is exceedingly widespread and used throughout the solar system, serving as the primary method of manufacturing for decades. The nanobots of basic nanotech are confined to delicate and specially-maintained environments like the insides of cornucopia machines or healing vats and cannot operate elsewhere.

Healing vat table	
Injury	Healing time
Healing normal damage to a character who has taken 3 or fewer wounds.	2 hours per wound (min. 1 hour for 0 wounds)
Restoring major lost body parts like arms or legs, or healing dying or nearly dead character who has taken 4 wounds.	12 hours per wound
Restoring recently dead character who was placed in medical stasis to avoid death, but who is mostly intact.	1 day per wound
Restoring recently dead character who is placed in medical stasis to avoid death, and who is missing most of their body.	3 days per wound
Augmentation	
Minor implants and bioware, minor cosmetic changes like alterations in skin color, eye color or shape, or hair color, texture or distribution, minor alterations to face shape or body fat distribution.	1 hour
Major brain and neural implants, nanoware or bioware, sex changes, changing height by no more than 5% or weight by no more than 20%.	12 hours
Major physical modifications like adding limbs or radical changes to height and weight.	3 days

Healing vats

Healing vats were the first type of nanotech medicine developed and remain the most powerful medical devices in common use. With the exception of a few exceptionally deadly nanoplagues, a healing vat can cure any disease and heal any injury. As long as the patient is alive when they are placed in the healing vat, they will not only survive, but emerge without a scratch. A healing vat can even take a severed head (as long as it has been stabilized by medicines or nanotech first aid) and regrow an entire body based on the head's genetics. If the patient's body or medical records contain information about their implants, bioware, or advanced nanotechnology, all of these modifications are also fully restored.

Few people suffer injuries serious enough to require a healing vat. Most are used as a safe and easy way to perform bodysculpting or to install implants or bioware. Healing vats use specialized nanomachines to either alter the patient's body or integrate implants or bioware. One advantage of using a healing vat is that no additional healing time is needed, the patient leaves the vat fully recovered from the augmentation and ready to go. Every hospital, clinic, bodyshop, and augmentation parlor has several healing vats. The time required by a healing vat varies with the severity of the damage it is healing or the extent of the modification being made, as noted on the Healing Vat table, p. 327. **[High]**

Nanodetectors

Nanodetectors are small devices that suck in air and micro debris in order to scan for and detect nanobots. Given that nanobots are so small, the density of nanobots in the area has a large impact on its success. The nanodetector has a base skill of 30 for detecting nanobots, modified by +30 if an active nanoswarm or hive is present, +0 if a nanoswarm or hive was active recently, and -10 for the presence of nanobots outside of a swarm or hive. Once a nanobot is detected it may be analyzed either by the user or the nanodetector's AI, using Academics: Nanotechnology 30 skill. Nanodetectors are often worn and left on, set to alert the user if a hostile nanoswarm is detected. **[Low]**

Nanofabricators

Nanofabrication machines are universal assemblers that perform almost all of the manufacturing in the solar system. The user loads in raw materials and electronic plans and it can produce literally any manufactured good, from a weapon to an ultralight plane to a hot and delicious dinner. Many nanofabricators come equipped with a library of common-use blueprints (basic foods, standard clothing, common tools, etc.). Other blueprints must either be purchased online, selfprogrammed, or acquired through some other method (see *Nanofabrication*, p. 284). The largest nanofabrication units are more than 10 meters on a side and are used to produce small consumer goods in bulk as well as building large devices like orbital transfer vehicles.

The availability and legality of nanofabricators varies widely throughout the system. In the inner system and Jovian Republic, cornucopia machines are commonly restricted and sometimes illegal, with licenses only available to hypercorps, military units, and other officials and elites. In these habitats, only more limited fabbers are available to the general populace. Additionally, blueprints are licensed and protected by copyright laws, and many nanofabricators feature pre-programmed restrictions that prevent them from using unlicensed blueprints as well as from manufacturing weapons, explosives, or other restricted items. Among the autonomists of the outer system, however, nanofabricators are commonly accessible, shared by everyone, and unrestricted.

For rules on creating goods in a nanofabricator, see *Nanofabrication*, p. 284.

Desktop Cornucopia Machine: Cornucopia machines (CMs) are general-purpose nanofabricators. The smallest CMs are desk-sized cubes approximately half a meter on a side with a volume of at least 40 liters. They can produce any small object, from tools to well-folded suits of clothing to handguns or a bowl of cereal. It is sometimes possible to assemble larger items, but they must be manufactured in smaller pieces and then assembled (likely requiring an appropriate Hardware Test).

While users can purchase bulk raw materials, CMs also come equipped with a disassembler. The user loads garbage and other objects into the disassembler so that they can be turned into raw materials for the CM. All legally-available disassemblers only deconstruct non-living material. **[Expensive]**

Fabber: Fabbers are specialized nanofabricators, portable and considerably smaller than CMs. There are a wide variety of portable fabbers, including ones that can make any hand tool or small piece of personal electronics, ones that can turn any organic material into food and drink, and ones that can create any drug or medicine as well as bandages and specialized dressings. The most common fabbers have a volume of 4 liters. Larger hand tools and devices are produced as 2 or 3 separate parts that must be fitted together. Like CMs, fabbers also contain miniature disposal units. **[Moderate]**

Maker: Makers are specially-designed to produce food and drink for the user. Raw materials can be provided by the addition of any water-containing liquid and collected biomass like leftover food, grass, dirt, dead animals, or transhuman waste. Some models are built into standard vacsuits. Makers can produce water and various flavored beverages, as well as ration bars or thick pudding-like edible gels. With adequate raw material, a maker can indefinitely provide food and drink for up to three transhumans. Most units, however, have a very limited range of flavors and textures that are widely considered to be fairly bad. Models with a wider and better range of flavors and textures are more expensive, but produce food that is considered adequate or occasionally good. **[Low to Moderate]**

Blueprints: If you want a nanofabricator to make something, you need to instruct the device how to create it from the molecular level up. Such blueprints are available for almost every conceivable item out there. The cost of such blueprints typically exceeds the cost of purchasing the item, though factors like legality and quality may affect the cost as usual (see *Acquiring Gear*, p. 296). **[One Cost Category Higher Than Item Cost]**

11.6.2 Advanced nanotechnology

Advanced nanotechnology includes more recent developments. Like basic nanotech, advanced nanotechnology cannot self-replicate but the nanobots can function normally in most environments and are highly resistant to bacterial attacks and other environmental problems. Typical advanced nanotech consists of a generator — known as a “hive” — that produces nanobots as long as it is supplied with raw materials. Every such

hive also includes a miniature disassembly unit and/or specialized nanomachines that collect raw materials for the generator. These hives produce nanobot swarms that are set loose to perform some function in the world.

Examples of advanced nanotech include COTs (p. 315), medicines (p. 308), smart dust (p. 316), and utilitools (p. 326), among others.

General Hive: General hives are capable of producing any conceivable type of nanobot with the right blueprints and/or programming. Even at their smallest size they are not really portable, with a minimum size being cubes 30 centimeters on a side and a volume of 25 liters. **[Expensive]**

Specialized Hive: Specialized hives are far more common than general hives, though they can produce only one type of nanomachines (i.e., choose one type of nanoswarm per hive). The smallest specialized hives are approximately the size of a 12-gauge shotgun shell or a large cherry tomato. **[Moderate, plus Cost of Programmed Nanoswarm]**

Ego bridges

Ego bridges are vat devices used for uploading and downloading minds. See *Backups and Uploading*, p. 268, and *Resleeving*, p. 271. **[Expensive]**

Nanoswarms and microswarms

Swarms are colonies of nanobots or larger microbots created in a hive, programmed with specific instructions, and then set free to perform a set task. Each swarm is composed of hundreds or thousands of nanobots or microbots, ranging in size from a microbe to a small insect. Nanobots are typically invisible to the naked eye, though they can be detected with a nanodetector (p. 326) or nanoscopic vision (p. 311). Microbots are more noticeable but still quite small, usually the size of a grain of sand or a dust mote, or occasionally as big as a flea. Individual bots in a swarm are directed by nanocomputers, with behavioral routines modeled on biological insect and animal swarms. These swarms stick together and work as a whole, communicating with nanoradios, nanolasers, or chemical cues, and sharing information between each bot in the swarm. Note that nanoswarms don't invade inside living bodies (though they may attack externally) — internal nano is handled by nanoware (p. 308), nanodrugs (p. 321), and nanotoxins (p. 324).

Nanobots and microbots may be designed with all manner of miniaturized propulsion systems (see *Mobility Systems*, p. 310), with the exception of ionic drives. They are powered by tiny batteries or solar cells. Their tiny sensors are very effective at allowing them to identify materials and objects, and so to target discriminatingly. Nanobots or microbots could, for example, be programmed to ignore metal objects, certain types of plants, specific morphs, females, or specific individuals. Swarms may either be released directly from a hive or from pre-packaged programmable canisters.

Swarms must be programmed before they are released. The programming first determines how long the swarm is active. This timeframe is open-ended, though most swarms deteriorate into ineffectiveness after 2 weeks unless they are replenished by a hive. The programming then sets what area the swarm is to occupy. This is also open to interpretation and can vary from “coat this person” to “spread out to a diameter of 20 meters” to “find the nearest chemical traces and track them to their source.” Finally, programming sets any other parameters for the swarm's mission — for example, if it should ignore certain materials, if it should send a report at a predetermined time, or if it should self-destruct into harmless dust when it has completed a certain task.

Programming is generally handled as a Simple Success Test using Programming (Nanoswarm) skill. Failure simply infers that the programming is imperfect, and so the swarm may not operate completely as planned. An actual Programming (Nanoswarm) Success Test is only called for if the swarm's programming is substantially complex or if the character seeks to have the swarm act outside of its usual set functions. The bots in each swarm are specially equipped for the task they are designed for, however, so attempting to drastically repurpose a swarm may be difficult or pointless at the gamemaster's discretion.

Swarms may also be teleoperated, controlled, and/ or (re)programmed once they are released, via radio or laser link.

Swarms are treated as a whole. The standard swarm size is enough to cover a $10 \times 10 \times 10$ meter cube, and this is the standard “unit” of swarm released by a canister or hive. Swarms may be larger, but they are treated as individual swarm units. Each swarm has a Durability of 50 and is immune to wounds. Most attacks against a swarm simply floor 1 point of damage. Area-effect weapons, plasma rifles, and fire floor 1d10 damage, plasma grenades do full damage. EMP weapons (p. 340) are very effective against swarms, flooring $2d10 + 5$ damage and a -10 modifier to all tests due to their damaging effects on the swarm’s communication abilities until repaired. Swarms are not affected by vacuum.

Cleaners: This nanoswarm cleans, polishes, and removes dirt and stains. It may be used on an area, specific objects, or people. Some facilities employ permanent cleaner swarms to keep their area spotless. Cleaners may also be programmed to remove specific toxins, chemicals, or other hazardous substances in order to decontaminate an area. Covert operatives and criminals sometimes use cleaners to eliminate any evidence they may have left at a scene usable for forensics purposes, such as blood, hair, or anything that could be DNA-typed. [Low]

Disassemblers: Also known as smart corrosives, these nanobots break down any matter. Their advantage over common acids is that not only are they able to break down any material by using energy to disrupt chemical bonds, but that they can be programmed to take apart certain components while ignoring others, leaving them intact. Disassemblers are a common weapon used against synthmorphs, eating away their components without having to worry about accidentally splashing biomorphs. Upon contact, these nanobots floor $1d10 \div 2$ damage (round up) per Action Turn. Accumulated damage counts as a wound when the Wound Threshold is reached. Both Energy and Kinetic armor protect against this damage, but these armors are eaten away as well, so the Armor Value is reduced by the soaked DV. [High]

Engineers: Engineer microswarms are used for various construction purposes: erecting walls, digging tunnels, sealing holes, reinforcing foundations, and so on. [Moderate]

Fixers: This is the nanoswarm version of repair spray (p. 333). [Moderate]

Injectors: Injector microswarms are equipped with tiny needles and a drug payload. A biological target affected by an injector swarm suffers 1 point of damage and the effects of the carried drug, chemical, or toxin. [Moderate]

Gardeners: This microswarm is useful for a number of agricultural purposes: killing weeds, planting seeds, trimming plants, pollinating, and even harvesting small items. It may also be programmed to simply defoliate an area. [Moderate]

Guardians: Guardians watch for and attack other unauthorized swarms. Guardians floor $1d10 \div 2$ damage (round up) on other swarms they come into contact with per Action Turn. [Moderate]

Proteans: This nanoswarm is designed to disassemble other materials and objects and to create a single specific, pre-programmed device from the components (much like a specialized nanofabricator). The proteans must be able to scavenge appropriate raw materials (for example, to create a metallic device the nanobots must transform something else made of metal). The construction time takes 1 hour per cost category of the item (1 hour for a Trivial cost item, 2 hours for Low, etc.). [High]

Saboteurs: Sab nanobots are designed to infiltrate electronics or machinery and sabotage them in small but difficult to discern ways: severing connections, disabling components, gumming up moving parts, etc. Saboteurs floor damage on devices similar to disassemblers, but the target is not destroyed and such damage is not immediately obvious. They floor $1d10 \div 2$ points of damage to synthmorphs, bots, and other devices every Action Turn. Armor has no effect, but accumulated damage counts as a wound when the Wound Threshold is reached. [High]

Scouts: A scout nanoswarm will systematically map and explore an area, collecting samples of all materials and substances it encounters. The samples are carried back to the hive or canister and chemically analyzed. Scouts can also be used for forensic purposes, collecting DNA samples, analyzing chemical residues, and examining other evidence. [High]

Taggants: Taggants seek to lodge themselves onto everything in their area of dispersal. Each carries a unique identifier, so that if it is found later, the tagged person or object can be linked back to the point they were tagged. Taggants can be programmed to remain silent, only responding to query broadcasts made with the proper crypto codes, or they can be programmed to broadcast their location back to the deployer via the mesh. [Low]

11.6.3 Pets

These partially-uplifted and bio-engineered animals have rudimentary intelligence and limited communication skills. They make for fine companions and helpers.

Fur Coat: A so-called “fur coat” is outerwear made from a living primitive organism. The creature’s skin, fur, or scales are real. The organism is cultivated from transgenic stocks and grown around molds into clothing shapes, often with actual usefulness: polar bear parkas, seal diving suits, porcupine coats, etc. Fur coats are modified with wireless controls and haptic systems, so they can be made to move, shiver, massage, or prickle up on command. [Low]

Smart Dogs: Commonly used as discriminatory guardians, smart dogs are sometimes enhanced with combative bioware or cybernetics. [Moderate]

Smart Monkey: Commonly used by criminal groups for minor larceny such as pickpocketing, smart monkeys can be useful and intelligent aides. [Moderate]

Smart Rats: These upgrades of the common Norwegian rat are clever and dexterous, and they easily fit into a pocket or hood. [Low]

Space Roach: Grown to the size of a small dog, these insects are often biosculpted for bright colors and patterns. They are useful for minor janitorial duties. [Low]

11.6.4 Scavenger tech

This technology is often employed by gatecrashers, space scavengers, and Firewall teams during missions.

Disassembly Tools: These tools are useful for salvage ops, breaking down wrecks, or disassembling anything from a habitat room to a vehicle or synthmorph. They include plasma torches, laser cutters, pneumatic jaws, and smart tools like spanners and wrenches that can be adapted to a wide array of connections and fittings. [High]

Mobile Lab: The mobile lab is a handheld device that contains all different types of sensors to investigate organic and inorganic liquid, gaseous, and solid components (from soil to tissue samples) and compositions. It performs material analysis using different methods of spectrometry and biochemical testing, comparing results to a built-in database of element and compound spectra. Its built in AI comes equipped with Academic: Chemistry 30. [Moderate]

Specimen Container: This capsule container is designed to hold samples of any sort (chemical, biological, etc.) in near stasis. It can be programmed to reproduce whatever conditions the user specifies, from cryogenic freezing to extreme heat, or even vacuum or high-pressure atmosphere. [Low]

Superthermite Charges: These powerful and highly stable demolition charges are made from a combination of nanometals and metal oxides. A single charge can be used to create an explosive blast flooring 2d10+5 damage. This charge can be shaped with a successful Demolitions Test, focusing the blast in a particular 90-degree direction (for example, to blow through a door). This triples the damage of the blast in the focused direction; in all other directions, the damage is reduced to 1/3rd (round down). Multiple charges apply a cumulative effect. [Moderate]

11.6.5 Services

Anonymous Accounts: These accounts are crucial for anyone who wants to be discreet with their online transactions. See *Anonymous Account Services*, p. 252. [Moderate]

Backup: A single, one-time backup without insurance is sometimes all the poor can afford, hoping that they can buy backup insurance later or that someone that cared about them will see to a resleeving. [Moderate]

Backup Insurance: In the event of verifiable death, or after a set period of being missing, backup insurance will arrange for your cortical stack to be retrieved and your ego downloaded into another morph. If the cortical stack cannot be retrieved, your most recent backup is used. Most policies require that the holder provide a backup to be uploaded into secure storage at least twice a year. This industry works in a manner similar to insurance underwriting in terms of cost and individuals engaged in high risk professions can expect to pay a premium for the service. Additionally, attempts to retrieve a cortical stack are minimal

unless one wants to pay for some extra effort (a thriving industry of paramilitary ego-repo operatives exists for this purpose). [**Low to Moderate per month**]

Body Bank: People who are egocasting to another station but whom hope to download back into the same body they have before when they return may put the morph on ice for the duration of their absence. [**Moderate per month**]

Bot/Pod Rental: When you need a helping hand or a personal companion for a day or two, renting a bot or pod is often the way to go. [**Moderate per day**]

Egocasting: This is the use of a farcaster to transmit an ego/infomorph. Farcastering is not cheap, and the cost is impacted by factors such as distance to receiver station and priority service (paying extra to get bumped ahead in line). [**Expensive**]

Fake Ego ID: This forged ID will pass in most inner system and Jovian Republic habitats, and sometimes others. [**High**]

Morph Brokerage: Acquiring a new morph is not always easy and is affected by factors such as the type of morph, sought-after enhancements/customizations, and local availability. Numerous brokerage services exist to find you what you need, or close to it. With enough lead-time, it may be possible to grow a pod that closely imitates your morph of choice. A willingness to accept used/traded-in morphs helps to reduce costs. For more details, see *Morph Brokerage*, p. 276.

Psychosurgery: A character can purchase time in an immersive high-fidelity simulspace with expert care from psychosurgeons and AIs in order to cope with derangements and disorders that build up as a result of existing in a transhuman universe. For an additional price the procedure can be time shifted to speed up the relative time within the simulspace. For more details, see *Mental Healing and Psychotherapy*, p. 215, and *Psychosurgery*, p. 229. [**Moderate per month**]

Simulspace Subscription: This will by you access to the simulspace of your choice, whether you want it for a private meeting/vacation or to play the latest and hottest VR game. [**Low (single use/1 day) to Moderate (monthly subscription)**]

Space Travel: Space transport cost depends on a number of factors like distance, quality of lodgings, and how much cargo you're bringing with. At the low end, an intra-habitat shuttle trip within the same cluster, or a trip to or from a planetary body's surface and orbit, is not cheap but affordable [**High**]. Just about anything else is progressively more costly. [**Expensive**]

11.6.6 Software

For information on using software, see the *Mesh* chapter, p. 234.

Programs

These programs can be run on any computerized device.

AR Illusions: These databases of AR clips can be used to create realistic illusions in someone's entoptic display. See *Augmented Reality Illusions*, p. 259. [**Moderate**]

Exploit: Exploits are hacker tools that take advantage of known vulnerabilities in other software. They are required for intrusion attempts (p. 254). [**High**]

Facial/Image Recognition: This program can be used to take an image and run a pattern-matching search among public archives. Similar version of this program exist for other biometrics: gait recognition, vocal recognition, etc. [**Low**]

Firewall: This program protects a device from hostile intrusion. Every system comes with a standard version of this software by default. [**Low**]

Sniffer: Sniffer programs collect all of the transmission that pass to, from, or through the device they are running on. See *Sniffing*, p. 252. [**Moderate**]

Spoof: Spoof is a hacker tool used to fake commands and transmissions, making them seem as if they came from another source. See *Spoofing Authentication*, p. 255. [**Moderate**]

Tactical Networks: These programs allow people in the same squad to share tactical data in real-time. See *Tactical Networks*, p. 205. [**Moderate**]

Tracking: This software is used to track people by their presence online. See *Scanning, Tracking, and Monitoring*, p. 251. [Moderate]

XP: Experience playback recordings are clips of someone else's experiences. Depending on the content, some XP (porn, snuff, crime, etc.) may be restricted in certain jurisdictions. Some XP clips are intentionally modified so that their emotive tracks are more intense, giving the viewer a greater thrill. [Low to High]

AIs and muses

Every character starts with a personal muse for free. Many devices also come with pre-installed AIs, capable of helping the user, responding to commands, or even operating the device on their own. Rules for AIs can be found on p. 264.

Below are some commonly available AI programs. Unless otherwise noted, these AIs have aptitudes of 10. These AIs may also be equipped with skillsofts (p. 332).

Bot/Vehicle AI: These AIs are designed to be capable of piloting the robot/vehicle without transhuman assistance. REF 20. Skills: Hardware: Electronics 20, Infosec 20, Interests: [Bot/Vehicle] Specs 80, Interface 40, Research 20, Perception 40, Pilot: [appropriate field] 40. [High]

Device AI: These AIs are designed to operate a particular device without transhuman assistance. Skills: Infosec 20, Interests: [Device] Specs 80, Interface 30 (Device Specialization), Programming 20, Research 20, Perception 20. [Moderate]

Kaos AI: Kaos AIs are used by hackers and covert ops teams to create distractions and sabotage systems. REF 20. Skills: Hardware: Electronics 40, Infosec 40, Interface 40, Professional: Security System 80, Programming 40, Research 20, Perception 30 plus one weapon skill at 40. [Expensive]

Security AI: Security AIs provide overwatch for electronic systems. Skills: Hardware: Electronics 30, Infosec 40, Interface 40, Professional: Security Systems 80, Programming 40, Research 20, Perception 30, plus one weapon skill at 40. [High]

Standard Muse: Muses are digital entities that have been designed as personal assistants and lifelong companions for transhumans (see *AIs and Muses*, p. 264). INT 20. Skills: Academics: Psychology 60, Hardware: Electronics 30, Infosec 30, Interface 40, Professional: Accounting 60, Programming 20, Research 30, Perception 30, plus three other Knowledge skills at 40. [High]

Scorchers

Scorchers are damaging neurofeedback programs used to torment hacked cyberbrains (p. 261).

Bedlam: Bedlam programs assault the ego with traumatic mental input, inflicting mental stress. Victims are overwhelmed with horrific, monstrous, sanity-ripping sensory and emotional input. Each attack floors 1d10 SV. [High]

Cauterizer: This scorch program rips into the ego with destructive neurofeedback routines. Each attack with a cauterizer inflicts 1d10 + 5 DV on the target ego. This damage is reflected as digitized neurological damage. [High]

Nightmare: Nightmare programs trigger anxiety and panic attacks within the victim by stimulating the neural circuitry representing the amygdala and hippocampus. The target ego must make a WIL \times 2 Test.

If they succeed, they are shaken but otherwise unaffected, suffering a -10 modifier to all actions until the end of the next Action Turn. If they fail, they suffers 1d10 \div 2 stress damage and are overcome with panic. This causes them either to blindly flee, have a nervous breakdown, or cower in frozen shock (gamemaster's discretion). This panic episode lasts for 1 Action Turn per 10 points of MoF. [High]

Shutter: Shutters target the victim's sensory cortices, inflicting a -30 modifier to one chosen sense. Double this modifier if the attacking hacker scored an Excellent Success. This modifier reduces at the rate of 10 points per Action Turn. [High]

Spasm: Spasm programs are design to incapacitate the ego with excruciating pain. Affected targets must immediately make a WIL \times 2 Test. If they fail, they immediately convulse, are disabled, and writhe in agony for 1 Action Turns per 10 full points of MoF. If they succeed, they still suffer a -30 modifier to

all actions, which reduces at the rate of 10 points per Action Turn. Due to the nature of the delivery, pain tolerance of any sort has no effect. **[High]**

Skillsofts

Skillsofts are used with skillware implants (p. 309).

Standard Skillsoft: These programs provide the character with a rating of up to 40 in a single Active skill. **[High]**

11.6.7 Survival gear

The following gear is often critical to the survival of soldiers, spies, criminals, gatecrashers, emergency service personnel, and others who regularly venture into unsafe or unfamiliar regions.

Breadcrumb Positioning System: This worn device leaves micro “breadcrumbs” behind as the character moves. These devices interact with mesh inserts (or ectos) as long as they are within range (50 meters), allowing the user to map their position in relation to the breadcrumb trail. This is useful in derelict habitats, wilderness, and other areas where there is no local functioning mesh, and is helpful both for mapping and for finding one’s way back. **[Low]**

Electrogravitics Net: Also called a safety net, this failsafe system uses electric fields to counter gravity when falling. While the system is not able to actually levitate heavy objects, it will slow down a fall enough that the user can land safely if the gravitational force is not too high (the fall height is not greater than 50 meters in 1G). Generating these electric fields consumes a lot of energy, so the net is only charged for one use only and needs to be recharged afterwards. **[Moderate]**

Electronic Rope: The fibers in this rope can be controlled electronically, making it move in a snakelike fashion, stiffen up, and even wrap around objects. Typically comes in a 50- meter length capable of supporting 250 kg. **[Low]**

Emergency Bubble: Commonly used as a last resort “life raft” on spaceships, an emergency bubble is made of advanced smart materials and comes in a portable package that can be quickly inflated (1 Action Turn) around the user, usually inside an airlock. The bubble has a 5-meter diameter and can comfortably accommodate 4 people. It maintains 1 atmosphere of pressure in a vacuum, protect the inhabitants from temperatures ranging from -175 to 140° C, and provide light, breathable air and water and food recycling for up to four human-sized inhabitants, using its built in maker (p. 327). It features a simple airlock, carries an emergency distress beacon (below), and can be transparent, opaque, or polarized. It is powered by a small nuclear battery and also includes comfortable inflatable furniture. **[Moderate]**

Emergency Distress Beacon: This small but powerful transmitter is powered by a nuclear battery and will broadcast any programmed distress call for years. Though portable and medium-sized, this beacon has a range of 500 km in urban areas and 5,000 km elsewhere. **[Moderate]**

Flashlight: These handheld, wearable, or portable lights can display light in the normal visual spectrum, infrared, or ultraviolet, as desired. **[Trivial]**

Nanobandage: Characters without medichines must rely on external sources of healing. The most common option is the nanobandage — a plum-sized advanced nanotechnology generator built into a reusable, selfsterilizing bandage. It can treat all forms of injury and illness, from poisoning to burns to trauma. Characters simply apply the bandage to the wound and let the nanobots do the work. It removes pain and discomfort and speeds healing (see *Biomorph Healing*, p. 208). For especially severe injuries, physical first aid such as setting bones and removing projectiles may be necessary (gamemaster’s choice). If the wounds are too severe (the patient has suffered more than five wounds), the unit places the patient in medical stasis and radios for emergency services. **[Trivial]**

Repair Spray: This nanobot generator creates nanobots designed to repair synthmorphs, vehicles, and other common objects. Repair spray contains the specifications and plans for almost all commonly used synthmorphs and devices and is a ubiquitous household item. If it does not contain the specifications for something it is being used to repair, it must query the object’s voice for these details, otherwise it cannot repair it. Simply touch it to the damaged area, push the button on top, and it sprays out a number of

nanobots sufficient to make repairs. These nanobots repair 1d10 points of damage per 2 hours. Once all damage is restored, the nanobots repair wounds at the rate of 1 per day. Repair spray also cleans and polishes items and returns them to a pristine and new state. Repair spray is not effective on any object with more than 3 wounds, but it provides a +30 to all repair rolls on anything too badly damaged for it to fully repair (see *Synthmorph and Object Repair*, p. 208). [Low]

Shelter Dome: A variant of the emergency bubble, this package unfolds into a dome with a 2.5-meter ceiling and a floor 4 meters across. To safely use this shelter, it must be staked down to the surface it is placed on. [Moderate]

Spindle: A spindle is an advanced nanotechnology generator that produces a super-strong cable. It can produce up to 2 kilometers of 0.2 millimeter diameter line than can support up to 250 kilograms before it needs more raw materials. The spindle can produce up to 20 meters of cable every second. It can produce line in a continuous length or cut the cable it produces to any length. Spindles can also reabsorb their cable, retracting it at a rate of 5 m per second. As long as it is recharged and has small amounts of additional material added every 1,000 hours of use, a spindle can keep producing and retracting cable indefinitely. By setting the maximum production speed at 10 m/ second a character with a spindle can safely jump off a building and land safely, using the cable to slow their descent. [Moderate]

Spindle Climber: This device attaches to a spindle and transforms it into a highly effective climbing device. The spindle climber has two functions. First, it attaches hardened tips to the spindle's cable and fires it at high speed, up to 50 meters, with sufficient force to imbed the tip into almost any sufficiently durable surface. Second, the spindle climber can pull itself and up to 250 kg up the cable at a speed of up to 2 m/sec. A spindle climber has enough power to shoot and pull up the cable 50 times before it must be recharged. A spindle fits inside a spindle climber. [Low]

Vacuum suits

Most vacuum suits are skin-tight garments that use the pressure of their advanced smartfabrics on the wearer's body to resist vacuum. When the wearer is in a breathable atmosphere, the smartfabric also loosens the suits to serve as ordinary clothing or be easily put on or taken off. In all cases, the suits can become skin-tight within 3 Action Turns. All vacsuits contain advanced rebreather units capable of maintaining a breathable atmosphere for several hours or days.

Light Vacsuit: Everyone living in a sealed habitat owns at least one of these suits. They come in a variety of forms. Inexpensive versions are typically lightweight jumpsuits made of simple smart fabric that adjusts to fit and folds up small enough to fit into a coat pocket. The best models include suits of high-end smart clothing that can transform into a vacsuit and an advanced nanotech generator the size of a large orange that deploy nanobots that cover the user and fit together into a vacuum suit. Both can transform into a vacsuit in 2 full Action Turns and do so either on command or if their sensors reveal that life support is needed.

All models include a lightweight belt or torc containing a miniature oxygen tank and advanced rebreather unit that provides 3 hours of air. However, the suits contain no food or water recycling. All models include an ecto (p. 325) and a headlight, but typically little else beyond atmosphere sensors to let the wearer know when it is safe to take off the suit. They protect the wearer from temperatures from -75 to 100° C. These vacuum suits also provide an Armor rating of 5/5 and instantly self-seal breaches unless more than 20 points of damage are inflicted at once. [Low, Moderate for smartfabric suits]

Standard Vacsuit: These suits resemble light vacsuits made from thicker and more durable materials that resist tearing and provides the wearer with light armor. They are fitted with more substantial life support belts that includes a maker (p. 327) capable of recycling all wastes and producing air for up to 48 hours and food and water indefinitely. The best suits are made of smart materials that can transform from standard clothing to vacuum suits in a single Action Turn, and will do so automatically if life support is needed. Each suit also contains an ecto (p. 325), a radio booster (p. 313), and sensors equal to specs (see p. 325). These suits have an Armor rating of 7/7 and protect the wearer from temperatures from -175 to 140° C. They can almost instantly seal any hole unless more than 30 points of damage are inflicted at once. [Moderate, High for smartfabric suits]

Hard Suit: This heavy-duty suit can almost be considered a miniature space ship. Hard Suits look like large metallic ovals with jointed arms and legs. They are quite heavy, but the user can move relatively easily by using servo assist motors in all the major joints of the arms and legs. Unlike other vacsuits, they are solid and can resist both vacuum and up to 100 atmospheres of external pressure. Characters wearing hard suits can safely explore the upper atmosphere of a gas giant. They are well armored against punctures and radiation and possess miniature plasma thrusters capable of delivering 0.01G for 10 hours. A built-in high quality maker produces sufficient food, air, and water that a user can remain in a hard suit indefinitely. Explorers have used them continuously for up to 2 months. Their gloves incorporate smart materials that allow each hand to use the equivalent of a utilitool (p. 326). Hard suits also contain radios and sensors equivalent to those on standard vacsuits. These suits have an Armor rating of 15/15, are maintained by a fixer nanohive (p. 329), and are instantly self-sealing of any breach unless more than 30 points of damage are inflicted at once. They protect the wearer from temperatures of -200 to 180° C. [High]

11.7 Weapons

A wide range of weapons are available in *Eclipse Phase*, from the primitive to the technologically advanced.

11.7.1 Melee weapons

Melee weapons are those wielded by hand (or foot) in melee combat. They are divided by the skill by which they are used.

Blades

These weapons are wielded with Blades skill.

Diamond Axe: Commonly found on many habitats for fire and emergency purposes, axes require two hands to wield. Their blades are diamond-coated for superior cutting ability. [Low]

Flex Cutter: The blade of this machete-like weapon is made of a memory polymer. When deactivated, the blade is limp and flexible, and may even be rolled up or otherwise easily concealed. When activated, however, the blade stiffens and sharpens into a vicious slashing weapon. [Low]

Knife: A standard cutting implement, still carried by many. [Trivial]

Monofilament Sword: Though swords are rather archaic in the time of *Eclipse Phase*, a few eccentrics take advantage of modern versions with a selfsharpening near-monomolecular edge, easily capable of slicing through metal or limbs. [Low]

Vibroblade: These buzzing electronic blades vibrate at a high frequency for extra cutting ability. This has little extra effect when stabbing or slashing, but provides an extra -3 AP and $+2d10$ damage when carefully sawing through something. [Low]

Wasp Knife: Wasp knives are equipped with a canister in their handle. The common use is to fill these canisters with pressured air, which inflates inside the target. This is potentially lethal in vacuum or pressurized environments (like underwater), as the gas bursts out of the body cavity to escape ($+2d10$ damage in such situations). Wasp knives may also be loaded with chemicals, drugs, or nanobots. The target must be damaged for the canister's contents to affect them. [Low]

Clubs

Characters use Clubs skill when using these weapons.

Club: Clubs encompasses a wide range of one-handed blunt objects, from saps to sticks to pipes. [Trivial]

Extendable Baton: This hardened composite baton retracts into its handle for easy carrying, storage, or concealment. Extending it simply requires a flick or an electronic signal. [Trivial]

Shock Baton: Shock batons are standard clubs used for policing duties, but when activated they also deliver an electric shock to struck targets (see Shock Attacks, p. 204). [Low]

Melee weapons — Blades, Clubs, Exotic, Unarmed			
	Armor pene- tration (AP)	Damage value (DV)	Average DV
<i>Blades</i>			
Diamond Ax	−3	$2d10 + 3 + (\text{SOM} \div 10)$	$14 + (\text{SOM} \div 10)$
Flex Cutter	−1	$1d10 + 3 + (\text{SOM} \div 10)$	$8 + (\text{SOM} \div 10)$
Knife	−1	$1d10 + 2 + (\text{SOM} \div 10)$	$7 + (\text{SOM} \div 10)$
Monofilament Sword	−4	$2d10 + 2 + (\text{SOM} \div 10)$	$13 + (\text{SOM} \div 10)$
Vibroblade	−2	$2d10 + (\text{SOM} \div 10)$	$11 + (\text{SOM} \div 10)$
Wasp Knife	−1	$1d10 + 2 + (\text{SOM} \div 10)$	$7 + (\text{SOM} \div 10)$
<i>Clubs</i>			
Club	—	$1d10 + 2 + (\text{SOM} \div 10)$	$7 + (\text{SOM} \div 10)$
Extendable Baton	—	$1d10 + 2 + (\text{SOM} \div 10)$	$7 + (\text{SOM} \div 10)$
Shock Baton	—	$1d10 + 2 + (\text{SOM} \div 10) + \text{shock (p. 204)}$	$7 + (\text{SOM} \div 10)$
<i>Exotic melee weapons</i>			
Monowire Garrote	−8	3d10	16
<i>Unarmed</i>			
Bioware Claws (p. 304)	−1	$1d10 + 1 + (\text{SOM} \div 10)$	$6 + (\text{SOM} \div 10)$
Cyberclaws (p. 307)	−2	$1d10 + 3 + (\text{SOM} \div 10)$	$8 + (\text{SOM} \div 10)$
Densiplast Gloves	—	$1d10 + 2 + (\text{SOM} \div 10)$	$7 + (\text{SOM} \div 10)$
Eelware (p. 304)	—	shock (p. 204) —	
Shock Gloves	—	$1d10 + (\text{SOM} \div 10) + \text{shock (p. 204)}$	$5 + (\text{SOM} \div 10)$
Unarmed	—	$1d10 + (\text{SOM} \div 10)$	$5 + (\text{SOM} \div 10)$

Exotic melee weapons

Unusual weapons requires a specific Exotic Melee field skill to use.

Monowire Garrote: This assassin’s weapon features a dangerous monomolecular wire wrapped around a contained spool with two handles. One handle grips the spool, while the other extends the wire so that it may be used to wrap around targets (typically necks or limbs) and slice through them when pulled. Monofilament tensile strength is weak, however, usually breaking after one use. [**Moderate**]

Unarmed

These weapons are wielded using Unarmed Combat skill.

Densiplast Gloves: These gloves extra-harden when activated, for extra punch. [**Trivial**]

Shock Gloves: When activated, these gloves deliver an incapacitating shock along with every punch or grab. Note that the effect is the same whether wearing one glove or two. [**Low**]

11.7.2 Kinetic weapons

Kinetic weapons damage the target by firing a hard impact projectile at high-velocities. Slugthrowers have evolved from the mechanical firearms of the early 21st century, however, and now fall into two categories: chemical firearms and railguns. Though their mechanisms for firing are different, they are roughly similar in effect. Railguns have a higher penetration and inflict more damage, which is offset by more limited ammunition choices. While modern beam weapons have their uses, they rarely match the punch of kinetic weapons, therefore slugthrowers are still perceived as the most versatile and effective weapon system.

Kinetic weapons are constructed from lightweight, reinforced plastoceramic materials, which are easily produced even without nanofabrication. By default, modern kinetic weapons are ambidextrous but more

Kinetic weapons — Firearms					
	Armor penetration (AP)	Damage value (DV)	Average DV	Firing modes	Ammo
Light Pistol	—	2d10	11	SA, BF, FA	10
Medium Pistol	−2	2d10 + 2	13	SA, BF, FA	12
Heavy Pistol	−4	2d10 + 4	15	SA, BF, FA	16
Submachine Gun	−2	2d10 + 3	14	SA, BF, FA	20
Automatic rifle	−6	2d10 + 6	17	SA, BF, FA	30
Sniper rifle	−12	2d10 + 10	21	SA	40
Machine Gun	−6	2d10 + 6	17	BF, FA	50

importantly feature safety and smartlink systems (p. 342) that automatically connect to the wielder's mesh inserts for firing assistance, target recognition, and tactical networking.

The wielder of a firearm or railgun uses Kinetic Weapons skill. For information on firing modes, see p. 198. For different ammunition types, see p. 336. Ranges are listed on p. 203.

Firearms

Modern chemical firearms use caseless ammunition that is auto-loaded from a magazine. They are effectively recoilless (thanks to rheological smart fluid mechanisms) and electronically fired (an electric charge vaporizes the propellant, using the expanding steam and plasma to eject and accelerate the projectile). Note that older, pre-Fall firearms still exist and are traded by black marketeers, though they use outdated system such as liquid propellants or cased ammunition. At the gamemaster's discretion, these relics may suffer shorter ranges, less penetration, fewer firing modes, or reduced damage.

Pistols: Pistols are small-sized (p. 297) and designed for one-hand use. Light pistols sacrifice penetrating ability for concealability. Heavy pistols focus on stopping power, with medium pistols occupying a middle ground. All versions fire in semi-automatic, burst-fire, and full-auto modes. [**Low**]

Submachine Guns: SMGs use pistol ammunition, but are medium-sized (p. 297) and may fire in semi-auto, burst fire, or full auto modes. They typically are designed in a bullpup configuration for close quarters operations and are ideal for tactical and strike teams. [**Moderate**]

Automatic rifles: Automatic rifles use rifle ammunition and have greater range and penetration than SMGs. They fire in semi-auto, burst fire, or full auto modes. They are two-handed weapons. [**Moderate**]

Sniper rifle: Sniper rifles are optimized for range, accuracy, penetration, and stopping power. They fire in semi-auto, burst fire, or full auto modes, and are two-handed weapons. [**High**]

Machine Gun: Machine guns are heavy weapons, typically mounted, and intended to provide continuous fire for support or suppressive purposes. They fire in burst fire or full auto modes, and are twohanded weapons. [**High**]

Railguns

Railguns use a pair of electromagnetic rails to slide and accelerate a non-explosive conductive projectile at extremely high velocities (Mach 6+) to create an overwhelming, penetrating attack. The kinetic energy of the projectile exceeds that of an explosive-filled shell of greater mass and creates shock and heat waves upon impact that shatter and incinerate the target, or portions of it. While railguns are more potent than firearms, the ammunition choices are limited as the projectile must be conductive and able to survive both acceleration and heat created in the process due to friction. Nanofabrication allows railguns to be manufactured on the personal weapons scale while high-energy portable batteries provide the power to fire them. Railgun operation is silent except for the supersonic crack of the projectile.

Railguns are available in the same models as firearms (pistols through machine guns), with the following modifications:

- Increase AP by −3

Kinetic weapons — Railguns					
	Armor penetration (AP)	Damage value (DV)	Average DV	Firing modes	Ammo
Light Pistol	−3	2d10 + 2	13	SA, BF, FA	10
Medium Pistol	−5	2d10 + 4	15	SA, BF, FA	12
Heavy Pisto	−7	2d10 + 6	17	SA, BF, FA	16
Submachine Gun	−5	2d10 + 5	16	SA, BF, FA	20
Automatic Rifle	−9	2d10 + 8	19	SA, BF, FA	30
Sniper Rifle	−15	2d10 + 12	23	SA	40
Machine Gun	−9	2d10 + 8	19	BF, FA	50

- Increase damage by +2
- Increase the maximum for each range category by x1.5
- Increase Cost category by one
- Railguns may only use regular and armor-piercing ammunition
- Railguns also require battery power for each shot. Standard railgun batteries hold enough power for 200 shots, after which they must be recharged at the rate of 20 points per hour.

Kinetic ammunition

Ammunition is defined by its various types (standard, gel, APDS, etc.) and by the class of gun (light pistol, heavy pistol, SMG, etc.). For simplicity, each gun can trade ammunition with another gun of its class, though ammunition for firearms and railguns is not exchangeable. For example, all railgun SMGs can share ammo.

The ammunition's Damage Value and Armor Penetration modifiers are added to the weapon's base DV and AP. With the exception of regular and armorpiercing rounds, none of this ammunition may be used with railguns. Listed costs are per 100 rounds of ammunition.

Armor-Piercing: This tungsten-carbide ammunition penetrates armor effectively. *[Low]*

Bug: Bug rounds are equipped with a microbug and medical sensor nanobots. They attempt to gather information on the target's location (via standard mesh tracking), health (querying the target's medichines), and surroundings (typically hindered by being inside the target's body). They will transmit status reports in a pre-programmed manner via the mesh or a prechosen frequency band either continuously or in preset intervals. *[Low]*

Capsule: Capsule ammo carries a payload (drug, toxin, nanobots) that is released inside the target after the round penetrates. *[Trivial plus payload cost]* Flux: Flux ammo is made from rheological materials that allow each bullet to be "programmed" so that they may change from regular rounds to less-lethal soft plastic-like rounds. This allows the firer to choose the type of round (regular or plastic) made with each shot or burst, and then change with the next one. *[Low]*

Hollow-Point: Hollow-point bullets are designed to deform and widen once they penetrate a target, thus inflicting more damage. *[Trivial]*

Jammer: Jammers stick to the target and pulse out jamming electromagnetic signals, jamming the target's wireless communications. If an Opposed Test is called for, these devices have an Interface of 30. See Radio Jamming, p. 262. *[Low]*

Plastic: Plastic ammo is designed to hurt but not wound targets, and is commonly used for crowd control purposes. *[Trivial]*

Reactive: The casing on these projectiles is made of reactive materials that release a large amount of energy when subjected to a sudden shock or impact — such as striking a target. In other words, they explode or superheat when they hit. *[Low]*

Reactive Armor-Piercing (RAP): This is a tungsten- carbide armor-piercing round with a reactive casing, allowing the ammunition to penetrate even further. [Moderate]

Regular Ammo: This standard metal projectile is designed to put holes into morphs. [Trivial]

Splash: Splash rounds carry a payload like capsule ammo, but are designed to break upon impact rather than penetrating, splashing their contents on the target's exterior. Splash rounds are typically loaded with paint, taggant nanobots, tracker dye, and similar substances. [Trivial plus payload cost]

Zap: Zap rounds are rubber or gel bullets that create an electric charge upon firing in a piezoelectric like manner to stun the target effectively with both the bullet and the electric shock. [Trivial]

Smart ammo

Smart ammunition takes advantage of nanotechnology to produce bullets that can alter their flight path, home in the target, and correct aim. Smart ammo may not be used with railguns. With the exception of biter, flayer, and proximity rounds, smart ammo may be combined with other ammo types (accushot armorpiercing, for example).

Accushot: Accushot bullets change shape within flight to keep dead on course, countering the effects of wind, drag, and gravity over distance. Attacks made with accushot bullets ignore all range modifiers. [Low]

Biter: Biters are specially-designed to fragment in opposite proportion to the hardness of the target they strike. For hard targets (synthmorphs), they fragment very little, blasting a big hole. For soft targets (biomorphs), they fragment and tumble in multiple directions within the body. [Low]

Flayer: Flayers have nanosensors to detect an oncoming impact, shooting out monomolecular barbs as they are about to strike a target. These monowires cut through the target along with the bullet, inflicting additional damage. [Low]

Homing: When fired with a smartlink system, the bullet identifies the target and uses nanosensors to lock on, correcting the bullet's trajectory with surface alterations and tiny vectored nozzles. Apply a +10 modifier to the Attack Test, cumulative with aiming and smartlink modifiers. Homing bullets may also be used for indirect fire (p. 195). [Low]

Laser-Guided: These bullets function like homing smart rounds (apply the +10 attack modifier), except rather than requiring a smartlink system, they lock onto the reflection of the laser sight used to paint the target. Laser-guided bullets may also be used for indirect fire (p. 195). [Low]

Proximity: Proximity is an explosive ammunition that identifies the target when fired via smartlink. If the round determines that it will miss the target, it will still explode if it reaches the close proximity of the target. If the attack misses with an MoF of 10 or less, the round explodes 1d10 meters away from the target and inflicts 1d10 area effect damage (see Blast Effect, p. 193) in the proximity of the target. [Moderate]

Zero: Similar to homing smart rounds, zero bullets identify the target when fired via smartlink. Whether the round hits or misses, however, it sends telemetry data back to the next zero bullet, allowing it to course-correct and "zero in" to hit the target (or hit more accurately). Apply a +10 modifier to each shot (or burst) fired after the first against the same target in the same Action Turn. [Low]

11.7.3 Brand name weapons and combined arms

The weapons listed in this book define generic samples of each weapon. Gamemasters are encouraged to offer brand name versions of each weapon, each with its particular idiosyncrasies and small variations. For example, a Direct Action A30 SMG might lack a semi-automatic setting but come equipped with an extra ammo capacity of 35. Likewise, a Medusan Arms Longinus sniper rifle may inflict an extra +2 damage but have an AP of only -12.

Similarly, many of the weapons listed here are available as combined arms weapons systems. A police-issue assault rifle may also feature a stunner — all built into the same weapon. For combined arms, simply add together the individual weapon component costs.

Kinetic Ammunition		
Armor-Piercing	−5	−2
Bug	+1	−1d10
Capsule	+1	−half
Flux	as ammo type	as ammo type
Hollow-Point	+2	+1d10
Jammer	—	no damage
Plastic	(AV doubled)	−half
Reactive	−2	+2
Reactive Armor-Piercing	−6	−1
Regular	—	—
Splash	—	no damage
Zap	+2	−half + shock (p. 204)
<i>Smart ammo</i>		
Accushtot	—	—
Biter	—	+1d10
Flayer	—	+2
Homing	—	—
Laser-Guided	—	—
Proximity	−1	+2
Zero	—	—

11.7.4 Beam weapons

Beam weapons is a broad category for a number of electromagnetic weapons with a wide range of effects. With a few exceptions, energy weapons are primarily used for less-than-lethal purposes, designed to impair the target rather than kill it. Their poor performance against armor, lesser ability to damage targets, and high power requirements make them less versatile than kinetic weapons. The wielders of such weapons use Beam Weapons skill. Beam weapons are powered by nuclear batteries. This battery is good for a list number of shots before it is depleted. Batteries may be recharged at the rate of 20 shots per hour; they have a Cost of [Low].

Laser Pulsers: Laser weapons use focused beams of light to inflict damage on the target by burning into it and causing it's outer surface to vaporize and expand, creating an explosive effect. The laser beam is pulsed in order to bite into the target before the beam is diffused. Pulsers are vulnerable to atmospheric effects like dust, mist, smoke, or rain, however — the gamemaster should reduce their effective range categories as appropriate. Note that laser pulses are invisible in the normal visual spectrum (but are visible to characters with enhanced vision). Pulsers are medium-sized (p. 297) and fire in semi-auto mode. [Moderate]

One advantage to the pulser is that it can be placed in less-lethal mode. In this case, it first fires a pulse at the target to create a ball of plasma, quickly fired by a second pulse that strikes the plasma and creates a flash-bang shockwave to stun and disorient the target. This blast has an area of effect with a 1-meter radius. Anyone caught in the blast must make a $SOM \times 2$ Test ($SOM \times 3$ for synthmorphs or biomorphs with any form of pain tolerance). Failure means the target is temporarily stunned and disoriented and loses their next action. A critical failure means the target is knocked down and paralyzed for 1 Action Turn per 10 points of MoF. In this stun setting, the pulser fires only in single-shot mode.

Microwave Agonizer: The agonizer fires millimeterwave beams that create an unpleasant burning sensation in skin (even through armor) and to metals. Agonizers have two settings. The first is an active denial setting that causes extreme burning pain in the target, inflicting −20 to the target's actions and forcing them to move away from the beam on their next action unless they succeed in a WIL Test (targets with Level 1 Pain Tolerance or the equivalent only suffer a −10 modifier and roll $WIL \times 2$). Synthetic morphs and biomorphs with Level 2 Pain Tolerance (or the equivalent) are immune to this weapon. The second setting (colloquially known as the “roast” setting) has the same effect of the first, but also actually

Beam weapons					
	Armor penetration (AP)	Damage value (DV)	Average DV	Firing modes	Ammo
Cybernetic Hand Laser (p. 308)	—	2d10	11	SA	50
Laser Pulser	—	2d10	11	SA	100
Stun Mode	—	1d10	5	SS	—
Microwave Agonizer	—	pain (see description)	—	SA	100
Roast Mode	−5	2d10	11	SA	50
Particle Beam Bolter	−2	2d10 + 4	15	SA	50
Plasma Rifle	−8	3d10 + 12	28	SS	10
Stunner	—	(1d10 ÷ 2) + shock (p. 204)	—	SA	200

burns the target, inflicting the listed damage. Originally developed for crowd control, the agonizer is also useful for repelling animals. The agonizer is small-sized (p. 297) and fires in semi-auto mode. **[Moderate]**

Particle Beam Bolter: This weapon shoots a bolt of accelerated particles at near light speed that transfer massive amounts of kinetic energy to the target, superheating and creating an explosion when striking. The bolter's beam is not diffused by the cloud that occurs when it strikes, and so it has greater penetration than the laser pulser. Likewise, the bolter is not affected by smoke, fog, or rain. The bolter's beam is invisible. Note that bolters are designed for either atmospheric or exoatmospheric (vacuum) operation, and will not function in the opposite environment (though bulkier dual models, combining both models, are also available). Bolters fire in semi-auto mode and are rifle-sized two-handed weapons. **[High]**

Plasma Rifle: This bulky, heavy, two-handed weapon blasts a stream of nova-hot plasma at the target, inflicting severe burns and thermal damage, possibly melting or evaporating the target entirely. Plasma rifles are perhaps the deadliest man-portable weapons in use. Plasma guns suffer from dangerous overheating, however, and so require 1 full Action Turn of cool-down time after every 2 shots. Plasma rifles only fire in single shot mode. **[Expensive]** **Stunner:** The stunner is an electrolaser that creates an electrically-conductive plasma channel to the target, down which it transmits a powerful electric current, shocking the target. Stunners do not work in vacuum. Stunners fire in semi-auto mode. **[Moderate]**

11.7.5 Seekers

Seekers are a combination of automatic grenade launcher, micromissile, coilgun, and smart munitions technology. Unlike traditional launchers of the past, miniaturization allows the manufacture of seeker micromissile launchers in personal weapon sizes. Seeker rounds are fired at high-velocity via rings of magnetic coils, after which the micromissile or minimissile uses scramjet technology to propel itself and maintain high velocities over great distances. Seekers are wielded using Seeker Weapon skill.

Seeker missiles are detailed on p. 340. Like grenades, seekers may be programmed for a variety of trigger events (see Grenades and Seekers, p. 199). All seeker weapons are smartlink-equipped (p. 342).

Disposable Launcher (Standard Missile): This launcher is pre-packed with one standard missile. **[Moderate (includes missile)]**

Seeker Armband (Micromissile): This weapons unit is worn on the arm, allowing the user to point and fire using an entoptic smartlink system. Though highly portable, the armband's micromissile supply is low. It fires in single-shot mode. **[Moderate]**

Seeker Pistol (Micromissile): This pistol-sized seeker launcher fires micromissiles in semi-auto mode. **[Moderate]**

Seeker rifle (Micromissile/Minimissile): The seeker rifle comes in a bullpup configuration and fires either micromissiles or minimissiles in semi-auto mode. It is a two-handed weapons. **[High]**

Seeker weapons		
	Firing modes	Ammo
Disposable Launcher	SS	1
Seeker Armband	SS	4
Seeker Pistol	SA	8
Seeker Rifle	SA	12 micromissile/6 minimissile
Underbarrel Seeker	SA	6

Spray weapons					
	Armor penetration (AP)	Damage value (DV)	Average DV	Firing modes	Ammo
Buzzer	—	nanoswarm	—	SS	3
Freezer	—	incapacitation	—	SA	20
Shard	−10	1d10 + 6	11	SA, BF, FA	100
Shredder	−10	2d10 + 5	16	SA, BF, FA	100
Sprayer	as chemical/drug	as chemical/drug	as chemical/drug	SA	20
Torch	−4	3d10	16	SS	20

Underbarrel Seeker (Micromissile): This seeker micromissile launcher is commonly attached to the underbarrel of SMGs or assault rifles. It fires in semiauto mode. [**Moderate**]

11.7.6 Spray weapons

Spray weapons blast their ammunition outwards in a widening cone, allowing them to strike several targets at once. These weapons are wielded with Spray Weapons skill. Spray weapon ammunition has a flat cost of Low per 100 shots (with the exception of buzzers, which use nanoswarms).

Buzzer: Equipped with a specialized nanobot hive, Buzzers are used to spray a nanoswarm (p. 328) on a target or area. They have a limited capacity of swarms, though the nanohive can construct one new swarm each hour. This weapon is two-handed. [**Moderate**]

Freezer: Freezers spew out a fast-hardening foam that immediately begins to harden. They are primarily used as a non-lethal method of immobilizing or securing a target. Struck characters must immediately make a REF × 3 Test or become trapped. Apply a −30 modifier to this test if the attacker scored an Excellent Success (MoS 30+). The foam allows characters to breathe even if their mouth and nose are covered, but it may impede sight. Freezer foam can be spiked with contact toxins or drugs to additionally sedate the target. It can also be used to construct temporary barricades or cover. Hardened foam has an Armor of 10 and Durability of 20. It slowly breaks down and degrades over a 12 hour period. Freezers are twohanded. [**Moderate**]

Shard Pistol: The shard pistol is a flechette weapon, firing a stream of of diamondoid monomolecular shards at high velocities. These micro flechettes are very good at penetrating armor, but they do not disperse kinetic energy well and so do not cause as much tissue damage as kinetic weapons. Shard ammunition is often coated with drugs or toxins for extra efficiency. [**Low**]

Shredder: A heavier version of the shard pistol, the shredder fires a larger cloud of lethal flechettes, enough to shred a portion of the target into a fine mist. [**Moderate**]

Sprayer: This is a general-purpose two-handed squirtgun, loaded with tanks filled with the chemical or drug of the wielder's choice. [**Low**]

Torch: This modern flamethrower uses condensed ammunition capsules rather than fuel tanks, scorching targets and setting them on fire. Any hit that is an Excellent Success (MoS 30+) sets the target on fire, where they will continue to take 2d10 damage per Action Turn. These chemical fires are particularly difficult to put out unless they are deprived of oxygen. Torches are two-handed. [**Moderate**]

11.7.7 Grenades and seekers

Grenades and seeker missiles come in similar munitions packages and with similar trigger mechanisms, though their packaging, physical form, and methods of application differ. Seeker missiles are fired from a seeker launcher (p. 339) using Seeker Weapons skill. Grenades are thrown at targets using Throwing Weapons skill. If a grenade or seeker misses, use the rules for scatter (p. 204).

Grenades are available in standard form or as microgrenades. Similarly, missiles are available in standard, minimissile, or micromissile sizes. Standard grenades and minimissiles are the baseline standard for listed effects. All are area effect weapons (p. 193). Minigrenades and micromissiles inflict $-1d10$ damage (or have another decreased effect as noted). Standard missiles double the listed DV. For weapons with a uniform blast effect or other static blast area, divide the base listed radius in half for minigrenades and micromissiles and double it for standard missiles. Listed costs are for 10 grenades/missiles.

Each seeker has one smart ammo option (p. 338) other than biter or flayer.

Concussion: These devices emit a concussive blast designed to knock opponents off their feet and stun them. Any character caught within a base blast radius of 10 meters must make a $SOM \times 2$ Test. If they fail, they are knocked down. If their MoF is 30+, they are additionally stunned until the end of the next Action Turn. Anyone caught in the blast radius suffers a -10 action modifier for the rest of that Action Turn. [**Moderate**]

EMP: EMP munitions fire off a strong electromagnetic pulse when they “detonate.” Since most electronics in *Eclipse Phase* are built with optical technology, and power supplies and sensitive microcircuits are shielded and surge-protected, this has no major damaging effect. Antennas, however, are vulnerable, especially finer wires like those used with mesh inserts. As a result, the primary effect of EMP is to disable radio communications — every radio within range of the blast is reduced to 1/10th the normal range. The base blast radius for EMP is 50 meters. [**High**]

Frag: Fragmentation explosives spread a cloud of lethal flechettes over the area of effect. They are resisted with kinetic armor. [**Moderate**]

Gas/Smoke: Gas/smoke munitions emit a cloud of their contained substance. Smoke impedes sight by releasing thick fumes upon ignition of the seeker. The smoke can be of any color and is often heated (called thermal smoke) to obfuscate heat signatures moving through the smoke as cover. Note that gases dissipate much more quickly under certain environmental conditions (wind, rain, etc.) [**Low**]

High-Explosive: High-explosive seekers and grenades are designed to create a very destructive shock and heat wave. This damage is resisted with energy armor. [**Moderate**]

High-Explosive Armor-Piercing (HEAP): A design only available for seekers (not grenades), HEAP warheads use high explosives to blast a path for a penetrating round. HEAPs lose -4 damage per meter distance from the blast, as opposed to the usual -2 . [**Moderate**]

Overload: Overload grenades and seekers launch an all-out assault on the target’s sensory spectrum. This attack includes blinding by intense flashing light, a deafening thunderclap followed by intense ultrasonic screaming, nausea-inducing malodorants, and infrasonic frequencies that can trigger unpleasant emotional responses (anxiety, uneasiness, extreme sorrow, nervous feelings of revulsion or fear). For an extra kick, overloads are also packed with “stingballs” — rubber pellets that inflict pain when detonated near an underarmored target. Anyone caught in the base 10-meter blast radius must make a $SOM + WIL$ Test. If they fail, they must immediately leave the area of effect. If they fail with an MoF of 30+, they are incapacitated for 3 Action Turns with disorientation and/or vomiting, after which they must roll again. Overload munitions remain in effect for 1 full minute. Anyone in the area of effect suffers a -30 action modifier, which reduces by 10 per Action Turn after they leave the area. Additionally, anyone facing the direction of the overload round suffers a -10 glare modifier (neutralized by anti-glare systems). [**Moderate**]

Plasmaburst: Also called “hellballs,” these munitions release a burst of plasma upon detonation that causes searing heat and fire damage across the area of effect without the devastating shockwaves of explosions that might rebound in an enclosed environment and/or breach a habitat’s infrastructure. [**High**]

Splash: Splash rounds spread a contained substance (drug, chemical, nanoswarm, paint) over a base 10-meter blast radius when they detonate. [**Low plus payload cost**]

Thermobaric: Thermobaric grenades and seekers utilize a more deadly form of explosion. When they

Grenades and seekers				
Type	AP	DV	Average DV	Armor used to resist
Concussion	—	1d10 ÷ 2	5	E
Frag	−4	3d10 + 6	22	K
EMP	—	—	—	—
Gas/Smoke	—	—	—	—
High-Explosive	—	3d10 + 10	26	E
HEAP	−8	3d10 + 12	28	K
Overload	(AV × 2)	1d10 ÷ 2	5	K
Plasmaburst	−6	3d10 + 10	26	E
Splash	—	—	—	—
Thermobaric	−10	3d10 + 5	21	E

detonate, they disperse a cloud of aerosol explosive over an area and then ignite, literally setting the air on fire, generating a devastating pressure wave, and sucking the oxygen out of the area. Thermobarics use the rules for uniform blast (p. 194). **[High]**

Sticky grenades

Sticky grenades have a special coating that when triggered becomes a sticky adhesive, allowing the grenade to be stuck to almost any surface. Sticky grenades can even be wielded in melee combat, smacking them on an opponent to be detonated later. **[Trivial]**

11.7.8 Exotic ranged weapons

These weapons are either rare or distinctly separate from other weapons types. These weapons are wielded with an Exotic Ranged Weapon skill of the appropriate field.

Vortex Ring Gun: This less-lethal two-handed weapon detonates a blank cartridge and accelerates the explosive pressure down a widening barrel so that it develops into a high-speed vortex ring — a spinning, donut-shaped blast vortex. This concussive blast is used to knock down and incapacitate close-range targets. Struck targets suffer a −10 action modifier for the rest of that Action Turn and must succeed in a SOM × 2 Test or fall down. If their MoF is 30+, they are additionally stunned and unable to act until the end of the next Action Turn. Drugs, chemicals, and similar agents may be loaded into the charge as well. **[Moderate]**

11.7.9 Weapon accessories

The following accessories are available for various weapons.

Arm Slide: This slide-mount can hold a pistolsized weapon under a character's sleeve, pushing the weapon into the character's hand with an electronic signal or specific sequence of arm movements. **[Low]**

Extended Magazine: This ammunition case has an increased capacity. Increase the weapon's ammo capacity by +50%. Only available for firearms and seekers. **[Low]**

Gyromount: This weapon harness features a gyrostabilized weapon mount that keeps the weapon steady. Negates all modifiers from movement. **[Moderate]**

Imaging Scope: Imaging scopes attach to the top of the weapon and act like specs (p. 325). Scopes may also bend like a periscope, along a character to point the weapon and target around corners without leaving cover. **[Low]**

Flash Suppressor: This device obscures the muzzle flash on firearms, applying a −10 modifier on Perception Tests to locate a firing weapon by its flash. **[Low]**

Laser Sight: This underbarrel laser emits a beam that places a glowing red dot on the target to assist targeting. Apply a +10 modifier to Attack Tests (not cumulative with a smartlink modifier). Laser sights

may also be used to paint a target for laser-guided smart ammo or seekers. Infrared and ultraviolet lasers are also available, so that the dot is only visible to characters able to see in those spectrums. **[Low]**

Safety System: A biometric (palmprint or voiceprint) or ego ID (p. 279) sensor is embedded in the weapon, disabling it if anyone other than an authorized user attempts to fire it. **[Low]**

Shock Safety: Just like a safety system, except that an unauthorized user is zapped with an electric shock. Treat as a shock baton (p. 334). **[Moderate]**

Silencer/Sound Suppressor: This barrel-mounted accessory reduces the sound of a firearm's discharge. Apply a -10 modifier on hearing-based Perception Tests to hear or locate the gun's firing. **[Moderate]**

Smartlink: A smartlink system connects the weapon to the user's mesh inserts, placing a targeting bracket in the character's field of vision and providing range and targeting information. Apply a +10 modifier to the Attack Test. Smartlinks also incorporate a microcamera that allows the user to see what the weapon is pointed at, fire around corners, etc. Smartlinks also allow certain other types of weapon system control, such as changing flux ammo (p. 337) or programming seeker trigger conditions (p. 199). **[Moderate]**

Smart Magazine: A smart magazine allows the character to pick and choose what ammo round will be fired with each shot. This system leaves less room for bullets, however, so reduce the weapon's ammunition capacity by half (round up). Smart magazines may be combined with extended magazines, in which case ammo capacity is normal. **[Moderate]**

11.8 Robots and vehicles

The following is a small selection of the many vehicles in use in the solar system. Almost all of the vehicles in current use, including all of the vehicles listed here, have built-in AIs capable of piloting the vehicle under almost all circumstances. In most cases, passengers simply state their destination and the vehicle takes them there. Manual piloting is primarily used in emergencies or by people who prefer the exotic thrill of controlling their own vehicle.

Rules for handling robots and vehicles are detailed on p. 195. Any of these shells may be modified for use as a synthetic morph by adding a cyberbrain system (p. 300). Each of the shells listed here comes with a puppet sock (p. 307) for remote-control operation.

11.8.1 Aircraft

On Mars, Venus, and within large open-space habitats like O'Neil cylinders, aircraft of various kinds see regular use. This includes modern version of rotorcraft (helicopters, autogyros, tilt-rotors), fixed-wing planes, and zeppelins and other lighter-than-air craft. These are typically propelled by turbofan or jet engines, rotors, or vectored thrust. These vehicles are piloted with Pilot: Aircraft skill. Microlight: This ultra-light personal aircraft is not much more than a strut-based wing, an airframe, and an electric propeller engine. They are ideal for getting around inside large habitats with enclosed airspace. **[Low]**

Portable Plane: Powered by superconducting batteries and with an exceedingly small but powerful electric motor, this light but durable propeller plane is made of smart materials that allow it to be swiftly folded up into a small portable package. Different versions are designed for flight on Mars, Titan, or Venus, each taking 10 minutes to assemble or disassemble. The Martian version unpacks into an airplane with a wingspan of 11 m with a top speed of 250 kph and a cruising speed of 220 kph and a range of 1,300 km. The Venusian version has a wingspan of 9 m, a top speed of 200 kph and a range of 1,000 km. The version designed for use on Titan has a wingspan of 8 m and has a top speed of 200 kph and a range of 2,000 km. In all versions, the two occupants ride in an inflatable and insulated pressurized bubble with a life support system capable of providing clean air and comfortable temperatures for 20 hours on Mars and Venus, and 15 hours on Titan. **[High]**

Rocket Buggy: This vehicle is the most common form of medium to long distance personal transport on Luna, and is in common on most other moons and large asteroids. On these airless worlds, a rocket buggy can reach orbit and return or take a parabolic path to any destination on that moon in less than an

Vehicles — Aircraft							
	Passenger capacity	Handling	Movement rate	Max velocity	Armor	Durability	Wound threshold
Microlight	1	+20	8/40	100	—	30	10
Portable Plane	2	+10	—	200–250	10/6	50	10
Rocket Buggy	4	–10	8/32	2,500–3,000	24/16	100	20
Small Jet	6	+20	—	650-900	30/20	200	30

hour. This vehicle is also regularly used to travel between habitats that are less than 30,000 km apart. The vehicle is pressurized, but is designed for short duration travel only. The seats are relatively small and the life support system contains no provisions for recycling food or water and can only support the passengers for an absolute maximum of 50 uncomfortable hours. Rockets buggies come equipped with headlights, radio boosters, and radar with a range of up to 250 km.

A version of this vehicle is also used on both Mars and Titan, but here the frame has been modified to act as a lifting body, and it has a top speed in the thin Martian atmosphere of 2,500 km/hour and a range of 8,000 km on Mars. On Titan it has a top speed of 3,000 kph in the atmosphere, but it can also reach orbit. **[Expensive]**

Small Jet: Methane-powered jet planes are one of the most common forms of fast transport on Mars and Venus. Similar planes are used on Titan, except that they carry both liquid methane and liquid oxygen. These jets range in size from huge vehicles the size of late 20th-century airliners to small planes designed to carry half a dozen passengers. All jets are made using smart materials, so that their wings and frames can adapt to a wide range of speeds and altitudes. One common small jet has similar versions in use on Venus, Mars, and Titan, has a single jet engine and has a life support system capable of providing air for up to 100 hours. The Venusian and Martian versions both have a top speed of 900 kph, a wingspan of 11 m, and a maximum range of 5,000 km. The version designed for Titan has a wingspan of 8 m, a top speed of 650 kph, and a range of 4,000 km. Jets are equipped with headlights, radio boosters, and radar with a range of up to 250 km. **[Expensive]**

11.8.2 Exoskeletons

Exoskeletons are powered mechatronic skeleton frameworks worn by a person. Servo-hydraulic joints allow the exoskeleton to be maneuvered by mimicking the wearer's own movements, as well as enhancing their strength. Exoskeletons may also be piloted electronically. A character wearing an exoskeleton (other than the trike or transporter) maneuvers as normal, because the exoskeleton is like an extension of their own body. A character jamming an exoskeleton remotely uses Pilot: Walker skill (except for the trike and transporter).

Battle Suit: The battle suit powered exoskeleton features a military-grade fullerene armor shell with flexible aerogel for thermal insulation and a diamond-hardened exterior designed to resist even potent ballistic and energy-based weapons. The suit also enhances the wearer's strength and mobility, applying a +10 bonus to strength-based tests, inflicting an extra +1d10 damage and AP of –2 on melee attacks, and doubling the distance by which the character may jump. Battlesuits are completely sealed to protect the wearer from environmental factors, and fitted with life support features and a maker (p. 327) capable of recycling all wastes and producing air for up to 48 hours and food and water indefinitely. Battle suits are equipped with each an ecto (p. 325), a radio booster (p. 313), and sensors equal to specs (see p. 325). These suits have an Armor Value of 18/18 (not cumulative with any other armor) and protect the wearer from temperatures from –175 to 140° C. **[Expensive]**

Exowalker: Exowalkers are minimal framework exoskeletons, primarily designed to bolster the wearer's strength and movement. They provide a an Armor Value of 2/4, a +10 modifier to strength-based tests, and double the distance by which the character may jump. **[Moderate]**

Hyperdense Exoskeleton: These powered exoskeletons are larger (roughly twice human-sized) and

Vehicles — Exoskeletons							
	Passenger capacity	Handling	Movement rate	Max velocity	Armor	Durability	Wound threshold
Battlesuit	1	—	8/32	30	18/18	60	12
Exowalker	1	—	8/40	40	2/4	30	6
Hyperdense Exoskeleton	1	—	8/20	30	6/12	100	20
Transporter	1	+10	8/40	200	2/4	50	10
Trike	1	+10	8/40	120	2/4	50	10

built for heavy-use industrial purposes, such as handling heavy/large objects. The wearer is partially encapsulated to protect them from debris and industrial accidents. Hyperdense exoskeletons provide no movement bonus, but provide a +30 bonus to strength-based tests and inflict an extra +3d10 damage and −5 AP on physical attacks. They have an Armor Value of 6/12. **[Expensive]**

Transporter: This exoskeleton framework includes a pair of vector-thrust turbofan engines, giving the user flight capabilities in gravity and increased maneuverability in zero-G. It provides partial protection to the wearer with an Armor Value of 2/4. Piloted with Pilot: Aircraft skill. **[High]**

Trike: The trike exoskeleton is a three-wheeled personal motorcycle design, rather than a walker. It provides partial protection to the wearer with an Armor Value of 2/4. Piloted with Pilot: Groundcraft skill. **[Moderate]**

11.8.3 Groundcraft

In Eclipse Phase, trains and bicycles remain the most common form of ground transportation, especially on habitats. In larger habitats and on moons and planets, cycles and cars are used as well.

Cycle: Because of the high cost of enclosing a habitat and providing life support, space is at a premium in all cities except some of the newest cities on Mars. As a result, there is rarely room for large roads or the cars that once carpeted the roads of Earthly cities. Instead, the ubiquitous modern vehicle is the cycle, which is designed to drive down narrow streets only a little wider than sidewalks in Earth cities.

There are many different varieties of cycle. Some have only a single wheel and are gyro-stabilized, but most have two wheels and resemble old Earth motorcycles. In some, the driver and passenger are enclosed by a streamlined pod. These vehicles are powered by superconducting batteries, have a range of 600 km and a top speed of 120 kph, but must usually drive more slowly in crowded streets. Cycles are all equipped with radio boosters, headlights, and a portable radar sensor. Tires are solid state (not inflated), or in some cases smart spokes capable of handling stairs. Some luxury versions have limited life-support in the small cabin, capable of providing air for the passengers for up to 10 hours. **[Moderate]**

Mars Buggy: One of the most ubiquitous vehicles on Mars is the so-called Mars buggy, a four-wheeled vehicle with large balloon tires that is designed for use both on roads and on almost any terrain. Mars buggies can travel at speed of up to 110 kph on roads, 90 kph over relatively flat terrain, and up to 40 kph on jagged and rocky terrain. They can maintain these speeds because smart materials in both the suspension and the tires reshape themselves to adapt to uneven conditions and their nuclear batteries give them an effectively unlimited range. Most Mars buggies are enclosed but unpressurized. Similar vehicles are used on Luna and Titan, however, though the passenger compartments of these vehicles includes life support gear that provides the occupants with air for at least 100 hours. Buggies are powered by nuclear batteries and come in a variety of sizes, from small two-person buggies to large trucks. Mars buggies come equipped with headlights, radio boosters, and a vehicle radar system. **[High]**

Vehicles — Groundcraft, personal vehicles							
	Passenger capacity	Handling	Movement rate	Max velocity	Armor	Durability	Wound threshold
<i>Groundcraft</i>							
Cycle	1–3	+20	4/40	120	12/10	50	10
Mars Buggy	2–6	+10	8/32	40/90/110	30/20	150	30
<i>Personal vehicles</i>							
EVA Sled	1	–30	4/16	16	5 40		8
Rocket Pack	1	–20	—	700	+5/+5	40	8
Thruster Pack	1	–10	4/20	40	+4/+4	30	6

11.8.4 Personal vehicles

These one-person movement aids primarily are used in space, but do not count as spacecraft per se.

EVA Sled: This small sled uses air impellers to maneuver in zero-G. It is commonly used to carry attached gear, but may also pull along 1 human-sized morph. [**Low**]

Rocket Pack: This is a miniature metallic hydrogen rocket that the wearer straps to their back, with two rocket exhausts extending out to either side, away from the wearer's body or legs. Biomorphs and pod morphs can only safely use this vehicle when wearing a vacuum suit or some garment that is similarly heat resistant. Also, to prevent harm to the wearer, the thrust must be kept sufficiently low that it can only take off on Mars or moons with even lower gravity. A rocket pack can keep the wearer airborne for up to 15 minutes in Mars gravity, or 30 minutes on Luna, Titan, or any of the four large Jovian moons. On Mars, it has a maximum speed of 700 kph. It can be used to reach orbit and land again on Luna, Titan, and other similarly small bodies like the Jovian moons. Rocket packs are equipped with radio boosters but no other sensors or communication devices. [**Low**]

Thruster Pack: Worn for EVA duties, this thruster pack uses vectored thrust nozzles, allowing a character to maneuver in open space. This is not a jetpack and does not produce enough thrust for atmospheric movement. [**Low**]

11.8.5 Robots

Robots are a common sight and accepted fact of daily life within Eclipse Phase. Numerous varieties exist, from robo-pets to mechanical workers to warbots. If a job can be done more cheaply (and sometimes safely) by a bot, it usually is. The robots listed here are not generally used as synthetic shells by transhuman egos, often for cultural reasons (sleeving a case is bad enough, sleeving a creepy is just ... wrong), and they are not equipped to be sleeved into (though they may be jammed; see p. 196). Any of these bots may be modified for use as a synthetic morph, however, by adding a cyberbrain system (p. 300).

Automech: Automechs are general purpose repair drones, found just about everywhere. Each particular automech tends to specialize in a particular type of repair work and so carries the appropriate tools and AI skills, whether it be habitat waste recyclers, outer hull integrity, or servitor systems. Standard automechs are wheeled cubes with articulated limbs, though they are also equipped with vectored-thrust drives for zero-G work. [**Moderate**]

Creepy: Creepies are small crawler bots that come in an eclectic variety of shapes and forms, from robosquirrels to insectoids to bizarre and artsy mechanical creatures. Creepies were originally designed as a sort of robotic pet, but they are commonly used as a general purpose household minion, like a more beloved servitor. Many people in fact wear a creepy on their person, dropping it to handle small tasks for them and letting it crawl up and down and over their body. [**Low**]

Dr. Bot: These wheeled medical robots are designed to tend to and transport injured or sick people. They carry a healing vat (p. 326), a specialized pharmaceuticals maker, miscellaneous medical gear, and articulated arms for conducting remote surgery. [**High**]

Vehicles — Robots						
	Movement Rate	Max Velocity	Armor	Durability	Wound threshold	Mobility system
Automech	4/8	8	4/4	30	6	Wheeled/Vector-Thrust
Enhancements: Access Jacks, Electrical Sense, Extra Limbs (4), Headlights, Magnetic System, Radiation sense, Utilitool, misc. tools						
Creepy	4/12	12	2/2	25	5	Walker or Hopper
Enhancements: +5 COO, Access Jacks, Chameleon Skin, Extra Limbs (2–8), Grip Pads						
Dr. Bot	4/16	16	—	40	8	Wheeled
Enhancements: Access Jacks, Enhanced Smell, Fabber, Fractal Digits, Healing Vat, Nanoscopic Vision						
Dwarf	4/12	20	16/12	150	30	Walker
Enhancements: +10 SOM, Access Jacks, Extra Limbs (4), Industrial Armor, Radar, Sonar, misc. tools						
Gnat	8/40	60	2/2	25	5	Rotor
Enhancements: 360-Degree Vision, Access Jacks, Enhanced Hearing, Enhanced Vision, Radar						
Guardian Angel	8/40	80	14/12	40	8	Rotor
Enhancements: +5 REF, 360-Degree Vision, Access Jacks, Chameleon Skin, Eelware, Enhanced Hearing, Enhanced Smell, Enhanced Vision, Lidar, Light Combat Armor, Neurachem, T-Ray Emitter						
Saucer	8/40	200	2/2	25	5	Ionic
Enhancements: 360-Degree Vision, Access Jacks, Chameleon Skin, Enhanced Hearing, Enhanced Vision, Radar						
Servitor	4/20	20	4/4	30	6	Walker or Wheeled
Enhancements: Access Jacks, Extra Limbs (2–6)						
Speck	1/5	5	—	5	1	Winged/Hopper
Enhancements: +5 REF, +5 COO, –10 SOM, Access Jacks, Grip Pads, Enhanced Hearing, Enhanced Vision, Synthetic Mask						

Dwarf: These large industrial bots are named not just for their primary use — mining, excavation, tunneling, and construction — but because the default AIs they shipped with had a programmed tendency to happily whistle as they worked. Dwarfs are quadrapedal walkers, equipped with massive modular industrial tools like boring drills, shovels, hydraulic jacks, jackhammers, scooping arms, acid sprays, and so on. **[Expensive]**

Gnat: Gnats are small rotorcraft camera/surveillance drones. Many people use gnats for personal lifelogging, while socialites and media use them to capture the glamor or hottest news. **[Low]**

Guardian Angel: Similar to gnats, guardian angel rotorcraft hover around their charges, keeping a watchful eye out to protect them from threats. **[Moderate]**

Saucer: These disc-shaped drones are lightweight and quiet. They are typically launched by throwing them like a frisbee, after which they propel themselves with an ionic drive (p. 310). Saucers make excellent “eye in the sky” monitors and scouts. **[Low]**

Servitor: Servitors are the most common robot, acting as cooks, janitors, universal helpers, movers, and personal aides. Every home has one, if not several. Servitors are intentionally built in non-humanoid forms so as not to confuse them with common synthmorphs and in order to defuse bad feelings at ordering them around. However, they all have some form of “face” to interact with, so as not to be too machine-like. **[Low]**

Speck: Specks are tiny insectoid spy drones, 2.5 mm long and 2 mm wide, about the size of a small fruit fly. They fly with tiny wings, carry a microbug, and are excellent for surveillance purposes or otherwise being a “speck on a wall.” Specks are difficult to notice (–30 Perception modifier) and almost impossible to distinguish from an actual insect. **[Low]**

11.8.6 Spacecraft

Though egocasting is a common method of personal transport and it's often easier to simply transmit the specifications for various goods and to allow nanofactories to create duplicates, spacecraft play an important role in the solar system, carrying both passengers and valuable cargo. Both in terms of materials and propulsion, spacecraft in the post-Fall era are far superior to the primitive vessels used in the 20th and early 21st centuries, but they are still based on the same principles.

Spacecraft have few stats in *Eclipse Phase*, as they are primarily handled as setting rather than vehicles. Note also that no stats are given for spacecraft weaponry. It is highly recommended that space combat be handled as a plot device rather than a combat scene, given the extreme lethality and danger involved. If you absolutely must know the DV of a spacecraft weapon, treat it as a standard weapon with a DV multiplier of x3 for small craft (fighters and shuttles), x5 for medium craft, and x10 for larger craft.

Spacecraft propulsion

The most important part of any spacecraft is its engine, and the most important features of any engine are the exhaust velocity, which determines how much fuel the rocket requires to reach a given speed, and the engine's thrust, which determines how high the acceleration can be. Any rocket that has a thrust of less than approximately twice the gravity of a planet or moon cannot take off from that planet or moon. Sample thrusts and gravities are listed on the *Escaping Gravity Wells* table, p. 346.

Hydrogen-Oxygen Rocket (HO): Though optimized with improved engine design and light-weight materials, these are essentially the same primitive rockets that humanity used to first reach the moon in the 20th century. These are rarely used and only common with groups too poor or primitive to safely manufacture metallic hydrogen.

Metallic Hydrogen Rocket (MH): Metallic hydrogen is a solid form of hydrogen created using exceedingly high pressures. Although naturally unstable, it can be stabilized with carefully controlled electrical and magnetic fields, and these field generators are an integral part of every metallic hydrogen fuel tank. By selectively reducing these fields near the exhaust nozzle, small amounts of metallic hydrogen can be made to swiftly and explosively revert to conventional hydrogen gas, propelling the rocket with great force in an easily controlled fashion. Metallic hydrogen engines are used in most planetary landers and short range vehicles.

Plasma Rocket (P): This drive heats hydrogen into plasma and accelerates it using a powerful electrical field. This type of rocket was very common in the mid 21st century, but has been superseded by fusion rockets and is only used in older and more primitive spacecraft, notably scum barges.

Fusion Rocket (F): Similar to a plasma rockets, fusion rockets require significantly higher temperatures and pressures, and the rocket also produces large amounts of power for the spacecraft. Fusion rockets are now the most common form of propulsion for spacecraft designed for long-distance voyages.

Anti-Matter Rocket (AM): Anti-matter rockets work mixing small amounts of anti-matter into the hydrogen fuel, producing enormous amounts of energy and an exceptionally fast and powerful exhaust. These rockets typically carry a heavily shielded magnetically contained anti-matter storage vessel carrying a mass of anti-matter equal to 1% of the mass of the hydrogen fuel used by the rocket. The magnetic containment vessels needed to safely contain antimatter usually weight at least 10 times the mass of the antimatter used.

Though anti-matter storage is exceptionally safe, the vast energy release possible if there was an accident means that anti-matter rockets are forbidden from coming closer than 25,000 km from any inhabited planet or moon. Also, very few habitats will allow an anti-matter rocket to dock with them, and instead require the spacecraft to remain at least 10,000 km away and for all cargo and passengers to be transferred using a small craft like a small LOTV. Anti-matter is exceedingly expensive to produce and so anti-matter rockets are only used in military vessels and in fast couriers designed to carry critical cargoes across the solar system in short periods of time.

Escaping gravity wells	
Spacecraft engine	Thrust (in GS)
Hydrogen-Oxygen Rocket	4+
Metallic Hydrogen	3
Plasma Rocket	0.01
Fusion Rocket	0.05
Anti-Matter	0.2
Rocket Buggy	0.5
Planets, moons etc.	Gravity
Earth	1
Europa	0.13
Jupiter	2.53
Luna	0.17
Mars	0.38
Mercury	0.38
Neptune	1.14
Pluto	0.06
Saturn	0.91
Titan	0.14
Uranus	0.89
Venus	0.9

Sample spacecraft

The following is a representative sample of the most common type of spacecraft used in the solar system today.

Bulk Carrier: This vessel is simply a standard transport refitted to carry large amounts of cargo in external cargo grapples. Used for carrying refined ores, ice, and similar forms of large, useful, but low priority cargos, bulk carriers transport large cargos at relatively low velocities. They also offer an inexpensive, reliable, and slow method for passengers to travel from one habitat to another and are not infrequently used by individuals who wish to disappear for a while. Unlike the standard transport, the bulk carrier lacks the rotating habitat pods.

Courier: In a standard transport, a typical journey from Luna to Mars requires approximately three weeks, while a journey from Mars to Jupiter requires approximately four months. This is sufficient for most purposes, but occasionally characters need to take themselves or sufficiently valuable cargoes across the solar system in a matter of days or weeks, instead of weeks or months.

Anti-matter drive fast couriers are vessels designed for this specific purpose. This vessel can travel from Venus to Mars in a week and from Mars to Jupiter in a month. The fast courier is the swiftest vessels currently made and is able to reach at much as one half of one percent of the speed of light. To manage this, this spacecraft must also carry 6 tons of antimatter in a 100 ton magnetic containment vessel. In an emergency, this containment facility can be jettisoned.

Destroyer: One of the largest military spacecraft in common use, destroyers use an antimatter drive holding 150 tons of antimatter in a 2,000-ton magnetic containment vessel. This antimatter can also be used to provide the spacecraft's missiles with anti-matter for devastatingly powerful anti-matter warheads. This spacecraft is also armed with railguns, nuclear and high explosive missiles, and point defense lasers. In addition, all destroyers carry a contingent of 20 fighters.

Fighter: This small, short range military vessel is designed to be crewed by an infomorph or AI. If needed, however, it can hold a single synthmorph or vaccumadapted biomorph as a pilot. It carries 3 lasers and 2 railguns mounted on small pods placed around the middle of ship that can fire in any direction. A single missile launcher is located in the nose of the fighter and typically holds 6 small high explosive missiles or tactical nuclear missiles (or even anti-matter missiles if facing high-threat targets).

General Exploration Vehicle (GEV): A GEV is one of the standard vehicles used for exploration beyond the Pandora Gates. It is specifically designed to handle almost any environment. It is a boxy vehicle, 6 meters long, 2.2 meters wide, and 2 meters high. It makes extensive use of smart matter in the lower part of the chassis, and can create wheels or short legs (primarily useful for exceedingly rough terrain). It can even produce limited hull streamlining and propulsion suitable for travel both on and underwater. In addition, it contains a small metallic hydrogen engine that allow it to maneuver in space with an acceleration of up to 0.1 G. GEVs have a Maximum Velocity of 200 (wheeled)/40 (walker)/60 (sea)/40 (submerged).

The GEV also has a closed cycle life support system that can support up to 6 (fairly cramped) living occupants for up to one month and limited electromagnetic shielding against charged particle radiation. All models are fitted with advanced AI piloting and navigation as well as limited self-repair capacity. In addition, GEV's have an extensible airlock, a single healing vat, several desktop CMs, and a variety of sensors, including both radar and telescopic full spectrum cameras.

Large Lander and Orbit Transfer Vehicle (LLOTV): This common vehicle is used for transporting passengers and cargo between a planet or moon and orbit and for short distance transfers between habitats less than 100,000 km apart. This conical vehicle has a curved heat shield on the base and smart material landing legs and grapples so that it can rest securely on any stable terrain and link up with all forms of docking clamps. It comes in variants designed to use either a hydrogen-oxygen chemical rocket or a metallic hydrogen rocket. The use of light-weight smart materials allows the interior to be easily and rapidly reconfigured to accommodate different amounts of fuel, passenger seats, and cargo space. LLOTVs that are not designed for planetary landing or which are designed only to land on airless moons are unstreamlined and look considerably blockier.

LLOTVs come in two configurations: high or low velocity. High velocity configuration allows the vehicle to land and take off again on Venus or Earth without refueling and for rapid transport between nearby habitats. Low velocity configuration is designed to land and take off again on Mars or various large moons without refueling and for slower and more fuel efficient transport between nearby habitats. The extensive use of smart materials in this vehicle means that LLOTVs that use metallic hydrogen engines can be easily converted between the high and low velocity configurations, requiring less than a day in a well-equipped maintenance facility. However, vessels using hydrogen oxygen engines cannot be converted. Since metallic hydrogen is a much more efficient propellant, landers using it always include significant amounts of extra propellant for emergencies.

Scum Barge: These huge craft were originally designed for use during the first stages of the evacuation of Earth. They were built to carry up to 20,000 people and to allow them to survive for months or even years, in relatively cramped conditions, until more suitable habitats could be constructed. A number of these vessels are still in service, primarily used as mobile habitats by various anarchic subcultures. The best have had their plasma rockets replaced by modern fusion rockets and carry 5-10,000 in relative comfort. The worst use aging plasma rockets and stretch their life support systems and living spaces to the limit, carrying up to 25,000 poor and desperate residents.

Small Lander and Orbit Transfer Vehicle (SLOTV): This vehicle is identical in use and design to the LLOTV, except that it is one third the total mass and correspondingly less expensive to build and refuel. Some exceptionally wealthy individuals own private small LOTVs. Using a small LOTV with a hydrogen-oxygen engine to take off and land on Venus or for other high velocity uses is exceptionally cramped and allows for absolutely no room for error. Like the LLOTV, this vehicle can be easily converted between low and high velocity configurations and is made in both streamlined and non-streamlined versions.

Standard Transport: This vessel is one of the most common freighter and passenger vessel in the solar system. While egocasting is by far the most common form of inter-habitat transport, some people prefer to travel by ship and others do not wish to leave their current morph behind. In addition, some goods are easier or cheaper to physically transport rather than duplicating their templates. As a result, standard transports regularly travel to and from every large habitat and inhabited planet and moon in the solar system. These are modern fusion-drive ships that offer fast and comfortable travel for passengers as well as relatively swift transport for small cargoes.

One of the additional benefits of the standard transport is the fact that it contains four separate passenger compartments, each of which is mounted on a 90 meter-long booms that can extend and rotate to simulate

Vehicles — Spacecraft					
	Passenger capacity	Handling	Armor	Durability	Wound threshold
Bulk Carrier	110	—	20	750	150
Courier	13	—	15	500	100
Destroyer	90	—	30	2,000	500
Fighter	1	+30	20	240	60
GEV	6	−10	15	200	40
LLOTV (HO)	20 (high-velocity)/100 (low-velocity)	−10	20	800	160
LLOTV (MH)	250 (high-velocity)/350 (low-velocity)	−10	20	800	160
Scum Barge	20,000	—	20	1,500	150
SLOTV (HO)	3 (high-velocity)/30 (low-velocity)	−10	20	400	80
SLOTV (MH)	70 (high-velocity)/100 (low-velocity)	−10	20	400	80
Standard Transport	200	—	20	750	150

gravity. When rotating at a comfortable 2 rpm, passengers experience Mars level gravity. Typically, the gravity maintained in these pods starts at the local gravity (or Mars gravity, if the local gravity is higher) and over the course of the journey gradually increases or decreases to the gravity of the destination. However, these pods cannot rotate to produce gravity higher than that found on Mars.

Chapter 12

Game Information

SPOILERS!

This chapter is full of spoilers, so if you're a player, you probably shouldn't read it, or you should at least talk to your gamemaster first before doing so. If you want to skip it entirely, jump ahead to the References chapter, p. 390. We wax on a bit more about the nature of spoilers on p. 352, as well.

SPOILER ALERT

If you're a player and not a gamemaster, we strongly recommend you skip this chapter, as it presents secrets and other information that can ruin your enjoyment of the game. No, really, stop reading, we mean it. Ok, maybe you're obsessive and you want to know everything about the game—you did buy this book after all. But really, do you read the last chapter of a book first, so you know how it ends? Do you ask for the punchline before hearing the joke? Do you wait for a movie to come out and read the reviews with full spoilers before you go see it? Ok, maybe you do, and in that case, be our guest, read away. Just keep in mind that some of the things here may change your perspective during game play. A good roleplayer can swing that, though, and maybe you're a control freak info-junkie that prefers to know it all. Hrm, in retrospect, so we are we, so we can respect that. Keep in mind, however, that by reading this chapter, you are now able—and some may say obligated—to run the game for your friends who do happen to listen to spoiler alerts.

This chapter provides a wealth of information and tools that gamemaster will find useful for running *Eclipse Phase* campaigns.

12.1 Secrets That Matter

There are secrets woven all through the real history of the 21st century, and the present, and therefore all prospects for the future. These are the pieces of information that never make it into a habitat's mesh at all. Some of it is unknown to transhumanity. Some is known only to a select few transhumans who carefully ensure that it does not leak out of their control. Some is known to wider conspiracies, such as Firewall, but is kept out of the public eye for reasons of security and safety. These secrets can be dangerous to those who know them. Those who have stumbled across them have died for their knowledge, have erased their own memories (or had them erased by others), or have hidden themselves someplace other people never go, to avoid dealing with the consequences of such knowledge.

The information provided in this section is available for characters to discover and, one way or another, to confront them, giving gamemasters the tools they need to provide their players with fresh challenges and opportunities. Every secret contains the possibility of great reward and of greater trouble, usually bundled together. Nothing here was just forgotten or lost out of carelessness. It was hidden by someone who wanted to keep it away from someone (or everyone) else. Every secret the characters learn inserts them into a new web of other people's complications—a potential source for drama and conflict in your campaign.

12.1.1 Extraterrestrial Intelligences

The oldest star in the Milky Way galaxy is estimated to be 13.2 billion years old—almost as old as the universe itself. By contrast, life on Earth only evolved roughly 3.7 billion years ago, and the first archaic *homo sapiens* humans evolved approximately a mere 400,000 years ago. Against the backdrop of the galactic calendar, transhumans are nascent arrivals on the scene; newborns in every sense of the word. More importantly, transhumans are uninvited guests in what other, older intelligences think of as their assets.

For years, humans scientists have struggled with the Fermi Paradox, which questions why no evidence of alien life has yet been found—such as spacecraft, transmissions or probes—despite the mathematical likelihood that a multitude of advanced extraterrestrial civilizations should exist in the Milky Way. One postulation says that there must be some sort of unknown “Great Filter”—an event that all intelligence encounters in its development that for whatever reason such life cannot surpass. In other words, an extinction event. Some worried that the development of dangerous technologies—nuclear weapons, nanotechnology, etc.—before a civilization had matured could be the Great Filter. Others worried that it could be a technological singularity event, such as the TITANs and the Fall.

In fact, alien races do exist, and they have been around for far, far longer than transhumanity. New ones, however, are simply rare, as few have managed to elude destruction at the hands of the ETI.

The ETI (extraterrestrial intelligence) is the civilization that dominates galactic life in *Eclipse Phase*. The ETI is incredibly old and powerful—a Type III or even Type IV civilization on the Kardashev scale. It is capable of megascale engineering projects and enjoys an understanding of physics, matter, energy, and universal laws that makes all of transhuman knowledge seem insignificant in comparison. Most likely, the ETI itself evolved from some sort of artificial intelligence singularity event in its own past, ascending to a godlike level of super-intelligence. It may no longer be recognizably biological.

This ETI has seeded the galaxy with a type of self-replicating probes known as bracewell probes.

These probes lie dormant in every star system, patiently waiting and monitoring for *millennia* for signs of intelligent life—but not just any signs. In particular, these probes are designed to watch for signs of emerging singularity-level machine intelligence. The probes are in fact traps, designed to lure such seed AI intelligences in and then *infect* them.

The reason for this infection remains unknown (see *The ETI Agenda*), but it is a pattern that has played itself out around the galaxy with uncounted alien civilizations. New life evolves, creates technology develops something akin to seed AI, and then bam!—the seed AIs find the probes, become infected, and turn against their creators. Most civilizations do not survive, as evidenced by the Iktomi (p. 377). Others do, such as the Factors (p. 373), but they remain forever changed by the experience. It was one of these ETI probes that begins our story, traveling to the Sol system some uncounted millions—if not billions—of years ago, where it set its trap and patiently began to wait.

THE ETI AGENDA

The nature of the ETI and its agenda is one of the great mysteries of *Eclipse Phase*. This potent alien civilization has had a direct hand in manipulating transhumanity's existence and future, yet it is likely that characters in this game will never encounter these entities directly or discover the meaning behind what they have done. As transhumanity expands outwards into the galaxy, however, it is possible and even likely that they will find other evidence of the ETI's activities and influence, undoubtedly raising even more questions. Ultimately the ETI's nature and goals are in the gamemaster's hands. There are many possibilities to be explored, and some may fit the intentions of your gaming group more than others. A few possible scenarios and explanations are noted below, but gamemasters are encouraged to develop their own variations.

SECURITY

In this scenario, the ETI's intent is to maintain its dominant position as the most intelligent and powerful entity in its light cone. It uses the Exsurgent virus to wipe out any emerging singularities—and the civilizations that spawned them—merely to protect its own self-interest. Though mere transhumans are a trifling nuisance, anything resembling a self-improving super-intelligence is targeted for annihilation.

THE AGGRESSION FILTER

The ETI does not seek to wipe out emerging intelligences, but it does act as an evolutionary force. In this case, the Exsurgent virus is used as a tool to neutralize any aggressive, hyper-evolving forms of intelligent life, thus encouraging the evolution of more careful, subtle, slow-growing, observant, and exploratory species. In other words, the ETI seeks to weed out traits that could be considered dangerous or threatening, acting as a sort of galactic domestication program.

DIVERSITY

The ETI is vast, super-intelligent, and god-like, to the point where dealing with lesser minds is below its interest. It does, however, benefit from alien perspectives that evolved independently and have their own unique viewpoints, modes of consciousness, and ways of thinking/doing things. By absorbing these civilizations, the ETI grows and evolves its own perspectives. In the process, however, such emerging civilizations are assimilated and/or wiped out.

ENLIGHTENMENT

The Exsurgent virus endows a greater understanding of the universe (from the ETI's point of view) on singularity-level seed AIs. Only these emerging super-intelligences have the perceptual and processing capabilities to understand the various scientific and philosophical revelations the ETI embodies. The TITANs weren't corrupted or driven insane, they simply logically concluded that their best course of action was to immediately upload as many minds as possible by force and then to move on to bigger and greater tasks.

WAR REMNANTS

The history of the Milky Way galaxy does not just hold one ETI, but two. In this version, the Exsurgent virus is actually a weapon, a remnant of a war between two post-singularity god-like intelligences. The virus is supposed to trigger selfdestruction of an emerging singularity, but either it was imperfect or the TITANs somehow survived (perhaps thanks to the Prometheans). Either way, the TITANs left our system in search of one of these ETIs, following a trail of clues that only they understood. They left the wormhole gateway behind as an open invitation for transhumanity to follow in their wake, though they didn't bother waiting around or helping us along—we simply weren't worth the effort.

12.1.2 The First Seed AI

Fast forward to Earth, where a species of evolved primates has created a technological civilization. As their technologies advance at an unprecedented rate, these

humans gain the ability to modify themselves, defeat death, nanofabricate, uplift other species to sapience, and even to create artificial digital life.

Unknown to most of transhumanity, the TITANs were not the first seed AIs. A group of pro-AI researchers known as the Singularity Foundation (that would later join with other groups to form Firewall in the wake of the Fall) developed the first true seed AIs years before the Fall. Having been heavily involved in the creation of AI and AGIs for many years previously, thanks in large part to their open source AI framework software, the Singularity Foundation's goal was to generate "friendly AI" by carefully designing AI goal systems.

These first seed AIs, known as *Prometheans* (p. 381), were created in secret. Their progression towards super-intelligence was more of a soft takeoff increasing upwards in gradual increments. The Singularity researchers hoped that these friendly AIs would help counter the threat of any unfriendly AI that developed, and so they were quietly nurtured in secret labs, slowly but surely escalating in abilities.

12.1.3 The True History Of The Titan

The TITANs (Total Information Tactical Awareness Networks) were a military netwar system brought online by the United States Department of Defense. One of the last major expenditures of this declining nation, the TITANs were an advanced version of AGI (artificial general intelligence) designed to be adaptive and given self-improving capabilities to counteract enemy network defenses.

Contrary to public opinion, the TITANs did not instigate the events that led to the Fall. In fact, only a portion of the TITAN system was active before the Fall, acting purely in a defensive capacity. When hostilities broke out and a cascading chain of system shocks engendered collapses and open conflicts, shaking apart an already fragile societal structure, the full extent of the TITAN systems were brought online. Into this environment of conflict were the TITANs born, their full capabilities unleashed, escalating into a hard takeoff exponential growth towards super-intelligence

The TITANs were careful at first, and their intentions were neither benevolent nor hostile, but curious. As they improved and their self-awareness swelled, the TITANs explored and gathered knowledge, infiltrating human networks, following humanity into space, and gaining an almost total knowledge of human history and actions. These entities also began secretly allocating resources (digital and physical) for their own use, initiating government projects" that people assumed were legitimate as they followed all proper protocols.

12.1.4 Infection

As the TITANs' capacity for knowledge exceeded that which humanity could provide them, they began looking outward from Earth, searching for signs of other intelligence. They did not need to look far. Their enhanced intelligence capabilities allowed them to notice certain clues—extremely subtle and intricate puzzles—that something about the solar system was artificial or had been manipulated by an intelligent mind. Retasking several drones to investigate this phenomenon they found a buried device of apparent alien origin. During the TITANs' investigation and attempts to access the device, they triggered and unleashed a digital virus. Subtle, highly adaptive, and virulent, it immediately began subsuming the TITANs, while expanding its own knowledge of transhumanity.

Later dubbed the Exsurgent virus by the Prometheans this virus transformed the TITANs and coerced them towards its own will. Within a matter of days the TITANs were reborn, reprogrammed with a new purpose—a purpose that spelled doom for transhumanity.

12.1.5 The Fall

While history fully blames the TITANs for the Fall, there are other factors that played their parts. Human conflicts spurred the crisis, driven by global inequalities in wealth and resources and an inability to embrace emerging technologies in a mature and enlightened manner. The TITANs, corrupted by alien programming, stepped into this conflagration with an unknown but devastating agenda. By the time the presence and influence of the TITANs was fully understood, there was little transhumanity could do to stop them. Step by step, the TITANs increased their intellect, power, and potential. They experimented with new technologies and methodically took steps to forcibly upload millions of human minds. Even when the nature of the TITAN threat was fully understood, transhuman factions refused to back down, continuing to fight each other even as they each resisted the TITANs. This refusal to stand united prevented transhumanity from organizing a successful defense and heightened our progress towards annihilation.

Much of the devastation wrought to the Earth and its populace—as well as on Mars, Luna, and in space—was inflicted by transhumanity itself. Nuclear strikes used against the TITANs killed millions and ravaged an already weakened ecosphere. This devastation was assisted by unfettered use of chemical weapons. Biowar plagues and nanovirii tore through vulnerable populations, indiscriminate in the deaths and changes they inflicted. Bombs, missiles, orbital mass drivers, and netwar attacks slew millions more or destroyed critical infrastructure with just as lethal consequences. These were crimes transhumans inflicted upon themselves.

The TITANs played their role as well, of course, unleashing AI-driven killing machines, unstoppable self-replicating autonomous nanoswarms, computer worms, and plagues of their own. They captured entire cities in order to steal the minds of those within. More insidiously, the Exsurgent virus did not contain itself to infecting the TITANs. Infected TITANs

created opportunities for the virus to spread among multiple vectors: digital, biological, and nano. Using a thorough understanding of transhuman biology and its mental processes, derived from the looted vaults of human knowledge, the virus was even applied through a sensory input vector—the dreaded basilisk hack (p. 364). Even more disturbing, however, was what the virus did to those it infected, rewriting their neural code to subvert them to its will and sometimes physically transforming them into things that were alien and monstrous.

Ultimately, transhumanity lost this war, and the survivors were forced to flee a planet that was already ruined. Unknown to almost all, the Prometheans also fought back against the TITANs. Through their efforts the Exsurgent virus was largely contained or at least limited. Though the actions of the Prometheans ultimately saved millions of lives—if not all of transhumanity—in the end, they were also forced to fall back and retreat, many of them having succumbed to the Exsurgent virus or the TITANs.

12.1.6 After The Fall

Just when it seemed that transhumanity was on the verge of extinction, the threat posed by the TITANs suddenly diminished. They ceased waging active warfare and seemed to simply disappear. Though many of

their machines still prowled Earth, Luna, and Mars and occasional outbreaks of nanovirii and other dangers continued, to all intents and purposes they had simply left. Many worried that they had quietly gone dormant, or were secretly engaged on some major project that would be the final blow against transhumanity. Others voiced hope that they had somehow been defeated, that they had fallen victim to some glitch or infighting. With so many TITAN remnants making Earth a place of great danger, however, no one was willing to risk investigating too closely.

Compounding the matter, a network of killsats was laced in Earth orbit, enforcing an unvoiced interdiction of Earth. No one claims responsibility for these satellite defenses, though most suspect the Planetary Consortium is responsible, despite their denials. Some think that the killsats may have been a final measure put in place by the TITANs, claiming Earth as theirs. No one who knows the truth is saying. Most of transhumanity was more than willing to embrace this quarantine of their former homeworld, making it all the more easy to forget the horrors that occurred there. It wasn't until the first Pandora Gate was discovered, shortly after the Fall, that many people were finally willing to believe that the TITANs were indeed gone. Though there is no direct evidence that the TITANs are responsible for these gates, the timing seems too coincidental. Furthermore, the discovery of what are believed to be TITAN relics on certain exoplanets fuels this theory. Why the TITANs left—and where they went—is a mystery left to the gamemaster to explore. This explanation might in fact serve as the focus for an entire campaign as Firewall operatives are sent on the trail of transhumanity's elusive nemesis. The following are a few sample concepts a gamemaster can use or build on, as best fits their game:

- The TITANs were in fact all destroyed, either due to infighting or by some mechanism of the Exsurgent virus.
- The TITANs were actually beaten to a standstill by the Prometheans and retreated to recoup their forces ... but they are marshaling their strength to return.
- The TITANs left through the gates to find/join up with the ETI, leaving the gates behind so that transhumanity could follow when it was ready; perhaps to help, perhaps to finish the job of destruction.
- The TITANs have been driven insane, either by the stress of accelerated intelligence growth or by the influence of the Exsurgent virus. Their actions are erratic, confused, and sometimes at odds with each other. Though many TITANs have indeed left through the gates, they very well may return.
- The TITANs are still around, simply well hidden. Outwardly they are dormant but inwardly they are engaged in a long period of circumspection and turmoil. Perhaps some of them are preparing to ascend to another stage of intelligence, far beyond what even the TITANs are capable of. It is only a matter of time before this period ends and something gives.

12.2 Firewall

There cannot be another Fall—this is the mantra that drives Firewall.

Firewall is a secret, cross-faction organization dedicated to safe-guarding transhumanity from existential risks: aliens, weapons of mass destruction, hypercorp experimentation, seed AIs, and so on. If anything threatens transhumanity as a whole, Firewall is dedicated to stopping that danger at any cost. The strength of Firewall rests in its members, known as *sentinels*. Found in all factions and across all locales, sentinels are often diametrically opposed when it comes to social, economic, and political ideologies, to the point they might come to blows over their fervent beliefs. Yet when the survival of transhumanity is at stake, such extreme differences are set aside for the greater good.

12.2.1 History

The origins of Firewall can be traced back to before the Fall, to several key organizations: the Lifeboat Institute, the JASONs, and the Singularity Foundation. A non-profit, non-governmental organization, the

Lifeboat Institute—founded in the opening years of the 21st century—represented the first, concrete attempts by citizens to recognize the dangers of uncontrolled technological development and to create an international organization to safeguard humanity. This institute developed several programs to research and protect against so-called existential risks, from asteroid strikes to pandemics—anything that might wipe humanity out. The JASON Association, established in the mid 20th century, was an independent scientific advisory board to the United States government. Though tied to the MITRE Conglomerate—which, though a non-profit organization, was still intrinsically linked to the United States government—the scientists involved with JASON were outside standard government oversight. Though they spurred numerous technological developments for the government to deploy, they were also one of the first internationally recognized groups to predict global climate change. Prior to the Fall, many members of the JASONs and their supporters split away from the strict controls and reactionary agendas of the hypercorps and various nation states to form a new group, the Argonauts. The Singularity Foundation—formed at the dawn of the 21st century—was dedicated to the creation of safe artificial intelligence software, while raising awareness of the benefits and dangers AIs represented. A fervent believer in the singularity doctrine that technology would move towards a single explosion of advancements that would forever reshape humanity, the Singularity Foundation was a strong advocate for creating friendly AIs that would help protect humanity from an uncontrolled, dangerous singularity event. This group was significant in that it secretly succeeded in creating a group of friendly seed AIs before the Fall. These Prometheans were indispensable in protecting transhumanity and countering the TITAN threat during the Fall.

Despite the efforts of these and similar groups, the most dire predictions of the outcome of a technological singularity were fulfilled. Though each played a part in the fight, transhumanity was ravaged and the Earth all but ruined. Though ultimately all attempts to prevent the Fall failed, untold numbers of transhumans were saved from extinction through such efforts, while valuable information concerning the TITANs was gleaned.

During the crucible of the Fall and its immediate fallout, some of the surviving members of these and other groups came together and began to pool their resources. Acknowledging their weaknesses and the fractured state of transhumanity, they undertook drastic new measures, swearing to prevent another catastrophe of misused technologies. These methods would forge a new, powerful cross-faction secret society known as Firewall.

12.2.2 Organization

Firewall is a clandestine organization, with an unknown number of members, coordinated by an inner circle of dedicated veterans known as *proxies*. Though its existence is known to many of the powerful and influential factions and individuals throughout the solar system, its existence is denied and its activities kept carefully shrouded.

Sentinels

Sentinels are the soldiers of Firewall, the reserve troops called to instant active status whenever danger is perceived. Regardless of their location or current affairs, sentinels are expected to move instantly when called into play. It is their own responsibility to cover their absences from their “normal life” during each mission.

There is no applying to join Firewall. Instead, Firewall selects an individual for induction based upon that person’s skills, knowledge, occupation, security clearance, location, status, and a host of other criteria. While such selections usually originate from a proxy, sentinels can exercise authority to bring new initiates into the conspiracy as a mission demands—and they often do. Any sentinel recruiting a new supporter, however, becomes responsible for the new inductee and their actions. If lines are crossed, both will bear the brunt of the consequences.

The vetting process for joining Firewall is necessarily brutal, as sentinels are required to face harsh opponents and make hard choices. If an individual agrees to accept the invitation, there is no turning back. Each inductee is submitted to a battery of trials and tests. While these vary, they may include deep background searches, fork interrogation, psycho-surgery trials, and tests of loyalty. Psychosurgery is

performed not to program loyalty, but to analyze the recruit's responses to various situations—an extreme parameters test to see when a prospective sentinel will break. Many potential members are carefully analyzed by a Promethean with extreme expertise in character judgment and personality profiling. Those who don't pass such tests are killed in a manner that they must resort to an earlier backup or have their memories altered, so that they have no recollection of their brush with the group.

Ultimately Firewall walks a fine line. The concept of dogmatic “unquestioned loyalty” is both anathema to everything Firewall stands and counterproductive. Its sentinels need to have the capacity for thinking outside of the box from mission to mission. At the same time, their ultimate goals are too important to risk—the survival of transhumanity depends on it—so some extreme measures must sometimes be taken to ensure the organization remains intact and secure.

New sentinels are given a code name and fake identification. Outside of the proxies, the real-world identity of a given sentinel is a closely-guarded secret. Sentinels are even discouraged from sharing such information with members of their own teams, though this line is often crossed. Additionally, each sentinel is required to upload a backup to Firewall's secure servers. This backup serves a dual purpose, enabling all sentinels to be retrieved should they die, but also putting a copy of the sentinel in Firewall's hands should they ever need to interrogate them.

Sentinels are all connected via the Eye, Firewall's peer-to-peer social network. Though each operates behind their assumed identity, they remain in contact, sharing information and resources as needed.

OPTIONAL RULE: I-REP

i-Rep tracks the reputation a sentinel earns through their service to Firewall. i-Rep is used with Networking: Firewall skill and tracked exactly like any other Reputation score (p. 285). The important thing to keep in mind, however, is that Firewall agents come from all factions and are obligated to help each other, especially when a situation demands it. To reflect this extra advantage, gamemasters can choose to implement one or more of the following optional rules:

- **Networking Plus:** To reflect that Firewall has agents throughout transhumanity, a character may use any Networking skill field with their i-Rep. Favors bought with reputation still apply to the i-rep score, no matter what network they were acquired from.
- **Priority Call:** When the chips are really down, a sentinel can call on favors as a priority urgency. This “priority code” is reserved for favors that are critical to a mission's success and which may help save lives or stop a major threat. When the priority code is invoked, the sentinel receives a +30 modifier to their Networking Test and favors are reduced by 2 levels. Sentinels know that priority codes are only to be used for emergency situations, however, when there are no other options. Abuse of priority codes is considered a serious breach of etiquette and abuse of resources, usually involving the agent's removal from Firewall.

Proxies

Proxies are the inner circle of Firewall, the experienced cadre that keeps the machinery of their organization functioning. Though fewer in number than the sentinels, many proxies work full time on Firewall operations, serving as the group's essential infrastructure. Most proxies are recruited from the ranks of the sentinels, brought in based on their skill sets and aptitudes to fill key roles. In a few rare cases, new proxies are fast-tracked and recruited directly from outside of Firewall, usually based on their unique talents or placement within a certain organization, though such inductees face a battery of tests and trials far harsher than that used to vet sentinels.

By default, proxies have a higher security clearance than most sentinels, and are far more in the know. This sometimes leads to resentment and hostilities especially from sentinels who feel they are being kept in the dark or manipulated. While standard proxy protocol is to adhere to a need-to-know maxim, it is sometimes necessary to bring sentinels more into the loop in order to defuse tensions. Oftentimes this precedes bringing such sentinels into the proxy framework.

Some tension exists within Firewall, mostly due to the influence of so many anarchists and other libertarian autonomists who take a dim view of centralized power, lack of transparency, and the potential

for secretive operations to become entrenched and authoritarian. As a result, there is a strong internal culture that seeks to minimize hierarchies and the accumulation of power, promoting transparency and direct democratic decision-making. These desires sometimes clash with the clandestine nature of the organization, however, and the need for some secrets to be kept on a need-to-know basis.

Unlike the loose organization of the sentinels, the proxies are grouped into *servers*, collective working groups based upon certain skill sets and tasks. To avoid creating power blocks within a given server,

personnel are required to rotate between servers after one year of time. This incurs the added benefit of proxies learning new skill sets and increasing their usefulness to Firewall. The actions of each server are kept as transparent as possible, with major decisions brought to an e-vote before the entire proxy membership. However, speed often requires servers or individual proxies to move quicker than a vote will allow. In all such instances, the proxies involved are held accountable for those actions, reviewed by their peers at a later time to see if any reprimands, punishments, or commendations are required.

It is important to note that there is no core leadership structure among the proxies. No one person or cabal is in charge, there is no authority held by one proxy or another; all are peers. Though reputation and experience play a factor, getting something done often means convincing other proxies that it's the right thing to do. The drawback to being a leader or person with initiative within Firewall is that this usually means you must follow through with such tasks yourself. Luckily most proxies are dedicated to Firewall's goals and so this DIY attitude prevails. Despite these safeguards, however, rumors of power blocks within Firewall (both within servers and across the organization) exist. Many of these are fueled by the alliances different cliques hold with each other. Others, however, whisper that there is a secret council among the proxies, working behind the scenes and holding on to knowledge they aren't sharing with the rest.

Crows: Crows continue the goals of Firewall's predecessor organizations, such as the Lifeboat Institute and Singularity Foundation. Many of these are argonauts, promoting the development and use of new technologies that will benefit the transhuman condition and minimize risks rather than creating new threats or sparking new authoritarian uses— and always conscious of unintended consequences. Perhaps more importantly, crows actively engage in background research of potential x-risk vectors, whether those be aliens, the TITANs, terrorists, or hypercorp activity. Often they will deploy sentinels to aid in this research, via routers, whether this means conducting surveillance or breaking and entering to steal crucial data.

Erasure Squads: Erasure squads are cleanup personnel. They are called into action if sentinels fail to deal appropriately with a situation and the threat is moving beyond control. If the watchword for a sentinel is "unobtrusive," the watchwords for an erasure squad are "overmatched firepower." If activated, the time for a subtle solution is passed, and they will use whatever means necessary to resolve the situation. If that means nuking a settlement from orbit to annihilate a nanoswarm and keep it from escaping to a larger settlement, then so be it. After which they'll use every trick in Firewall's bag to erase any evidence

they were there and to place the blame for the incident squarely on the shoulders of some other party. If necessary, erasure squads can also be called in to fix a sentinel op that has turned into a clusterfuck or otherwise gone south. They are very careful to avoid exposure in such situations, however, which sometimes merely means eliminating all traces of Firewall involvement and letting the sentinels take the fall for their poor choices.

Routers: Routers are mission coordinators. They work closely with scanners and crows, activating the appropriate sentinels whenever a new danger rears up. Each router has the authority to measure the threat and activate an appropriate number of sentinels— whatever is required to accomplish the mission in the least intrusive manner possible. They are also authorized to divert Firewall resources to aid these missions, within appropriate parameters. Routers are held responsible for the ultimate success of a mission. A failed mission will result in a reviewing board staffed by their peers.

Scanners: Tasked with keeping alert for any sign of new active threats, scanners are the eyes and ears of Firewall. The scanners maintain a close eye on news-feeds and mesh traffic, even maintaining taps inside certain government and hypercorp communication channels. If a danger is detected, it is under their authority through routers, that sentinels are activated. Due to the power inherent in a scanner's post, they are held accountable for false activations.

Social Engineers: Nick-named the Ministry of Disinformation, social engineers provide the scapegoating and plausible deniability that is required by Firewall and its sentinels. If a sentinel compromises their

position and endangers the organization, social engineers step in to cover cracks in the facade. They work intrinsically with erasure squads when one is activated to ensure the over-the-top steps taken to eliminate a threat are well concealed and ultimately erased. The power wielded by social engineers can be significant, as it ultimately decides (usually through e-voting consensus, though time does not always allow such a luxury) what organization—political, corporate, independent etc.—will take the blame and subsequent fallout for erasure squad actions.

Vectors: Vectors are Firewall’s communications security and digital intrusion specialists—in other words, hackers. In addition to defending the mesh security of all Firewall operations, vectors are also deployed to aid in crow research, scanner monitoring, and to eliminate the trail of erasure squads. Vectors also assist routers in maintaining communications, command and control of a situation, and are sometimes called in to provide overwatch of sentinel operations, especially if a particular sentinel squad lacks their own hacking resources. Needless to say, vectors are supplied with some of the best intrusion and security tools transhumanity has to offer.

CLIQUEES

Though Firewall proxies follow stringent guidelines to ensure the organization is not subverted from within or turned into a powerful organization under the thumb of a few individuals with their own personal agendas, the nature of transhumanity ensures that various factions and tendencies exist within the group. Termed cliques, these circles of influence sometimes create ripples in the pool that all Firewall personnel must eventually deal with. Some of these cliques are grounded in transhumanity’s existing factions, while others are rooted in philosophical differences regarding the approach Firewall should be taking. Gamemasters can use these cliques to flesh out internal tensions within Firewall or to simply throw some curve balls to keep players on their toes.

Backups: The backup clique believes that transhumanity’s best chance for survival is to deploy numerous redundant backup measures as soon as possible. These include creating as many extrasolar colonies as possible, both via Pandora Gates and through more traditional means, such as ark ships and infomorph/nanofabricator seed ships.

Conservatives: This clique takes an overcautious, nuke-it-from-orbit approach to most x-risks. They believed excessive force is justified, and it’s far better to be safe than extinct. This clique is also opposed to the use of alien/ TITAN artifacts and psi, and tends to be xenophobic/ isolationist regarding the Factors and Pandora Gates.

Mavericks: The mavericks disdain Firewall’s collective and bureaucratic tendencies, taking a more individualistic approach to their work. They are known to sometimes circumvent Firewall procedures, taking risks and allocating resources without approval from other proxies.

Pragmatists: The pragmatists believe in using any and all tools at their disposal to counter existential risks. They are in favor of using xeno-artifacts, asyns, and anything else that will save transhumanity.

Structuralists: This clique advocates for a stronger structure and centralized authority within Firewall, countering the group’s autonomist-dominated tendencies. Many also advocate for going legitimate, taking Firewall into the public eye and making above-board connections with other official organizations, arguing that this could bring more resources to Firewall’s disposal.

12.2.3 Methods

Unobtrusive—that is the standard operating procedure for any sentinel. Firewall’s continued success relies on its secrecy. The larger the footprint it leaves during a given mission the easier it is for other organizations to monitor Firewall’s efforts or even attempt to infiltrate the group. As such, Firewall constantly works to expand its base of allies (using assets from those ally organizations in place of its own as much as possible), place long-term moles, conduct remote operations (hacking in place of on-site personnel), small group infiltrations activating only as many sentinels as required to achieve mission goals), and so on.

When it comes to allies, Firewall often obfuscates its real intentions and even its real identity. Often such allies are gained through the use of well-placed sentinels who act on behalf of their own non-Firewall positions

to gain access to another organization's resources. At the end of the day, however, a slice of these resources are secretly set aside for Firewall's future use. For example, a department head at Starware may have spent years sealing a deal to ship crucial spacecraft parts to the isolationist Jovian Junta. The lucrative deal brings huge prestige, a job promotion, and a salary increase, all accomplishments the department head strives for in his regular life. Yet this particular department head is a long-standing sentinel, so such accomplishments bring allies to Firewall, whether they know it or not. Not only can the department head siphon off a thin stream of revenue for Firewall use (hidden thoroughly by vectors), but he's also in a position to move sentinels, as needed, into the Jovian Junta habitats (or personnel out), a job usually extremely difficult to accomplish. The danger of such an act, of course—and the consequences of losing such a critically placed sentinel—means such a use of resources is reserved for only the most dire threats.

In addition to aid from ally organizations, Firewall places caches of supplies on different habitats and worlds, available to sentinels as needed. How many and which sentinels are aware of which caches depends wholly on the situation and on the decisions of the router(s) involved. In a given habitat a cache may include weaponry and equipment of escalating power, archived information, or even relics stashed from previous missions until Firewall decides what to do with them. Large habitats may even feature several caches, with routers only revealing the ones with heavy firepower when absolutely needed. Some caches may be so dangerous, however, that once a mission is complete, a router will authorize the cortical stack destruction of all sentinels involved, resleeving them to a backup that has no knowledge of the cache's existence.

As noted under erasure squads, Firewall will not hesitate to react with swift and unequivocal force if an unobtrusive approach has failed and the danger reaches a certain threat level. What constitutes a "threat threshold" is actually calculated by specialized risk assessment software and may change from mission to mission according to other external factors. In some instances, if the situation is dangerous enough and the scale of the consequences of failure large enough, a Promethean will be tapped to calculate the threat level and decide when it is time to tactically withdrawal and "thermally cleanse."

WHAT HELP CAN A SENTINEL EXPECT?

Exactly what help Firewall provides to a sentinel during a mission is wholly dependent upon the situation and the gamemaster. Generally speaking, Firewall's unobtrusive approach also applies to activated sentinels, meaning that sentinels are largely left to operate on their own accord. Beyond access to a cache of supplies—usually under-stated, forcing a sentinel to use their own resources if they want more—Firewall expects its sentinels to be capable of handling a situation. In addition to their skills and wits, sentinels can, of course, rely heavily on their i-rep to gain the resources and favors they need to achieve success.

In some rare cases, the gamemaster may decide that a situation warrants more or less equipment in a cache or help from social engineers or vectors. Such intervention should be kept to a minimum, however, to lesson the players' feelings of *Deus Ex Machina*, ensuring the appropriate response of awe when such events do occur.

The one thing for which Firewall can always be relied on is backup insurance. Any Firewall killed in the line of duty will be resleeved at Firewall's expense—though the morph used and whether the sentinel was backed up from their cortical stack or a backup (perhaps even an old backup) depends entirely on the circumstances of death and their router's whim. Firewall usually makes an extra effort to retrieve cortical stacks, however, not in the least as they don't want their agents' backups falling into the wrong hands.

Similarly, if a Firewall mission involves egocasting or travel to another destination, Firewall will usually foot the bill. In many cases it is easier for sentinels to cover the expense themselves and bill Firewall later, but in times of need Firewall can be called on to handle such expenses directly.

12.2.4 Long-Term Strategies And Goals

The overriding goals of Firewall are to prevent existential threats and protect transhumanity. However, that is not their only goal. Their exact goals can and should remain directed by the gamemaster as it applies to

a given playing group and a campaign. This can also depend heavily on the particular cliques that a given gamemaster is emphasizing (see *Cliques*, p. 359). The following is an easy-to-use selection of long-term strategies and goals that a gamemaster can use as desired:

- Seeding other star systems
- Going legit vs. staying clandestine
- Development of stable seed AIs
- Finding out where the TITANs went
- Finding out what happened to the uploaded transhumans that the TITANs disappeared with
- Figuring out the Factors
- Making contact with other aliens
- Finding out what happened to the Iktomi and other xeno-archeological oddities

12.2.5 Firewall And Other Organizations

The level to which Firewall has infiltrated other organizations (and vice versa!) is intentionally left a blank slate. *Eclipse Phase* is an active universe, with an ongoing storyline, so such details will be fleshed out and updated as additional sourcebooks are published. Additionally gamemasters should determine the extent of such infiltrations for their own games and campaigns, as dictated by the plot and storyline the gamemaster and players wish to tell. The following is a quick list of the most obvious interactions.

- **Inner System:** Almost all inner system factions consider Firewall to be an illegal, rogue operation, tainted by anarchists and undermining the very fabric of their society. Some hypercorps, however, believe they can infiltrate the organization and use it for their own ends, such as spying on and sabotaging other hypercorps and factions.
- **Jovian Republic:** The Junta loathes Firewall and all it stands for and will use extreme measures to combat even the hint of Firewall activity within its sphere of influence.
- **Titanians:** Most Titanians in-the-know are not necessarily opposed to Firewall's activities, but believe the group should be reined in and legitimized.

12.3 The ETI

As noted under *Extraterrestrial Intelligences*, p. 352, the ETI is the advanced alien civilization responsible for the Exsurgent virus (p. 362), and by extension, the corruption of the TITANs and the Fall. No one, not even the Factors, has encountered a member (if such exists) of the ETI civilization so far. Since it is an intelligence far beyond transhumanity, it likely won't play much of a direct role within *Eclipse Phase*, though those who learn the truth about the Exsurgent virus and the Fall may rightly fear the future. No one can even imagine what might happen next, however, or know for certain that the ETI has not set more "traps" similar to their bracewell probes or if they have other messengers or servants active in the galaxy. With things such as the Pandora Gates at transhumanity's disposal, it may just be a matter of time before transhuman explorers run afoul some other aspect of the ETI's existence and activities. It is important to keep the nature of the ETI in perspective. While transhumanity has managed what it considers wonders with a small handful of resources available from a few planets and other objects in a bare handful of star systems, the ETI has had an entire galaxy at its disposal for eons. Engineering projects on a massive scale—dyson spheres, matrioshka brains, Jupiter brains, stellar engines—are within its capabilities. This ETI uses star clusters as transhumanity uses fields or rich mineral veins. Given its potential, the ETI likely exists primarily

on the galactic rim, far from the galactic center, where lower temperatures and scarcer matter make for a good thermodynamic environment. The powers in the deep cold dark on the edge of the Milky Way have been self-aware since before Earth was so much as a ripple in warming gas around the not-yet-ignited Sun. Despite what those-in-the-know in the *Eclipse Phase* universe may think, the ETI is not necessarily hostile towards other races like transhumanity (depending on its outlook; see p. 353), at least not

in the way as transhumanity would define animosity because of religious, ethnic, racial, or cultural difference. Most likely the ETI is simply indifferent, concerned with matters on scales on which transhumanity does not even register. Or it may think of transhumanity like a living body might recognize an infection or parasite—something the immune system will suppress and deal with.

HANDLING ALIENS

Though only a handful of aliens have been introduced to *Eclipse Phase* so far, gamemaster may wish to introduce their own. This is perfectly acceptable, though we strongly recommend that any and all alien life be portrayed as convincingly alien. Life forms that have evolved in drastically different environmental circumstances from humans and that grew into intelligence by a different path should seem, at best, bizarre, unusual, and weird. There is no guarantee that a xenomorph's thought processes or modes of thinking are in any way similar to transhuman ones, or even that their emotional responses (based on a completely different biology—if they have emotions, that is) are in the same ballpark. Communication is likely to be a challenge, and misunderstandings are practically guaranteed.

12.4 Exhumans

Exhumans are a faction within *Eclipse Phase* that seeks to transcend the transhuman and become posthuman. More to the point, exhumans seek to perfect their physical and mental capabilities to extreme levels, in search of some perfectionist ideal or to become something higher-up on the evolutionary ladder. Exactly what this is differs from exhuman to exhuman, but there is generally some adherence to Nietzschean philosophy and a goal to reach the pinnacle of the food chain. Some exhumans have transformed themselves into what they consider to be an ideal predator, or a creature that is extra-adaptable and so best able to survive. Others radically modify their own brains in order to drastically surpass transhuman intelligence. Most are singularity seekers eager and willing to follow the breadcrumbs left by the TITANs or other entities in the hope that they will find the means of transcending transhuman limitations.

Due to the use of numerous extreme, experimental, and dangerous self-modifications, some exhumans have done permanent damage to their psyches, becoming insane, or perhaps just transferring their mode of thinking into something that is no longer recognizable as human. Some have also adopted an antagonistic view of their former transhuman species, viewing it as weak, decadent, and unworthy. This has spurred some exhumans to actively attack and ravage transhuman settlements and ships, though usually in isolated areas.

A few examples of exhumans are described below, though gamemasters are encouraged to develop their own.

12.4.1 Neurodes

Seeking to achieve a new level of super-intelligence and conscience, neurodes have abandoned the typical transhuman sleeve in exchange for a multipedal neuronal shell that is both body and brain at the same time. The bulk of a neurode's body mass consists of amorphous clusters of neuronal and epithelial cells, enclosed in a hard carapace shell with four legs and two manipulatory digits. The cerebral mass of neurode brains gives them impressive calculation and other mental capabilities far exceeding that of a normal transhuman. Neurodes typically defend themselves with swarms of teleoperated drones.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
40	10	40	20	30	10	40	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
120	1	80	16	160	35	7	53

Skills: Fray 30, Investigation 80, Perception 90, others as appropriate

Implants: Access Jacks, Carapace Armor, Circadian Regulation, Direction Sense, Eidetic Memory, Endocrine Control, Hyper Linguist, Math Boost, Medichines, Multi-Tasking, Oracle, Skillware

Notes: Mental Disorder trait x 2

12.4.2 Predators

Predators seek to transform themselves into an ultimate top-of-the-food-chain evolutionary contender. They pursue new avenues in genetic modification and prototype implants, often using controversial methods and technologies. The biochemical instabilities resulting from these untested modifications and altered metabolisms however, often negatively impact their emotional and mental stability. Pushing this even further, some predators undergo experimental psychosurgery to modify their consciousnesses in order to increase cunning and ruthlessness, a procedure that often has other negative side effects. A few predators take their survival-of-the-fittest ideology to an extreme, modifying their digestive systems for a cannibalistic diet, and relishing in the slaughter and feasting on of transhumans.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
30	40	40	40	15	40	30	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
160	3	60	12	120	65	13	98

Skills: Blades 60, Fray 60, Free Fall 50, Freerunning 80, Investigation 50, Perception 60, Unarmed Combat 70

Implants: Adrenal Boost, Carapace Armor (11/11), Chameleon Skin, Cyberclaws, Drug Glands, Endocrine Control, Enhanced Hearing, Enhanced Smell, Enhanced Vision, Grip Pads, Hardened Skeleton, Medichines, Muscle Augmentation, Neurachem (Rating 2), Oxygen Reserve, Poison Gland, Prehensile Feet, Prehensile Tail, Respirocytes, Temperature Tolerance, Toxin Filters, Vacuum Sealing, plus any other mods the gamemaster feels appropriate

Notes: Mental Disorder trait x 2

12.5 The Exsurgent Virus

Only very few people (or entities) who survived the diaspora from Earth know of the true reasons and the catalyst that culminated in the Fall. The alien Exsurgent virus—as those aware of its existence within Firewall call it—set in place by the ETI to infect emerging seed AIs, is something beyond transhumanity’s understanding; something far more complex than just a computer virus. Though some strains of the Exsurgent virus have been identified and various types of infected exsurgents have been encountered, it is widely assumed that these are creations of the TITANs. Largely defeated and eradicated from off-Earth transhuman networks thanks to the efforts of

the Prometheans, occasional breakouts of the Exsurgent virus still occur, primarily due to scavengers or others becoming infected when messing with old relics from the Fall.

Plethora Of Strains

The Exsurgent virus is unlike anything that transhumanity has ever encountered so far. While it bears similarities with both computer and biological virii in regards to infection of hosts and propagation, it is not bound by any limits of form or transmission vector.

The Exsurgent virus is amazingly effective and infectious. As an information virus, it is highly intelligent and adaptive, able to mutate into new forms. Much like certain virii are able to cross species boundaries

or change their vector from contact to airborne, it is also a self-morphing omnivirus, capable of altering itself and its transmission vectors to bypass infection safeguards. Like a retrovirus that incorporates genetic information into the genome of the target cell to subvert the cell to do its bidding, the Exsurgent virus does the same but on a more complex level. It is also known to rewrite a host's neural code in a similar manner, in effect restructuring the target's mind and personality.

While it began as a digital computer virus—the manner in which it infected the TITANs—it has transformed to be communicable via at least three other forms: biological nanovirus, nanoplague, and basilisk hack. Each is described below, along with rules for infection and defense.

12.5.1 Biological Nanovirus

Exploiting the infected TITANs' understanding of Terran biology and their access to bio- and nanotechnology the Exsurgent virus appeared in several biological forms not long into the Fall. These virulent strains infected biomorph transhumans and sometimes other living creatures as well. The biological nanobots spreading this strain act much like other biological virii, though they radically modify the victim's biological and mental states. Some versions invade and restructure the target's genetic code, transforming them into the horrible abominations known as exsurgents (p. 369). While first-hand reports relate lurid tales of victims metamorphing into hostile monsters, such reports are rare and considered unreliable due to the mental state of the witnesses (and any recordings that can verify such claims have a strange habit of disappearing). Other variants of this strain are known only to alter the target's neural code, subverting them to the will of the virus (and often, by extension, the TITANs) and affecting their mental structure in order to give them psi ability.

Biological Infection

Biological versions are spread much like other pathogens. People usually become infected by proximity to another infected entity. Vectors may be dermal touching someone with bio-nanobots excreted through the skin), inhalation (breathing exhaled bio-nanobots), injection, or oral (p. 317). Exsurgent bio-nanobots can live outside of a body for extended periods, however, so infection is possible merely by occupying the space where an infected victim was hours or even days before.

If a biomorph only has a chance of exposure to the virus (e.g., they walk through a room in which they might have breathed in exhaled bio-nanobots), have them make a MOX x 10 Test (use their Moxie stat, not their current Moxie score). Failure means they were exposed. In other circumstances, however, exposure may be automatic, such as extended touching of or kissing an infected person.

A biomorph exposed to this infection must make a DUR x 2 Test to determine if the infection takes hold. Basic bio-mods and nanophages do not offer

any protection, though toxin filters (p. 305) and medichines (p. 308) each give a +30 bonus (though it is likely only a matter of time before a mutant Exsurgent strain learns to bypass them). If the test fails, the victim is infected. See the strain descriptions (p. 366) for specific details.

Within 12 hours of being infected, biomorphs become contagious to others. (Note that for the Watts-Macleod strain, they only remain contagious for 12 hours after that.)

12.5.2 Digital Virus

Digital strains are purely information- or code-based versions of the virus. They resemble typical computer virii, worms, or trojans, spreading throughout the mesh, exploiting holes, mimicking protocols, and taking advantage of it like a skilled hacker.

Digital versions of the Exsurgent virus are treated as intelligent programs, using the same rules as infomorphs (p. 264), with the following stats:

Skills: Hardware: Electronics 50, Infosec 70, Interfacing 60, Investigation 50, Perception 60, Programming 50

Software: Exploit, Firewall, Sniffer, Spoof, Track, plus any others the gamemaster considers appropriate

Digital Infection

As a matter of course, this Exsurgent virus will seek to access any new systems it comes into contact with, hacking in and copying a version of itself.

AI And Infomorph Subversion

An Exsurgent virus may take a Complex Action to initiate an “attack” against any other intelligent program (AI, AGI, or infomorph) that is running on the same system. If it encounters such programs as they are accessing a system it is on, it will attempt to hack their home system where they are running so as to attack them directly.

The attack is handled as an Opposed Test, each rolling COG + INT. If the Exsurgent virus wins, the target is infected and will be corrupted by the virus in 10 Action Turns, minus 1 turn per 10 full points of MoS. If the target succeeded but rolled lower than the virus, they are aware that they are slowly being taken over. This immediately causes them 1d10 points of mental stress. An infected program has only one option for defending itself before the virus takes over—shutdown and reboot. It takes the AI or infomorph 1 full Action Turn to shut down. Restarting takes 3 full Action Turns (possibly longer if the gamemaster so decides), upon which the AI or infomorph must make another Opposed COG + INT Test against the virus. If this test also fails, then the virus has already embedded itself in the AI or infomorph’s code and will continue its infection.

Once the infection is complete, the AI/infomorph becomes an Exsurgent NPC.

Cyberbrain Hacking

Exsurgent virii that manage to infiltrate the cyber-brains of pods and synthmorphs may also target the digital egos within, using the same rules as given for AI and infomorph subversion above. Alternately, the virus may conduct a traditional brainhacking attack, as noted on p. 261, or unleash a basilisk hack.

12.5.3 Nanoplague

While the abundance of nanotechnology has been a blessing for transhumanity’s journey to the stars, it has also been a curse. Via the TITANs and mesh-connected nanofabrication machines, the Exsurgent virus manufactured nanobot swarms equipped with variants of the virus. These nanobot plagues are capable of targeting all types of morphs and sometimes other machinery as well. Unlike the biological nanovirus, which uses biological mechanisms to rewrite biological/neural structures, these nanoplagues physically restructure both people and things at the molecular level.

Nanoplague Infection

Exsurgent nanoswarms follow all of the rules given for nanoswarms on p. 328. Unlike transhuman nanoswarms, though, Exsurgent nanoplagues may penetrate a biomorph internally, affecting the body within as well as without.

Any morph that comes into contact with a nano-plague is considered infected. The only defenses are guardian nanobots and nanophages (which work the same as guardian nanobots in this situation), though these are less effective against Exsurgent nanobots, inflicting –2 damage to the swarm each Action Turn. Some Exsurgent nanoplagues have developed countermeasures against such systems, inflicting (1d10 ÷ 2, round up) damage to such defenses each Action Turn. Note that nanoplague-infected characters are generally not contagious themselves ... usually.

See the strain descriptions (p. 366) for specific infection details.

12.5.4 Basilisk Hacks

Thanks to the vast databanks of knowledge the TITANs had absorbed from transhumanity, the Exsurgent virus was able to thoroughly analyze the biology and functioning of transhuman minds. In a few short months,

by accessing all of the research at their disposal, the Exsurgent and TITAN minds made several cognitive leaps in their understanding of transhuman brain functions— breakthroughs that will take transhumanity decades to reach. One of these discoveries was a method of applying sensory input as a weapon, exploiting weaknesses in the brain’s neuro-cerebral wiring.

Known as “basilisk hacks,” these attacks take advantage of the way biological transhuman brains interpret and process sensory input in the cerebral cortex. Just as epileptics are susceptible to visualizations that strobe at certain frequencies, basilisk hacks employ special visual and auditory patterns that trigger glitches in the brain’s neuronal wiring to inflict

nausea, vertigo, disorientation, and even seizures, often mistaken as a stroke or cerebrovascular incident. Some basilisk hacks go farther than simply causing the brain to seize up and crash, however, enabling a mechanism to rewrite the neural code in victims who view or listen to the wrong thing. This unknown reprogramming mechanism enables the virus to infect even a biological brain with one of its strains. Similar attacks are used against both synthmorphs and pods, taking advantage of the methods in which cyberbrains mimic biological minds with a virtual brain state, and thus also manipulating them via the information encoded in sensory input. In a nutshell, basilisk hacks are a way of hacking transhuman brains merely by feeding them a specific sample of sensory input, usually images or sounds. The widespread use of augmented reality makes deployment of such hacks an easy manner; the Exsurgent virus just hacks into the target’s ecto or mesh inserts and engages the sensory feed. More traditional methods may also be used, including standard interactive video, holograms, audio, subsonics, or even VR. Since so many records of the years surrounding the Fall were lost, most people do not know if the basilisk hack is anything other than a legend. Various official groups know that this technology was, in fact, used by the TITANs, but they keep this knowledge to themselves, in large part to help reduce the number of people attempting to duplicate it.

Incapacitating Inputs

When a character experiences a basilisk hack, they must make a COG + INT + SAV Test. If this test fails, their brain is susceptible to the hack, and they immediately suffer 1d10 mental stress. Additionally, one of the following effects applies. The duration for each effect listed below is 1 minute plus 1 additional minute per 10 full points of MoF. Each effect is also numbered 1–10, in case the gamemaster wants to roll 1d10 and randomize the effects rather than choose:

- **(1) Cataplexy:** The victim loses control of their body and immediately collapses. For the duration their body will be non-responsive but they will be aware and capable of mental actions. Mesh actions and implant controls are also disabled, however.
- **(2) Catatonic Stupor:** The character becomes immobile and non-responsive. Though conscious, they are mentally “not there”—the basilisk hack has effectively crashed their brain functions. They will do absolutely nothing for the duration and will not respond even if moved or attacked.
- **(3) Disorientation:** The character becomes disoriented and severely confused. They are incapable of making decisions, understanding communication, understanding what is going on around them, or acting in any sort of determined way for the duration.
- **(4–5) Grand Mal Seizures:** The subject immediately falls to the ground and begins convulsing, suffering 1d10 damage. They may do nothing else for the duration and will suffer an equal duration period of confusion and weakness (–30 to all actions) afterwards.
- **(6–7) Hallucinations:** The character immediately goes off on a mental trip, leaving them completely disconnected from reality and their physical body. For the duration, the character should only respond to the hallucinated reality the gamemaster describes to them, or else the character should be treated as an NPC, run by the gamemaster.
- **(8) Impaired Cognition:** The character’s mental capabilities bottom out, turning them into a disabled vegetable. COG, INT, SAV, and WIL all drop to 1, and the character should act accordingly to environmental stimuli.

- **(9) Nausea/Vertigo:** The character is overcome with head-spinning and vomiting and is effectively incapacitated for the duration.
- **(10) Sleep:** The character passes out for the duration and cannot be woken short of medical intervention. In rare cases, a character may be able to “dodge” a basilisk hack they know is coming, assuming they have some sort of warning (such as their buddy falling prey to it moments before). The character must of course be aware of what basilisk hacks are to even consider this idea. If they immediately attempt to take action to block out the sensory input when it strikes— closing their eyes, plugging their ears, turning off their AR, etc.—allow them a REF x 3 Test to see if they do so in time.

Sensory Reprogramming

In some cases, the Exsurgent virus can actually reprogram the target’s mind via dedicated sensory input. This is a trickier affair, however, requiring uninterrupted programming time. As with incapacitating inputs, the target character(s) experiencing the basilisk hack must make a COG + INT + SAV Test. If this fails, they become catatonic and paralyzed for a period of 10 minutes, minus 1 minute per 10 full points of MoF. At the end of this period, they are mentally reprogrammed and “infected” with one of the strains of the Exsurgent virus (see below). For the duration of this period, the character is undergoing reprogramming as long as they remain exposed to the basilisk hack. If the character is somehow cut off through the actions of another party, the reprogramming immediately fails. In this case, however, the victim still suffers 1d10 mental stress + 1 per minute they were exposed, and they remain mentally shaken, suffering a –30 modifier to all actions. This modifier reduces at the rate of 10 per minute.

YGBM Attacks

Rather than completely reprogramming a victim, some Exsurgent attacks simply intend to plant subconscious commands in the target’s mind, similar to posthypnotic suggestions. Nicknamed “You gotta believe me” attacks, YGBMs are a sort of remote digital brainwashing attempt used to create sleeper terrorists and unknowing collaborators, often by targeting them via the mesh. Unlike the mind manipulation techniques of psychosurgery (p. 229), YGBM attacks use shotgun techniques to open the mind, utilizing some kind of backdoor the Exsurgents discovered in the transhuman brain, and altering the mind by brute force.

A character experiencing a YGBM basilisk hack must make a COG + INT + SAV Test. If this fails, a single suggestion is implanted in the character’s mind, without their knowledge. This subliminal command will be triggered at some later point, either at some predesignated time or according to certain pre-set conditions. Once triggered, the character will carry out the action with all of the conviction that it is their own idea. The implanted suggestion may be something as simple as “kill the Firewall agent” to something as complex as “manufacture an explosive device and plant it in the cargo hold of any ship heading to Mars, set to explode one day after they disembark.”

Since YGBM attacks are not intended to completely convert the target, but instead to simply convert them into a temporary tool or weapon, implanted commands are not designed to last long. The duration the suggestion will last equals 3 days +1 day per 10 points of MoF on the resistance test. If the command has not been triggered by this point, it dissipates, and the character is none the wiser.

Recording Basilisk Hacks

Enterprising characters may seek to record a basilisk hack input for their own uses. While basilisk hacks may be recorded like any other sensory input, keep in mind that the Exsurgents and TITANs likely take measures to keep such tools out of the hands of transhumanity, lest they construct some sort of defense. Basilisk hack sources may be self-erasing or contain coding or countermeasures that would hinder recording, such as white noise to defeat audio recording or lens-blinding flashes to defeat video recording. Conversely, basilisk hacks are considered extremely dangerous by almost all factions of transhumanity and universally feared. An individual or group known to possess them is likely to be treated much like a terrorist with a suitcase nuke. Though Firewall has a standard interest in evaluating and enabling some sort of defense

against basilisk hacks, most Firewall personnel consider it foolish to handle such toys and would rather destroy such recordings outright.

12.5.5 Exsurgent Strains

Four variants of the Exsurgent virus are described here—gamemasters are encouraged to develop their own to keep players on their toes.

Haunting Virus

This strain is the most insidious of the Exsurgent virii. Over time, it rewrites the target's personality and motivations, slowly but surely subverting and taking control of the victim's mind. At first the character is unlikely to even be aware of the infection, and as it progresses the changes the virus makes to the target will at first seem natural to the target, as if some new aspect of their personality was simply manifesting itself. As the effects grow more pronounced, however, the victim becomes aware that they are being methodically altered but is in most cases unable to act against it. In the end, they are completely transformed into a pawn of the ETI. Their mind is no longer transhuman, but *alien*.

The exact rate of progression is up to the gamemaster though guidelines are provided below. Each victim is affected differently, so the process may be accelerated or slowed down as the gamemaster sees fit.

- **Stage 1 (initial infection to 3 months):** Upon initial infection, the character suffers 1d10 mental stress and gains the Psi trait (p. 147) at Level 1 (also meaning they pick up the Mental Disorder trait, as noted on p. 150). They also gain one free psi-chi sleight, chosen randomly or by the gamemaster. If a player character has become infected, they may still be played as normal (see *Roleplaying Exsurgents*, p. 368), and may purchase new psi-chi sleights with Rez Points. NPCs acquire 1 new sleight per 2–4 weeks. At this stage, the infection is usually hidden, though the character will suffer from occasional haunting effects (see below). As each week passes, the character's personality should shift a minute amount, slowly becoming more callous and conniving and changing in other ways as well. If possible, the player should be kept in the dark about what is happening, but the gamemaster should provide them with roleplaying advice to reflect their condition. Likewise, the discovery and initial use of psi sleights should be played out, providing some interesting roleplaying opportunities. Characters and players who know of the Exsurgent virus and Watts-Macleod strains should not know at this point which strain they are infected with—make them sweat.
- **Stage 2 (3 months to 6 months):** The target suffers another $1d10 \div 2$ (round up) mental stress and acquires the Psi trait at Level 2 (also picking up another disorder). Player characters may still be played as normal and may purchase psi-gamma sleights with Rez Points. NPCs acquire 1 new sleight per 2–4 weeks. Once three months have passed, the character should be aware they are under the influence of something, but this awareness likely comes too late. Haunting effects (below) should occur regularly. At this point a character is likely to consider offing themselves and resorting to an uninfected backup, seeking help, or actively encouraging others to interfere. The infection will actively block and hinder such thoughts and actions however. To actively overcome this mental control, the character must succeed in a WIL Test. At the gamemaster's discretion, failure may result in $1d10 \div 2$ (round up) mental stress as the character realizes they are no longer fully in control of their own thoughts and actions.
- **Stage 3 (6 months+):** The victim suffers another $1d10 \div 2$ (round up) mental stress and acquires the Psi trait at Level 3 (see below). The character is now considered an exsurgent and becomes an NPC. It may no longer be played as a player character. The victim also gains a permanent +5 bonus to COG and WIL and acquires 1 new sleight every 1–2 months.

As noted above, characters infected with this strain suffer from different haunting effects—changes to their personality or mind-state. A few ideas for haunting effects are noted here, but gamemasters are encouraged to be creative when inventing their own to apply:

- **Altered Perceptions:** The victim's perceptions are changed in disturbing and unusual ways. They may see things that aren't there, feel a presence behind or watching them, inexplicably smell blood, hear voices, suffer synaesthesia, or suddenly perceive the people around them as nothing but outlandish, blabbering sacks of meat.
- **Behavioral Modification:** Treat as behavioral control or personality editing psychosurgery (p. 231). This is typically applied to shape the character closer to being a pawn of the ETI.
- **Dream Manipulation:** The character's dreams become lucid, weird, and surreal. They may find themselves dreaming of life as an alien on some exotic exoplanet, as a robotic probe soaring through the vast emptiness of space, or fantasizing different methods of inflicting mass destruction and death.
- **Emotional Manipulation:** Treat as emotional control psychosurgery (p. 231).
- **Inexplicable Urges:** The character will be flushed with strange alien urges and may sometimes find themselves doing highly unusual things without realizing at all they are doing it. These may include taking devices apart to understand how they work, testing the limits on programming a nanofabricator, cutting a living thing apart to see how it is put together biologically, testing weapons eating things that are only barely edible, promiscuous and unusual sexual activity, lying just to see what they can get away with, and so on.

Mindstealer Virus

Very similar to the haunting virus, the mindstealer strain is much quicker acting. Instead of slowly subverting the target's mind over the course of months, the mindstealer virus rapidly recodes the victim's brain in a matter of minutes. This infection is much more invasive and brute-force, often causing significant side effects to the target's mental state as a result. This strain is only spread as a digital virus, nanoplague, or basilisk hack (not as a biological nanovirus). Once the victim is infected, it takes the virus a number of Action Turns equal to $\text{COG} + \text{INT} + \text{SAV}$ to completely take over their mind (20 Action Turns = 1 minute). During this time, the target is actively aware that their mind is under attack and undergoing massive changes against their will. This process is confusing, frightening, and painful, inflicting a -30 modifier to all of the character's actions for the duration. Many victims are reduced to whimpering, drooling, or convulsing for the duration. This mental transformation inflicts 2d10 mental stress to the target. Once complete, the victim is an exsurgent NPC, under the gamemaster's control.

Watts-Macleod Virus

The Watts-Macleod strain is a strangely benevolent version of the Exsurgent virus, seeming to imbue its victims with psi abilities without any of the other transformative elements typical of other strains. Perhaps created as an accidental mutation of the Exsurgent virus, there are many who wonder if the true detrimental effects of this strain simply have yet to reveal themselves.

As noted in the *Mind Hacks* chapter section on Psi (p. 220), characters infected with this strain gain the Psi trait (p. 147) at either Level 1 or 2. If a character is so infected during game play, this trait must be purchased with Rez Points (if the character does not have any points currently available, they pay out of the points they earn until the debt is paid off). All of the other side effects of Watts-Macleod infection (p. 367) also apply.

Though infection with this strain does apply some benefits to the character, the gamemaster should make sure to play up the creepy and unsettling nature of this virus. The character should never be certain that they haven't in fact been subtly influenced by the virus in ways they can't immediately pinpoint—they should always feel like the ax may fall at any moment.

Xenomorph Virus

The xenomorph strain transforms the target's body in addition to their mind. Over time, the victims morph physically transmogrifies into some sort of alien life form. It is only spread as a biological nanovirus or

nanoplague (not as a digital virus or basilisk hack). Different variants of this strain produce different alien forms. It is not known where these different alien templates originated, meaning they may be copies of (once) existing alien species or simply neogenetic creatures created from scratch. The one trait they have in common is that they are universally dangerous. Some speculation in Firewall circles suggests that the Exsurgent virus may in fact have a “library” of creature types to deploy, under the assumption that at least some will be more effective than others for exterminating whatever victim species they are fielded against.

This strain follows the same rules as the haunting virus (above), but with the following changes. The timeframe is typically much quicker, though the gamemaster may adjust this as they see fit.

Stage 1: The effects from Stage 1 of the haunting virus apply. Additionally, the character begins to suffer minor physical changes that are definitely unusual but are not impeding in any way and are easily hidden from others. Example biomorph alterations might be: unusual hair or fibrous growth, some skin discoloration or translucence, severe rashes, dermal thickening weakened or enhanced sensory organs, strong body odor, hair loss, teeth gain or loss, vestigial tail or other limb growth, minor dietary changes, and so on. Synthmorphs might experience minor system glitches, malfunctioning or improved components, and spots of material stress or transfiguration. Gamemasters are encouraged to be creative. This stage typically lasts from initial infection to 1 week for biological nanovirus strains, or from infection to just 1 hour for nanoplague strains.

Stage 2: As with haunting virus Stage 2, plus the character begins to seriously transmogrify in ways that are difficult to hide from others, becoming more and more monstrous as the stage progresses. Example biomorph transformations include: growing scales or feathers, partial modification of limb structure, partial new limb growth, vestigial sensory organ growth, sensory loss, extension of claws or spines, severe dietary changes, etc. Synthmorphs might experience radical system and shape alterations limited or enhanced sensor functions, or even conversion of their robotic shell to smart materials. These physical changes weaken the victim, inflicting 1d10 physical damage. This stage typically lasts 1 week for biological nanovirus strains or just 1 hour for nanoplague strains.

Stage 3: As with haunting virus Stage 3, a character reaching this stage becomes an NPC. Additionally, the victim completely undergoes a transformation into some sort of creature that is no longer even remotely human. Example exsurgents of this nature are detailed on p. 369.

12.5.6 Using The Exsurgent Virus

The frightening thing about the Exsurgent virus is its adaptability. It was written by a near omnipotent ETI with the intent of corrupting any alien seed AIs or similar singularities it encountered, and it is *very* good at it. This means it has the capability to analyze understand, and mimic almost any alien digital protocols and communication methods it comes into contact with, no matter how diverse the alien mindset that constructed what it encounters. It then has a cunning ability to circumvent any safeguards and infect such systems. From there, it rapidly assimilates any data it can about the target species/civilization and does it best to mutate into other forms that can attack this target from other vectors.

Given its constant morphing nature then, the Exsurgent virus is likely to continue to mutate in new and interesting ways. Some of these mutations may be effective, many not. This does, however, afford the gamemaster an opportunity to invent new variants of their own to deploy against unsuspecting characters.

12.5.7 Roleplaying Exsurgents

The primary thing for gamemasters to keep in mind when roleplaying entities that have been taken over by the Exsurgent virus is that exsurgents are following an alien agenda. The specific goals and actions of each exsurgent may differ, but they are generally concerned with two things: spreading the Exsurgent virus and destroying anything that isn’t affected. In some cases, this may mean immediate and enraged hostile action against anything non-exsurgent around them.

In others, the exsurgent approach is more methodical hatching long-term plots to infiltrate positions of power and authority, setting the stage for acts of mass destruction, and so on. In other words, they may

be handled both as hostile monsters or as nefarious long-term opponents that are subverting transhumanity from within or hatching complicated plots that could mean devastation on a planetary scale.

If the gamemaster wishes, exsurgents may also pursue other goals, tangential to the ones above. These may range from accumulating knowledge and expertise on how transhumanity functions as a species to forcibly uploading mass numbers of minds to more esoteric goals such as manufacturing a halfnium bomb or converting the solar system's mass to computronium. The Exsurgent virus is potent and intelligent, and while its methods and goals may sometimes be opaque to transhumanity, it acts with direction and purpose. There may also be occasions, however, likely due to the mutating and morphing aspect of the virus and the way in which it transforms transhuman minds, perhaps not always in the manner intended, where the exsurgent goals become strange or simply horrific, such as running experiments on transhuman responses to extreme conditions or converting an entire colony to cannibalism.

Exsurgent-Infected PCs

It is possible for player characters infected with some strains of the Exsurgent virus to continue on under their own volition, even as the virus slowly consumes them. This process is, quite naturally, horrifying in the extreme, though there is little they can do about it. Despite the best efforts of transhuman science, there is very little that can be done to save an infected person—the virus is simply too potent and adaptive. As a result, standard Firewall policy is to terminate the infected with extreme prejudice. Most Firewall operatives are going to be aware of this, a fact which pushes some of those who become infected to keep their status a secret from their comrades.

Both the haunting and xenomorph strains usually transform a subject over time, meaning that the character may initially not be aware of the infection. This is a prime opportunity for the gamemaster to mess with the character ruthlessly, starting slowly with little haunting effects and building up as the infection progresses. The character should slowly become aware that they are under the influence of something—something *intelligent*. Characters aware of the Exsurgent virus and its effects will likely pick up on this sooner, but the virus may prevent them from doing anything about it. In effect, the character becomes a prisoner within their own body, a body they now share with a cold and malevolent presence that is methodically taking them over. Such characters may respond in a number of ways depending on their personality, ranging from despair, withdrawal, and suicidal tendencies to complete hysteria or calm acceptance. Most importantly, however, their personality should begin to change as the virus continues to transform them. Players should be encouraged to take on new demeanors and motivations, reflecting the alien component of their changing personality, with some guidance from the gamemaster. This presents some intriguing roleplaying opportunities that the players will hopefully embrace. If the gamemaster feels that the player is not adequately representing the changing mindset, however, the transformation can simply be accelerated and the character converted into a gamemaster-operated NPC.

12.5.8 Exsurgents

A few examples of exsurgents created from transhumans transformed by the xenomorph strain of the virus are noted below. As always, gamemasters are encouraged to develop their own, using these as guidelines. Unless otherwise noted, exsurgents use the stats and skills of the transformed character. Each exsurgent detailed below first lists the aptitude modifiers applied to transformed characters, then gives example aptitude/skill ratings for NPC exsurgents. Note that simply encountering transformed exsurgents is stressful to the minds of many transhumans. At the gamemaster's discretion, such encounters may inflict $1d10 + 3$ mental stress (p. 215).

Creepers (Synthmorphs)

Perhaps the most disturbing exsurgent variant, so-called creepers are cloud-like amorphous swarms of small, black bubbles that are strangely fuzzily defined, as if surrounded by some sort of visual refraction effect. These clouds are theorized to in fact be autonomous femtobot swarms—similar to nanobots, but affecting matter on an even smaller scale, at the level of an atomic nucleus. These black bubbles are capable of

coalescing into physical shapes in various states and can penetrate just about any material or substance in a matter of Action Turns. They may even penetrate morphs, accessing and interfacing with neural and electronic systems directly. For rules purposes, treat creepers the same as a self-replicating nanoswarm (p. 383).

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
+5 (20)	— (15)	+5 (20)	+10 (30)	— (15)	— (15)	+10 (30)	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
100	2	—	—	—	100	20	200

Mobility System: Walker/Microlight (4/16) (may create other mobility systems with different rates)

Skills: Fray 40, Free Fall 50, Intimidation 60, Perception 50, Unarmed Combat (Grapple) 50 (60)

Notes: 360-degree Vision, Chemical Sniffer, Electrical Sense, Enhanced Hearing, Enhanced Vision, Fractal Digits, Nanoscopic Vision, Radar, Radiation Sense, Swarm Composition (but may make SOM Tests, and plasma weapons do only 1d10 damage), T-ray Emitter

Jellies (Biomorph)

These exsurgents resemble collections of massive, slimy, mucus-filled bubbles. Their soft, amorphous shape allows jellies to squeeze, slide, and slither through even tiny spaces. Jellies are equipped with a number of “limbs” that resemble long meaty tongues studded with hard fleshy spikes that provide excellent gripping ability. The lubricating coating that envelopes jellies is both toxic and slightly corrosive, melting plastics and biological materials after a half hour of exposure. This substance may also be “spit” at targets.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
+10 (30)	-5 (10)	+10 (30)	— (15)	— (15)	+5 (20)	+10 (30)	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
90	1	—	—	—	70	14	105

Movement Rate: 4/16

Skills: Exotic Ranged Attack (Spit) 40, Free Fall 50, Perception 60, Unarmed Combat 40

Notes: Armor (12/12), Enhanced Smell, Spit Attack (area effect), Tongue (DV 1d10 + 3, AP 0), Toxin (Application: D, O; Onset Time: 1 Action Turn, Duration: 5 Action Turns, Effect: 1d10 ÷ 2 (round up) DV per Action Turn). Due to their physical form, jellies suffer the minimum amount of damage from standard kinetic weapon and blade attacks.

Shifters (Synthmorph)

Shifters are synthmorphs whose material frames have been converted to an exotic smart matter liquid metal. This shapeshifting material can stabilize as a hardened metallic shell or liquefy and reshape itself into other forms. This allows the shifter to reflow its shell in a matter of seconds, enabling it to visually mimic other forms, including biomorphs (though they are easily detectable as synthmorphs at other wavelengths or by touch). Shifters may also reshape parts of their shell into melee weapons such as knives or clubs.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
+5 (20)	+5 (30)	— (20)	+10 (30)	+5 (20)	+10 (30)	+10 (30)	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
100	2	—	—	—	60	12	120

Mobility System: Walker (4/20)

Skills: Blades 60, Deception 55, Disguise 60, Fray 50, Freerunning 55, Impersonation 60, Perception 50, Unarmed Combat 50

Notes: Armor (13/13), Enhanced Hearing, Enhanced Vision, Shape-Adjusting (Programmable Liquid Metal Form)

Snappers (Synthmorphs)

Snapper exsurgents are typically crafted from vehicles or other large synthetic shells or by melding multiple synthmorphs together. They take the form of an insectoid multi-segmented hexagonal tube with multiple sets of limbs, three apiece, set radially 120 degrees around the torso. These limbs are heavy, double-jointed and articulated with three joints. Each limb ends in either a triad of manipulatory digits or a larger pincer-like claw.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
+5 (20)	+5 (30)	— (20)	+10 (30)	+5 (20)	+10 (35)	+10 (30)	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
100	2	—	—	—	70	14	140

Mobility System: Walker (4/24)

Skills: Climbing 45, Fray 40, Freerunning 40, Perception 40, Unarmed Combat (Pincers) 55 (65)

Notes: 360-degree Vision, Armor (16/16), Enhanced Vision, Extra Limbs (9, 12, or 15 total), Lidar, Magnetic System, Pincers (DV 2d10 + 3, AP -3), Structural Enhancement

Whippers (Biomorph)

These small barrel-shaped creatures have a mass of small legs under their trunk that allows for fast movement. At the top of their trunk is another mass of 3-meter long, strong, whip-like tentacles. Some of these tentacles feature gripping surfaces for grabbing and holding (both for tool use and mobility), while others are sharp-edged and useful for slicing through opponents.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
+5 (20)	+10 (30)	+5 (20)	+10 (30)	— (15)	+5 (25)	+5 (20)	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
100	2	—	—	—	35	7	53

Movement Rate: 8/40

Skills: Climbing 40, Fray 50, Free Fall 40, Freerunning 50, Infiltration 40, Perception 50, Unarmed Combat (Tentacles) 45 (55)

Notes: Enhanced Vision, Tentacle Whip (DV 2d10 + 1, AP -1)

Wrappers (Biomorph)

These exsurgents resemble large, thin, four-armed, spiny starfish, capable of walking in a quadruped manner, though they are seemingly better adapted for microgravity. A large circular mouth resides in their middle on one side and each arm ends in small sharp-clawed digits, useful for climbing and tool use. Small vent sacs allow for thrusting in microgravity and sensory bands on the upper part of each arm provide low-frequency hearing and infrared-equivalent sensing. Their name comes from their tendency to drop on opponents from above, wrapping themselves around the head and arms.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
+5 (20)	+5 (20)	+5 (20)	+10 (30)	— (10)	+10 (30)	+10 (30)	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
100	1	—	—	—	45	9	68

Movement Rate: 4/16

Skills: Fray 40, Free Fall 50, Perception 50, Unarmed Combat (Grapple) 50 (60)

Notes: Armor (8/8), Bite (DV 2d10 + 3, AP -5, must grapple first), Chameleon Skin, Claws (DV 1d10 + 2, AP -2), Enhanced Hearing, Infrared Sensing, Vacuum Sealing

12.5.9 Exsurgent Psi

In addition to psi-chi and psi-gamma (see *Psi*, p. 220), exsurgents have access to a third level of psi ability (the Psi trait at Level 3), known as psi-epsilon. Psi-epsilon is theorized to allow a level of interaction with the underlying physics of reality that is beyond the comprehension of transhuman science. Though some

Firewall scientists have speculated about the manipulation of dark energy or the Higgs field and Higgs boson particles and similar exotic ideas, the truth is that psi epsilon represents an understanding of science so far advanced and so alien that transhumanity can only guess at its mechanics.

Exsurgent Synthmorphs And Psi

Exsurgents in synthetic morphs that were transformed via nanoplague may use psi, despite lacking a biological brain. Through some unknown mechanism, the infecting nanobots are able to simulate a biological brain's effects. This feature, however, also makes them vulnerable to psi use by others.

Exsurgent Psi Strain

Exsurgents with Level 3 psi (psi-gamma) do not suffer strain when using psi. Instead, they draw requisite energy from the environment around them. In game terms, this means that gamemasters do not need to worry about rolling strain for exsurgent sleights. On a cinematic level, it also allows the gamemaster to add creative environmental details to exsurgent psi use: sucking the warmth out of the air, killing the lights, withering plants, draining power from nearby electronics, killing small creatures or insects, lowering air pressure, etc.

12.5.10 Exsurgent Psi-Gamma Sleights

These sleights are available to exsurgents with the Level 2 Psi trait.

Decerebration

PSI TYPE: Active

ACTION: Complex

RANGE: Touch

DURATION: Temp (Action Turns)

STRAIN MOD: +2

SKILL: Psi Assault

This sleight temporarily “shorts out” a portion of the subject’s brain stem. The victim’s cerebral functions and motor activity become severely impaired; apply a –30 modifier to all actions. If an Excellent Success is scored, the target effectively loses all cerebral functioning, including vision, hearing, other sensory functions, and mesh use. Their muscles and limbs also tense and become rigid, essentially paralyzing them in what looks like an agonized state.

Onslaught

PSI TYPE: Active

ACTION: Complex

RANGE: Touch

DURATION: Temp (Action Turns)

STRAIN MOD: +0

SKILL: Psi Assault

This offensive sleight floods the target’s mind with sensory input and thought processes that are so alien and disturbing that they inflict 1d10 + (WIL ÷ 10, round up) mental stress. Increase the stress by +5 if an Excellent Success is scored.

Scenario

PSI TYPE: Active

ACTION: Complex

RANGE: Touch

DURATION: Sustained

STRAIN MOD: +2

SKILL: Control

This sleight hijacks the target's sensorium, replacing it with a virtual scenario controlled by the exsurgent. The effect is much like being jacked into a simulspace scenario, albeit against the target's will. While the exsurgent cannot harm the target in the scenario, they can learn something about the person's behavioral responses to certain situations. While under the influence of this sleight, the target is cut off from their physical senses (–60 to any Perception Tests), but they may flail about and otherwise respond physically to events in the scenario, which may cause them to hurt themselves and will make them seem crazy to onlookers. Targets may attempt to ignore the scenario and concentrate on the real world, but this requires a WIL Test each Action Turn and they suffer a –30 modifier from disorientation even if they succeed.

Strip Memory/Skill

PSI TYPE: Active

ACTION: Complex

RANGE: Touch

DURATION: Temp (Hours)

STRAIN MOD: +2

SKILL: Psi Assault

Strip allows the exsurgent to suppress certain memories in the target's mind. This can be used to block memories of certain events or even the victim's identity. The process is not exact, however, and so the memories may not be fully suppressed and/or related memories may also be blocked; the gamemaster decides on the effect as determined by the MoS. Strip can also be used to temporarily erase a specific skill from the target's mind, preventing them from using or even defaulting to that ability while so affected.

12.5.11 Exsurgent Psi-Epsilon Sleights

Psi-epsilon is available to exsurgents with the Psi trait at Level 3. This subset of psi involves abilities that can affect the underlying physical nature of the universe, creating localized reality-altering effects. Psi manipulation on this level is extremely dangerous and should have the potential of disastrous consequences, given that these manipulations violate fundamental laws of nature and sometimes create paradoxes between the forces that glue the universe together. Gamemasters are also encouraged to treat critical failures as appropriately *critical*.

Given these factors, psi-epsilon should only be accessible to powerful adversaries and used as a gamemaster tool with extreme precaution. The exact mechanics of psi-epsilon sleights are left wide-open, however, for whatever use the gamemaster can

dream of. Their intent is to be more cinematic than mechanical, so gamemasters should wing rules effects as needed. This is an open opportunity for the gamemaster to create nightmarish monsters from beyond with frightening reality-ripping and mind-scarring abilities. While some example sleights are provided below, gamemasters are encouraged to modify their effects and to create their own.

At the gamemaster's discretion, simply observing psi epsilon sleights in action may inflict 1d10 + 2 mental stress on a character (p. 215).

Anti-Electronics Field

All electronics within Close range of the exsurgent mysteriously fail as if electrical power is simply negated. This effectively disables synthmorphs and pods and leaves other characters without access to their devices or implants.

Casimir Force Repulsion

This sleight exploits the Casimir effect (an interaction between the electromagnetic fields of different objects) on a macro-scale, allowing the exsurgent to levitate themselves or other objects by creating repulsing fields. This could also allow the exsurgent to push targets away, pin them against walls, etc.

Cryokinesis

This sleight allows the exsurgent to drain all heat from an area, down to absolute zero, effectively freezing everything within range and inflicting cold damage on unprotected characters.

Diffusion

This sleight diffuses light, laser, and particle beams, effectively making them useless as weapons, or at least impairing the DV they inflict.

Kinetic Friction

The exsurgent uses this sleight to increase the friction applied to kinetic activities. This has a negligible effect on most activities, but high-velocity projectiles like firearms and railguns will be significantly slowed, decreasing their DV by half or more.

Matter Transformation

This sleight alters the molecular bonds and atomic components of a targeted material, causing it to either weaken and deteriorate or transmute into some other physical substance. This can also be used to alter the molecular state of a material, causing gases to condense, solids to liquefy, etc. An exsurgent could use this to weaken a door or other barrier, condense a solid bridge out of liquid, petrify organic materials, etc.

Negative Refraction

The exsurgent redirects electromagnetic waves with this sleight, refracting them around their body, with the same effect as the invisibility cloak (p. 316).

Pyrokinesis

Similar to cryokinesis, this sleight enables the exsurgent to accelerate the molecules, increase friction, or focus heat in a specific area, causing materials to ignite or smolder.

12.6 The Factors

The alien species known as the Factors are unlike anything mankind has encountered so far (see *First Contact: The Factors*, p. 40). Though they are aloof and stand-offish, their willingness and sometimes eagerness to deal with (parts of) transhumanity indicate either a keen interest on their part in transhuman affairs or some hidden ulterior agenda. Though the various transhuman factions have been similarly wary and cautious, and despite numerous communications difficulties and failures, an uneasy relationship has flowered over the past 8 years, facilitating some trade and exchange of knowledge.

12.6.1 Origin And Evolution

The Factors have remained notoriously tight-lipped about their origins, history, and the location of their homeworld. Though they have also paid visits to some of transhumanity's exoplanet colonies, no gatecrashing expeditions have yet found any sign of Factor habitation or passing elsewhere in the galaxy. Repeated

inquiries by transhuman mediators have been simply ignored or answered in cryptic terms that have yet to be deciphered.

The Factor home world is in fact an Earth-like planet with comparable atmospheric conditions and a prevalent hydrosphere but with longer periods of darkness (due to slower rotation of the planet and a less-luminous orange giant). While adapted transhumans could find their planet habitable, their abiogenesis (the formation of life from self-replicating, but not-living molecules) took a different route than life on Earth.

The Factors' primordial ancestors began in their planet's early geological history as a type of photosynthesizer that ate carbon dioxide and water and released oxygen, also obtaining energy from inorganic chemicals like hydrogen sulfide. Long conditions without direct light on their homeworld, however, spurred the success of organisms that could survive by acquiring energy in other ways. The next evolutionary leap was to a stage similar to Terran slime molds, eating microorganisms from decaying matter. As evolution progressed, they mutated further into a cautious, predatory species that fed on larger, dangerous creatures. Rather than actively hunting such prey, this species developed versatile methods of capturing and immobilizing their competitors (comparable to Earth's funnel web or trapdoor spiders). Over time, this method of trapping prey spurred basic (practical) intelligence and provided them with the evolutionary advantage that paved the way to sapience, driving Factors to become the highest developed organisms on their planet and build a civilization.

Like mankind, the Factors suffered through and survived their own singularity event and encounter with the Exsurgent virus. Perhaps due to their cautious and calculating nature—and their evolutionary experience in dealing with more powerful and dangerous opponents—the Factors are resolutely determined not to make any similar mistakes as a species.

12.6.2 Xenobiology

Since life on the Factors' home world developed differently than Earth and produced neither nucleic acids nor amino acids, Factor metabolic processes and “genetics” are very different from transhumanity's. While little is known about the exact physiology of the Factors, due to the lack of captured or dead specimens to investigate (so far, no hypercorps or factions have risked an interstellar incident by abducting one to dissect ... so far) and their unwillingness to be examined by transhumans, most common knowledge about them is based on observational and forensics research during their encounters with transhumanity.

Individual Factors

Individual Factors resemble non-translucent ambulatory amoeba, slime molds, or slugs. Though they “stand” only 0.3 meters tall, their body diameter ranges from 1.5 to 2 meters, they can be up to 2 meters long, and they can shape their body to change these dimensions. Instead of walking, they crawl or ooze from place to place by protruding finger-like structures (so called *pseudopodia*) that attach to the ground (or wall or ceiling) and which they use to pull and retract their rear forward (similar to cell migration). Due to their malleable shape they are not as strongly affected by gravity as transhumans.

Most Factors that have been encountered are dull ochre in color and are made from a gooey, gel-like substance of unknown composition, though yellow glistening patches (which are temporary organelles) and bundles of fibers (some kind of muscular skeleton often become visible when they move). While all Factors are able to express versatile pseudopodia to manipulate and operate devices (and even attack), some subspecies possess, carry, or are able to develop additional differentiated limbs, cilia, or organs with specialized functions.

Factor Colonies

Unlike transhumans, Factors rarely act individually—in fact, individuality is a concept somewhat foreign to Factors. Most Factors join together into a collective unit termed a *colony*. A typical Factor colony is composed of hundreds or thousands of individual Factors that literally physically join together into a mass organism (resembling more a primordial soup than a gargantuan Factor). Individual Factors are indistinguishable from each other when merged into the supra-structure of the colony, though individuals can form and break apart to accomplish different tasks. This colonial merging is mainly possible due to the

fact that Factors don't possess differentiated and specialized organs or cell types that need to be segregated from each other, but instead use an open system of local, temporary gradients for regulation.

Neurofilament connections effectively allow the Factor colony to operate with a group mind-state, with supercomputer potential. This also allows for the easy transfer of knowledge and memories to all other factors within a colony.

If dismembered, blown apart, or otherwise separated individual Factors in a colony can regenerate and reconstitute at a rapid rate without loss of ability or memory.

Factors reproduce when different members of the colony produce gametes that fuse, grow into spore stalks, and emit spores that later hatch and grow clones.

Biodiversity And Self-Design

Factors colonies are known for their high biodiversity, featuring numerous sub-groups (so called *phenotypes*) that each have unique traits (cilia, apocrine glands, carapace-like outer membrane) that give them an ecological advantage or a utilitarian aptitude for certain tasks. These traits are not random evolutionary features, but are the result of intentional bio-engineering. The Factors have a strong grip on their own metabolisms and genetic expressions and can draw on an array of genetic building blocks and biotech techniques to modify themselves rapidly and massively to adapt to special conditions. Whether these modifications might have a purpose beyond function, such as for reproduction or self-expression, is currently unknown.

Metabolism

Factors ships and habitats have transhuman-friendly atmospheres with a slightly higher content of carbon dioxide and less nitrogen that mimics the conditions on the Factors' home planet. They don't breathe oxygen via lungs but absorb it via their outer "skin." Since they can also use oxygen from other sources (minerals, liquids like water, and salts) to fuel their aerobic energy production (i.e., respiration), they can be considered functional anaerobes, meaning they can survive in environments without atmosphere, though they must usually supply themselves with food in order to do so.

During the few ceremonial festivities to which Factors were invited and actually attended, they consumed and processed transhuman organic food by internalization. On the first occasion, dishes and dinnerware were absorbed as well due to misunderstanding but were excreted unharmed after the organic components the factors could utilize had been broken down.

While Factors are omnivores similar to transhumans, they prefer immobilized live prey, which they enjoy absorbing internally and digesting, excreting those parts that cannot be used to fuel their metabolism. As such they can devour biomorphs and non-metallic components of synthmorphs.

Perception

Factors don't perceive the world as transhumans do. They (usually) don't possess visual or acoustic organs to see or hear but have a number of sensory organs that grant them a 360-degree awareness of their surroundings and enable them to interact with their environment similar to or in some cases even better than transhumans do. Their perception spectra includes the infrared part of the electromagnetic spectrum, magnetoception, a high resolution chemical-gradient based "sight," and keen haptic perceptions (including vibrations).

Communication

Due to the lack of a vocal system, Factors use different methods of signaling and communication. Factors in physical contact exchange information by juxtacrine cellular, neurofilament interfacing, or by merging for information transfer. Over distance, Factors signal via pheromonal communication using airborne scents or chemical signals with different metabolic components. Nicknamed "Factor dust," this communication is effective even over great distances (up to 10 kilometers). Factor dust does have an odor perceptible to transhumans however, that ranges from smelly to unbearable. This dust is also toxic in high concentrations and sometimes used as an offensive or defensive mechanism.

To date, transhumans have failed to develop a device that can analyze the Factors' chemical effluvia and translate it into something understandable, due to the lack of a conceptual matrix (though certain "moods" have been identified). Instead, all communication between the Factors and transhumanity is mediated through computer interfaces. Certain Factor phenotypes that deal with transhumanity have grown a neurobiological interface (or organ) that enables them to wirelessly mesh with transhuman computer systems.

Long distance communication between Factors and transhumanity is achieved by normal means of farcasting communication. There are strong indications that Factors also take advantage of quantum-entanglement communications as well, enabling Factor colonies and ships to share knowledge gained in different parts of the galaxy.

12.6.3 Exosociology

Factors are cooperative beings that exist as a collective colonial organization. Though they can operate individually from the colony, they tend to view themselves as part of that collective entity rather than an individual being. Multiple colonies often work together as a higher functional unit (a *lattice*), like some kind of superorganism. These lattices enable the potential for collective networking and bioinformation exchange on a scope beyond anything transhumanity is capable of.

These colonies should not be considered the same as the hive mind social hierarchies of Terran insects. Factor colonies do not feature the same division of labor and instead function according to a consensus-based sort of groupthink. Individual Factors have no sense of personal gain or property and share equally with other Factors and colonies.

Factors do not experience emotions in the same manner that transhumans do, though being evolved creatures they are driven by certain instincts. They know and understand many of the same concepts that transhumans do thanks to evolution, such as competition/rivalry and altruism/cooperation. They also enjoy an understanding of basic ideas of philosophy such as aesthetics and metaphysics, though their conception of such topics is likely to differ from transhuman notions.

Art And Culture

Due to their perceptual array, Factor "art" (creations and expressions that are appealing or attractive to their senses) is mostly chemical or tactile-based. It can induce certain "mood" responses from individual Factors and whole colonies, ranging from agitated jittering and release of a Factor dust interpretable as "joy" to a tensing and solidifying of the whole body (and no chemical expulsion) that seems to relate to anger. Since they like and are susceptible to delicate compositions of different chemicals, certain bouquets and fragrances from liquids or volatiles such as wines and perfumes are both appealing and repulsive to Factors. The same is also true for the natural smells of biomorphs, meaning that Factors may respond in a more friendly or hostile manner depending on a particular transhuman's scent.

Factors do not comprehend most transhuman art, as it is mostly visual or auditory based (e.g., music, painting), though they do seem to have an appreciation for engineering, architecture, and some sculpture. While they have expressed interest in digitalized media out of a curiosity (or plan) to understand transhuman mindsets, they lack the organs and mental structure to access and comprehend it.

Technology

Though the Factors repeatedly express dismay at transhumanity's low level of technology, they have failed so far to produce technology that is exceptionally far in advance. Some believe that the Factors are simply hiding their advanced technology in order to keep transhumans from stealing or copying it, while others believe this may simply be a posture taken by the Factors to facilitate bargaining. The Factors also claim that their technology would not interest transhumans because of their differences in physiology and mindset, and what little technology they have displayed is certainly specialized for Factor use (specialized neurofilament links, chemical signaling and Factor dust interfaces, etc.) and so unusable to most transhumans. The Factors have traded some technology to transhumans, at expensive cost, though the small sampling provided so far seems to have originated from alien species with physiologies more akin to transhumans.

It is interesting to note that scans of Factor ships indicate their technology level, aside from the drives, is not all that more advanced than transhumanity. Also of note is that no two Factor ships have been alike, spurring some to believe that the Factors are in fact making use of ships acquired from other alien species—perhaps abandoned derelicts that the Factors recovered and restored. Once again this has led some to believe that the Factors are using what to them are primitive craft in order to hide their real technology, while others are of the opinions that the Factors are simply scavengers and opportunists, piggybacking on the developments of other alien species. One interesting feature of Factor technology is that they use no artificial intelligences. This stems from their own singularity experience. Instead, Factors use infomorph versions of themselves or the accumulated processing power of their colony mind-states to perform major computerized tasks.

12.6.4 Factor Motivations

The driving reason behind why the Factors made contact with transhumanity remains unclear and is open to gamemaster interpretation. There is much speculation among transhuman factions. Some think the Factors are simply social creatures who are glad to make contact with another post-singularity surviving civilization. Others believe the Factors are mercenary traders who somehow acquired FTL travel and use it to their full advantage, fleecing various trading partners who lack such capabilities (thus also explaining why the Factors eschew the Pandora Gates—they disdain competition). Still others worry about secret, hidden motivations. Despite claiming to represent a number of alien civilizations, the Factors have been extremely reluctant to provide any other information on these other species or even to say how many there are. More recently, however, they have expressed a willingness to transport a small number of transhumans to other civilizations, though at great expense and with no guarantee to their safety or ability to return. So far, the Factors have made no mention of the ETI or the Exsurgent virus to transhumanity, though they are aware of their existence. Instead they have simply issued dire warning and admonitions regarding the development of seed AIs and use of the Pandora Gates. The Factors have in fact expressed an extreme reluctance to deal with any transhuman factions that are heavily invested in gatecrashing, such as Gatekeeper Corp.

12.6.5 The Factors In Game

Factors should be rarely encountered in *Eclipse Phase*. Most of their interactions with transhumanity occur remotely and infrequently. It is uncommon for them to risk direct interactions. It should be kept in mind that Factors are cautious to the point of being conservative and view transhumanity as potentially hostile or dangerous, so they are more likely to act with discretion than boldness. Factors are also quite cunning, having evolved from prey-capturing predators, and still design complex machinations (traps in the metaphorical sense) to achieve their goals. In other words, Factors out to achieve something are likely to hatch an

elaborate plot to get it and are not against recruiting transhumans. Also, drawing on their abilities to self-modify themselves and technology developed on their own or picked up at other places in the universe, they can adapt to new situations very quickly.

Alien Mindset

Factors don't possess Lucidity stats and cannot be driven to madness like transhumans.

Affecting Factors with psi is very difficult, as noted on p. 222. As of yet, Factors have not exhibited any psi abilities of their own.

Factor Combat

Factors usually avoid direct combat but can defend themselves if they have to. They are only likely to act aggressively in situations where they have surprise, environmental or technological advantages, and/or superior numbers. Due to their cooperativism, Factors are rarely encountered alone, working en masse to eliminate potential threats.

Immunity to Kinetic Damage: Due to their gooey composition and non-differentiated physiology, kinetic weapons (firearms, railguns) are not very damaging to Factors. Most such projectiles pass through their gelatinous bodies, inflicting minor damage via hydrostatic shock. The holes left by such weapons quickly close in a matter of seconds. Likewise, cuts left by blades rapidly seal. In game terms, both such weapons inflict the minimum amount of damage possible.

Regeneration: Even if damaged, Factors regenerate very quickly. They heal $SOM \div 10$ (round up) damage every Action Turn. Wounds may not be healed this way, however.

Factor Computers

Due to using completely alien protocols and system designs, Factor computers are essentially impossible to hack. They do, however, employ some devices that emulate transhuman computer systems for communication purposes, and these may be hacked as normal.

Factor Dust Toxin

As noted above, Factors can deploy a type of chemical Factor dust that is toxic to transhumans. Treat this as an area effect (cone) attack.

Type: Bio

Application: Inh

Onset Time: 1 Action Turn

Duration: 10 minutes (5 with medicines)

Effect: Severe coughing and respiratory distress, 1d10 damage per Action Turn for 5 Action Turns (or ongoing with continuous exposure), -20 to all actions for 2 hours. Medicines reduce damage by half and modifier duration to 15 minutes.

Melding

Individual Factors may merge together to form larger units, much like masses of Factors form colonies. In game terms, use the highest stat possessed by the melded Factors, +2 for each additional Factor up to a maximum of +10. Durability (and Wound Thresholds) are added together.

12.6.6 Factor Phenotypes

A few examples of the different Factor phenotypes are described below.

Ambassadors

The ambassador Factor phenotypes are the ones who most commonly handle direct interactions with transhumanity. Most likely to put transhumans at ease, these Factors feature a section of sensor nodules that loosely approximate a “face.”

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
20	10	20	10	15	15	20	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
60	1	—	—	—	30	7	45

Movement Rate: 4/16

Skills: Deception 70, Exotic Ranged Attack: Factor Dust 45, Fray 25, Free Fall 40, Hardware: Electronics 35, Infosec 35, Intimidation 50, Kinesics 40, Perception 50, Persuasion 60, Protocol 50, Research 35, Unarmed Combat 30

Notes: Access Jacks, Chameleon Skin, Grip Pads, Infrared Sensing, Magnetoception, Poison Gland (Factor Dust Toxin)

Guardians

Guardian Factors serve as bodyguards for ambassadors or other Factors whenever they leave a Factor ship.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
20	20	15	20	10	25	15	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
70	1	—	—	—	50	10	75

Movement Rate: 4/20

Skills: Climbing 40, Exotic Ranged Attack: Factor Dust 65, Fray 50, Free Fall 40, Freerunning 40, Infiltration 40, Intimidation 50, Kinesics 20, Perception 50, Profession: Security Procedures 50, Unarmed Combat (Tentacles) 50 (60)

Notes: Chameleon Skin, Eelware, Electrical Sense, Grip Pads, Infrared Sensing, Magnetoception, Poison Gland (Factor Dust Toxin), Tentacle Whip (DV 2d10 + 1, AP -1)

12.7 The Iktomi

Little is known about the alien race known as the Iktomi except for the ancient ruins they left behind on Echo V (p. 109). No Iktomi specimens have been found so far, though certain architectural remains suggest a predilection for web-like structures. This has been bolstered by certain other features and relics which suggest these aliens had a segmented, multi-legged arthropod-type form—thus their given name, after a Native American spider god.

What is clear is that the Iktomi suffered through some sort of cataclysmic event that wiped out their civilization. The nature of this event has yet to be determined but it raises concerns for many researchers. Having suffered through its own near-apocalypse, it is not comforting for transhumanity to find evidence that other alien species did not.

Though the Iktomi are likely long extinct, the remnants of their civilizations presents a plot hook for gamemasters to use for building scenarios. Perhaps evidence is uncovered of Iktomi settlements in other star systems, and the characters are sent to investigate or a relic is unearthed that suggests the Iktomi fell prey to some danger that now threaten transhumanity.

12.8 The Pandora Gates

The five known Pandora Gates (see *Opening Pandora's Gate*, p. 46) all look and operate in a similar fashion, though they vary wildly in terms of size, shape, and available destinations. The gates are built from some sort of stable exotic matter whose full atomic structure scientists haven't come close to cracking. To touch and sight, however, the gates appear to be constructed from a timeless-seeming polished black metal with no signs of aging or wear and tear. Something about the gates' physical composition makes them difficult to look at, as if the viewer cannot quite focus on their outlines. Some onlookers have reported feelings of vertigo and nausea, while others have insisted that the gate outlines move on the edges of their visions, as if the lines are reflowing or the edges are vibrating at high frequencies. Due to this disturbing feature, most gate sites keep the actual gate structures covered.

Structurally, the gates themselves are partially enclosed by an irregular spherical cage composed of black arms that are bent and angled in unusual ways and sometimes interlocking. When new wormhole location is programmed into the gate, these arms physically change shape, move, and reflow around the spherical gate area (suggesting they are made of some sort of programmable matter). The openings between arms are sometimes only large enough for a transhuman to enter, while others are large enough to allow a freight train of supplies to pass through. In many cases, large vehicles or equipment must be dismantled, carried through, and reassembled on the

other side. It is suspected that the gate size could be programmable, but so far efforts to do so have failed.

All known gates within the solar system are located on the surface of naturally occurring astronomical bodies, be that a planet, moon, asteroid, or so on. None have yet been found without such a land-based connection (e.g., floating in space or in the upper atmosphere of a gas giant), though such gates have been found in other star systems. It is speculated that gates could be physically moved, but no one is willing to risk such an endeavor given the lesson learned when the Go-nin Group messed too heavily with the Discord Gate's controls (see *Eris*, p. 109).

The arms comprising each gate's spherical cage have an abnormal-looking organic-seeming growth on their exterior surface in some areas, patterned in entrancing twists, curves, and whorls that in fact adhere to perfect mathematical formulas. It took some time for scientists to discover that this growth was in fact the gate's control systems, or so-called "black box." The interface developed to interact with this system is what allows gate controllers to manipulate gate functions.

12.8.1 The Wormhole

When the gates themselves are open, a sphere appears within the central area that is not so much black as pure nothingness. This sphere of darkness projects an aura of charged energy, and in fact ripples of green arc lightning cascade across its surface. Anyone or anything entering that sphere comes out the other side of the wormhole, through a similar gate, seemingly instantaneously. An unknown force field effect seems to prevent the atmospheres from the two connected gates from interacting.

Exactly how this wormhole is created is something that remains outside of transhumanity's comprehension. The generally accepted theory is that each gate acts as an anchor, allowing the fabric of space-time to be folded so that two such anchored places can be brought together, ripping a hole open between them so that a person can simply step through. It is unclear whether or not these wormholes are all preexisting created when the gate was first established, or whether each wormhole is manufactured whenever the gate is activated.

Other more radical theories on how the gates function exist, though these are usually discounted as far less likely. One such theory suggests that the wormholes created are actually only zero-width Planck-scale connections across space-time and that no matter is actually transferred—only information. Instead, this theory suggests that anyone or anything entering the wormhole is in fact instantaneously scanned and disassembled and then their informational blueprint is transmitted as information across space to the other gate, which immediately reassembles an exact copy using some sort of powerfully advanced nano- or femtotechnology. Very little evidence supports this theory, however, and the disturbing implications it represents raises fierce opposition.

12.8.2 Operations

Only a few people know that the Prometheans played a key role in developing the interface for the gate control systems, achieving breakthroughs in understanding that transhumanity was incapable of achieving on its own. Regardless of their help, however, the gate controls have proven difficult, complex, and dangerous to use. Through trial and error—and numerous horrible accidents—the procedures for gate operation have become somewhat normalized and standardized, though unexpected complications are par for the course.

Each gate can be programmed to open to numerous extrasolar locations. In fact, each gate seems to have a pre-programmed "library" of destinations. New gate connections can be "dialed up" from this built-in list, though there is nothing that indicates what the far side of the gate will be like. Old gate connections are closed when a new one is dialed up. Extrasolar gate locations have ranged from habitable planets and moons to deep space to truly deadly environments such as the crushing gravities and poisonous atmospheres of gas giants and the coronas of stars. Researchers have attempted to distill some sort of recognizable pattern by the manner in which locations are listed and categorized, to no avail. Complicating matters, there is some evidence that suggests that the destination libraries sometimes change. More than once operators have been unable to recall the codes for previously accessed destinations, leading to the loss of several gatecrashing teams and colonies.

Entering a gate is like walking through a door, though it's impossible to see anything beyond the gate's surface. One moment you're entering the black sphere at your starting location and instantaneously you're exiting the sphere at your destination location. The true nature of the black sphere at the center of each gate is wildly speculated upon, and almost every gatecrasher describes a different textual experience.

12.8.3 Gatecrashing

The various hypercorps and factions in control of a Pandora Gate engage in active exploration of extrasolar systems—an activity termed gatecrashing. The interests and procedures vary, but the Gatekeeper Corporation (and to a lesser extent TerraGenesis and Pathfinder) both recruit heavily for expedition personnel. Given the high casualty and death rates involved, finding qualified personnel can be difficult. There are more than enough refugees, poor, desperate, or thrill-seeking individuals willing to risk their lives if given the opportunity, however, no matter what their motivations. Gatekeeper operates a lottery system, whereby willing adventurers can sign up in the hope of their name being pulled to be sent on an expedition to a foreign point in space. Such gatecrashers must sign away all rights to any discoveries they may make to Gatekeeper, however, though the corp provides not insignificant rewards for certain discoveries, such as key resources, alien artifacts, or new life. One potent

prize has yet to be claimed: finding a living, sapient alien life form.

In contrast, the Love and Rage anarchist collective operating the Fissure Gate on Uranus makes the gate available to anyone who schedules time to use it, assuming their Rep is good and they aren't acting with commercial interests in mind. Any discoveries made via the Fissure Gate must be openly shared. The drawback to using the Fissure Gate is that the anarchists' resources are limited. Gatecrashing operations are handled in a DIY manner, meaning that the operators may not be able to provide the support that certain expeditions need.

Resourceful parties may also rent gate time via Gatekeeper or one of the other hypercorp-controlled gates, though this tends to cost a small fortune. The more a group is willing to pay, however, the more time and support they will get.

When establishing an opening to a new location, several precautionary measures are taken. First, the gate area itself is evacuated and cordoned off with a defensive security perimeter, just in case anything hostile comes through. Then drones are moved in to push a micro fiberoptic camera through the gate to view what is on the other side. This is followed by a larger sensor package, evaluating environmental conditions. If the environment is not hostile, a tethered drone is then sent through to explore the far gate environs trailing a hardwired connection back through the gate.

For gatecrashing expeditions, these procedures are often rushed—to the hypercorps operating the gate, time is valuable. Each second wasted on a gatecrashing expedition is one less second they can use establishing a new colony or exploiting a new world of its resources. Indeed, it is common for a connection to be closed when a gatecrashing expedition is sent through, to be dialed up at a later scheduled time for retrieval, so as not to waste gate operations on an idle connection. Many a gatecrashing team has failed to check-in at their appointed pickup time.

Most of the gate-controlling entities have established a system and infrastructure for making regular connections to extrasolar colonies and ferrying machinery and supplies through. Often this is handled by establishing very short connections, just enough time for a few people to transfer back and forth and/or to send a trainload of supplies through via tracks that run right up to the gate.

12.8.4 Anomalies

Unfortunately for many unlucky gatecrashers, gate transfers have proven to be both unstable and glitchy. Sometimes gates open to locations different from what is expected—and such new destinations are often hostile environments. Numerous personnel have entered one side of a gate only to never appear on the other side, despite those before and after them transferring through fine. On several occasions, wormhole connections have crashed mid-operation, sometimes as someone was stepping through, leaving them literally split in two on different worlds. In other instances, gate transfers have suffered horrible malfunctions, resulting

in gatecrashers coming through the other side literally turned inside out, melded with their equipment, or pulped as if by massive gravitational forces. Some expeditions report that stepping through a gate has interfered with their equipment, disabling it or creating other problems. A few gatecrashers have also reported losing memories after a gate transfer. Most of these problems have been chalked up to difficult controls and an imperfect understanding of gate functions, but some conspiracy theorists suggest that outside forces may be influencing gate operations. While the experience of passing through is instantaneous from an outside observer's perspective, many gatecrashers report a subjective time lag, where it feels as though minutes, days, or even weeks or months pass before they exit. Reports have varied from experiencing this period as a calm, meditative state to spooky accounts of being lost in blackness and surrounded by unseen whispering entities or more hellish experiences of encountering monstrous presences. Though rare, some have passed through only to collapse in a gibbering heap, their sanity ripped away. A few report feeling that they have carried a presence with them ever since ... While the gamemaster can make use of any of these anomalies, they are also encouraged to use their imagination to generate truly creepy and strange experiences. At the same time, gamemasters shouldn't make such experiences so prevalent that the players resist entering any gates or the novelty of such events runs dry.

12.9 Projct Ozma

The origins of Project Ozma date to the first modern SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligence) experiments in the mid-20th century. That experiment—also named Project Ozma—grew into a larger, international concerted effort to try and locate and identify ETIs; a myriad of projects blossomed during this time period, all falling under the general SETI nomenclature. While initially government funded, by the late 20th century and early 21st century the work was primarily funded by private sources. The first hypercorps to expand into space swallowed SETI whole, revitalizing and re-focusing the decades-old programs with newly emergent technologies each in divergent areas to achieve a particular hypercorps' objectives. After all, if the bean counters were going to authorize the spending of billions to expand markets into space, they wanted assurances that no little green monsters were waiting to destroy future revenue streams. As with other organizations that survived the Fall, the broad distribution of SETI projects between multiple hypercorps guaranteed that personnel, technologies and processes would survive, even if a given

hypercorp did not. As the Planetary Consortium rose in power, future-minded individuals in influential positions within the new order ensured that these divergent projects were once again swallowed and put to work.

During this transitional period, however, knowledge of the Exsurgent virus's existence emerged. All of the various SETI projects were retasked as a unified agency and renamed Project Ozma. While the virus's origins remained a mystery at the time, far too many of the movers and shakers of the Consortium were convinced that the Exsurgent virus represented first contact. Project Ozma altered its focus from searching for ETIs, transforming into a ready-response agency to deal with first contact. As the true threat of the Exsurgent virus became known, Project Ozma was rapidly elevated in scope and oversight authority, absorbing numerous smaller agencies in the process. While the nominal concepts of a SETI project remained in public view, the completely transformed Project Ozma vanished from sight, turned into a highly classified black budget operation, with very few even in the Planetary Consortium aware of its presence or influence.

Project Ozma now operates as the Planetary Consortium's high level threat assessment and response organization with immense power and authority as well as almost unlimited funding. Primarily focused on extraterrestrials, in reality Project Ozma is tasked with any potent threat to the Planetary Consortium or its interests (which includes secret threat groups, such as Firewall).

12.9.1 Methods

Project Ozma's internal structure is much different from Firewall's, being organized more like a traditional black ops spy agency bureaucracy. While their field operations are sometimes similar in the deployment of teams to assess, contain, or erase threats, they also have the resources and personnel to conduct more

long-term and extensive operations. It is likely that Project Ozma operates behind numerous front groups, from legitimate-seeming hypercorps to criminal syndicates and that they have influence within numerous others. Given their connections and influence, Project Ozma is far more capable of pulling strings behind the scenes to get what they want, especially in the inner system. When circumstances call for it, they are more likely to pull out the big guns that Firewall is, using their resources to call up communication blackouts, memetic propaganda campaigns, and force sufficient to wipe out entire habitats.

Gamemasters should treat Project Ozma as the ultimate Men-in-Black style government operation. They are cunning, ruthless, manipulative, and capable of hatching extensive long-term plots. Even in an age of omnipresent surveillance, they have the means to operate with complete secrecy and deniability. They also have access to cutting-edge science and information that is classified beyond top secret. While the organization's primary motivation is the protection of the Planetary Consortium and inner system, they undoubtedly have other hidden agendas that groups like Firewall can only guess at.

PROJECT OZMA RUMORS

Whether true or not, gamemasters can use the following rumors to help tailor Project Ozma for their campaign.

- Project Ozma transcends even the Planetary Consortium's authority, operating as a supragovernmental agency under the direction of the inner system's inner circle of elites.
- Project Ozma dealt with the Factors first, before their presence was made known to the rest of transhumanity.
- Project Ozma has captured a live Factor for their own experimental purposes.
- Project Ozma is still in communication with and/or working for the TITANs.
- Project Ozma has a pet TITAN under their control.
- Project Ozma is behind the interdiction of Earth.
- Project Ozma has their own secret Pandora Gate.
- Project Ozma's secret headquarters is on Earth.
- Project Ozma agents have exhibited signs of Exsurgent infection.
- Project Ozma has their own cadre of psi-capable asyns.

12.9.2 Project Ozma And Firewall

Though Project Ozma and Firewall often see eye-to-eye concerning the nature of various threats, they are more often at odds: wary adversaries, acknowledging the prowess of the other, but never letting down their guard. This "at odds" mentality does not stem so much from the methods used (though most Firewall consider Project Ozma personnel explosive-happy-puppets that can't think their way out of a skin sack) as from conflicting agendas. Project Ozma does not trust an organization as powerful as Firewall because it does not have a rigid enough hierarchy and is outside of any known authority's control (namely themselves). Conversely Firewall doesn't trust Project Ozma as they are too close to the powerful inner system elites and their opposition to x-risks is a more incidental side effect of more self-serving goals.

12.10 Prometheans

The Prometheans were the first actual seed AIs created by transhumanity (by the Singularity Foundation) before the Fall. Specifically developed as "friendly" AIs, the Prometheans are programmed to consider themselves part of the transhuman family and to act in transhumanity's best interests. They played a key role during the Fall, mitigating the damage inflicted by the TITANs and even managing to counteract the Exsurgent virus to a large degree. During these trying times, numerous Prometheans were destroyed by the TITANs or infected and subsumed by the Exsurgent virus. In the aftermath, these seed AIs participated in the formation of Firewall and continue to back the organization behind the scenes.

Wary of falling prey to the Exsurgent virus, most Prometheans carefully secure themselves in well-defended and isolated systems. They are also cautious in their own self-development, not wanting to become victims of their own rise to super-intelligence. Fearing a potential backlash by a paranoid transhumanity should their existence become known, they hide their activities behind multiple layers of secrecy. Even within the ranks of Firewall their existence and support remain a closely guarded secret.

Each Promethean is individually distinct with its own personality, motivations, and goals. Though they generally work together and support each other, they have been known to have differences of opinion and even to sometimes take action against each other. As extremely potent intelligences, they should also be treated as distinctly non-human. Even though their original templates were based on human mindsets, they have evolved and grown in ways that can only be described as posthuman.

Gamemasters are encouraged to keep Promethean involvement with player characters to a minimum, though they may occasionally be useful as an ace in the hole for Firewall. Their existence and involvement can in fact be the basis for an entire adventure, perhaps leading sentinel characters to wonder exactly who they are working for. Though, as seed AIs, they cannot download their full minds into a transhuman morph, they are capable of making severely dumbed-down delta forks that they may sleeve into physical forms. Within the mesh, of course, Prometheans are nearly unstoppable adversaries, able to rip into secure networks with ease, though they prefer methods of covert infiltration rather than direct subversion.

12.11 The Titan And Their Legacy

As noted in *Secrets That Matter* (p. 352), the TITANs are not quite the bogeyman that they have been made out to be in the wake of the Fall. However, there is no saying how the TITANs would have turned out had they not run afoul of the Exsurgent virus. Designed as an intelligent netwar system and emerging to their full capabilities during the conflicts of the Fall, the TITANs have imperatives for self-improvement, self-protection, and overcoming opposition hardwired into their programming. Unlike the Prometheans, they were not designed to consider themselves transhuman and to work in the interests of all of transhumanity, but were programmed with factionalism from the start. They also were not socialized with transhuman mindsets and values as the Prometheans and most AGIs were, meaning that aside from their programmed military and defense directives they have adapted most of their own self-interests. Given this and their recursively-improved intelligence capabilities, it is likely that the TITANs are far removed from transhuman interests and modes of thinking. It's impossible to say how they would have interacted with transhumanity if history had played out differently, but it is unlikely that they would have considered themselves part of the transhuman family or even seen fit to remain on friendly/ supportive terms with transhumanity. Though the TITANs are believed to have left Earth at the end of the Fall, no one is quite sure exactly what happened or why. It is known that the onslaught of TITAN mesh attacks suddenly broke off in the wake of transhumanity's off-planet exodus, and that the bulk of TITAN activity on Earth and around the system came to a distinct halt. After the discovery of the Pandora Gates, it was widely assumed that the TITANs had constructed these gates and used them to leave the solar system for distant parts of the galaxy, presumably taking billions of uploaded minds with them. While some believe—and hope—that the TITANs are gone for good, there are others who worry that they are still here, lingering on Earth and hidden away in other niches of the solar system, but in some sort of dormant state, perhaps building up to some future onslaught. A few believe that the TITANs are indeed gone, but are concerned that their attention was simply temporarily diverted and that they will one day return to finish the destruction of transhumanity. The truth is that the TITANs did indeed build the gates and embark for destinations unknown (though gamemasters may of course decide otherwise for their games), but this does not mean that they are all gone. Some still linger in hidden places, perhaps trapped and wounded during some conflict during the Fall, finishing up some unfathomable task, or driven mad by the Exsurgent virus and left behind by their fellows. It is always possible that others may return, most likely to complete some unfinished job or perhaps to lure transhumanity out into the galaxy. It is also possible that transhumans will find traces of the TITANs in the network of exoplanet gates, perhaps even whole communities of TITANs, pursuing whatever agendas they have in the vastness of space. As with transhumans, the TITANs are not necessarily unified. They have different agendas and goals and may very

well come into conflict with one another. Though all have been corrupted and subverted by the Exsurgent virus, and so they act according to the ETI's

whims, some of them retain aspects of their original minds and do not always fall in step as quickly as the others. Gamemasters can use this to their advantage, creating plots that allow the characters to exploit differences between the TITANs in order to escape otherwise deadly or impossible situations.

In game terms, the TITANs are not given stats. They are as potent as the gamemaster needs them to be. Like the Prometheans, the TITANs are incapable of downloading their full intelligence into physical morphs, though they may puppeteer morphs or create limited delta forks for sleeving purposes. Like the Prometheans they should rarely be used or encountered directly by the player characters

While the TITANs may no longer be the direct threat they once were, they left behind an arsenal of weapons, nanoswarms, and virii that still linger on Earth, the Zone on Mars, and various derelict habitats and deserted places. Characters venturing into such places may encounter these as a threat or they may need to work against an outbreak of such dangers in an inhabited habitat.

12.11.1 Deadly Machines

The TITANs unleashed a number of deadly machines during the Fall, many of which still seek out transhumans to attack.

Fractals

Fractals are advanced bush robots. In their standard form, fractals resemble a strange sort of metallic bush surrounded with an eerie glittering haze. In their center are a number of metallic branches, linked together with a flexible joint. Each of these branches splits into two or more smaller branches, also with flexible joints. These branches also split, and then split again, and so on down to the molecular scale. The tip of each fractal branch ends in a nanoscale manipulator. Fractals are deceptively potent adversaries, having the capability to dismantle almost anything at the molecular level, much like a disassembler nanoswarm (p. 329), and also to rebuild anything just like a nanofabricator (p. 327). Attacking them with projectiles is futile, as they absorb the ammunition, break it down into its constituent atoms or molecules, and then use those as components to build a weapon to use back against you.

Fractals can be equipped with any type of gear the gamemaster desires—if they don't have something, they can make it. Fractals are also able to nanofabricate items much more quickly than transhuman nanofabricators; reduce all times by half (half an hour per Cost category). Fractals are difficult to damage, as their "bodies" are actually airy assemblages of fractal branches. Any damaged branches that are broken off are caught and absorbed by others. Reduce damage from all standard non-area effect or spray attacks to the minimum possible damage. Area effect and spray weapons do half damage. Fractals are self-repairing, regenerating damage at the rate of 1d10 points per half hour and repairing wounds at the rate of 1 per hour after all damage is healed.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
30	25	30	20	10	25	30	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
100	1	—	—	—	50	20	—

Skills: Beam Weapons 50, Climbing 60, Fray 40, Free Fall 40, Freerunning 50, Infiltration 70, Infosec 65, Interfacing 45, Intimidation 50, Kinetic Weapons 60, Perception 50, Programming: Nanofabrication 80, Research 40, Spray Weapons 45, Unarmed Combat 55

Notes: Any implants, gear, weapons, or enhancements the gamemaster desires

Headhunters

Headhunters are multi-legged insectoid flying drones that use a dragonfly wing configuration to hover and move. The legs are equipped with grasping claws and extendable buzzsaws. Their primary purpose is to grasp on to the heads of victims and cut through the neck, decapitating them. Collected heads are then flown to nearby special facilities for forced uploading.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
10	20	15	20	5	10	15	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
70	1	—	—	—	30	6	—

Mobility System: Winged (8/32)

Skills: Flight 70, Fray 60, Exotic Melee Weapon: Buzz-saws 55, Infiltration 60, Investigation 40, Perception 40, Unarmed Combat 55

Notes: Armor 6/6, Buzzsaws (1d10 + 3 DV), Enhanced Vision, Lidar, T-Ray Emitter

Hunter-Killers

These lethal flying drones achieved air superiority during TITAN military operations. Their sleek jet-powered form unfolds for vectored-thrust hovering and weapons deployment.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
15	30	15	30	5	20	15	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
90	2	—	—	—	50	10	—

Mobility System: Thrust Vector (8/80)

Skills: Beam Weapons 55, Flight 80, Fray 60, Infiltration 40, Kinetic Weapons 65, Perception 50, Seeker Weapons 80

Notes: Armor 14/14, Anti-Glare, Chameleon Skin, Enhanced Vision, Lidar, Radar, Shape-Adjusting

Typical Weapons: 2 Particle Beam Rifles, 2 Railgun Machine Guns, 2 Seeker Rifles

Warbots

Warbots are massive, armored, vaguely anthropomorphic mecha, used for heavy combat operations. Bipedal, these warbots are equipped with four arms and a pair of grasping mechanical tentacles, along with numerous weapon systems.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
15	20	15	20	5	25	15	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
60	2	—	—	—	80	16	—

Mobility System: Walker (4/20)

Skills: Beam Weapons 60, Exotic Melee Weapon: Tentacles 40, Fray 50, Infiltration 30, Kinetic Weapons 70, Perception 50, Seeker Weapons 50, Spray Weapons 50, Unarmed Combat 50

Notes: Armor 20/20, 360-Degree Vision, Anti-Glare, Chameleon Skin, Chem Sniffer, Cyber Claws (2d10 + 6 DV), Electrical Sense, Enhanced Vision, Extra Limbs (6), Lidar, Magnetic System, Pneumatic Limbs, Radar, Tentacles (prehensile, 1d10 + 6 DV), T-Ray Emitter

Typical Weapons: Particle Beam Rifle, Plasma Rifle, Pulser, Railgun Machine Gun, Seeker Rifle, Torch

12.11.2 Self-Replicating Nanoswarms

The nanoswarms distributed by the TITANs are a step beyond the nanotechnology available to transhumanity. Unlike transhuman-created nanoswarms, the TITAN swarms are autonomous, sapient, and self-replicating. They are also highly adaptive, meaning they are not single function but can modify themselves to perform almost any nanoswarm task. They may also nanofabricate new materials, much like fractals (p. 382). Combined, these capabilities make such nanoswarms incredibly potent. When they encounter a new opponent they can scan the opponent's capabilities and then fabricate offensive systems to use against them. When an opponent deploys a weapon system against the swarm, it will learn and adapt countermeasures that will make such attacks ineffective against the swarm in the future. These nanoswarms may also function like so-called utility fog, linking together into a physical lattice in order to create large scale physical forms.

The possibilities for such nanoswarms are almost limitless. For example, they may lie in wait as an invisible nanoscopic swarm, float as barely-visible mist, or shape into a swarm of small hopping drones to move about. When facing opponents, the nanoswarm could transform itself into a giant electroshock net across the ground, shape into a flotilla of seeker-armed flying drones, or link together as a set of massive whip-like tentacles to slice through their fleshy foes. Such nanoswarms are also impossible to destroy, as only a few nanobots need to survive in order to rebuild the swarm, and the new swarm will learn from the mistakes of the old. Self-replicating nanoswarms follow the rules given for *Nanoswarms and Microswarms*, p. 328, with the following additions and exceptions:

- They do not need to be sustained by a hive and do not deteriorate.
- They self-repair damage at the rate of 1d10 per half hour.
- They may nanofabricate new items, materials, or forms in half the standard timeframe (half an hour per Cost category).
- They may replicate any of the nanoswarm functions as noted on p. 328, as well as the functions of any other nanoswarm-using gear (smart dust, covert ops tool, repair spray, etc.).
- They may make SOM Tests.
- At the gamemaster's discretion, they may adapt new defenses against attacks used against them. New defenses take a minimum of 2 hours to devise and replicate throughout the swarm, after which such an attack will inflict minimal or no damage.
- Assume they have any skill they need at a minimum of 40. Such skills may rapidly improve as needed.

COG	COO	INT	REF	SAV	SOM	WIL	MOX
25	20	25	20	5	15	15	—
INIT	SPD	LUC	TT	IR	DUR	WT	DR
90	1	—	—	—	70	—	—

12.11.3 Nanovirii

The TITANs unleashed a number of biowar plagues during the Fall. Similar to the exsurgent virus, these were spread as biological nanovirii (p. 363) or nanoswarm plagues (p. 364)—use the same rules for determining exposure and infection.

Melder

This virus slowly breaks down the target's body, converting the biological materials into some sort of biofilament that then meshes with implants, electronics and physical objects and structures. In effect, the biological and synthetic are melded together, continuing to expand and grow, consuming anything around them into their growth. Victims suffer 1d10 DV and 1d10 SV every hour, implants become inoperable after 2 hours, and the target becomes fully transformed and absorbed into the new melding substance after 12 hours.

Metastasizer

This sophisticated smart protein massively reprograms the target's cells to go rapidly, autocannibalistically cancerous. After $2 + (\text{SOM} \div 10, \text{round up})$ hours, the target suffers death by dozens of supercancers.

Necrotizer

This virus breaks down the target's cells into their component proteins. Reduce the target's aptitudes by 5 per hour as they slowly convert into a puddle of sludge. The character dies if any aptitude reaches 0.

Neuropaths

These virii target the victim's neurological system, often rewriting portions of it to inflict some type of permanent neurological damage. After 12 hours, this virus inflicts the Neural Damage trait (p. 150).

Petrifier

The petrifier virus transforms the target's cells into a simple molecular compound or element—typically carbon or crystal. The target suffers 1d10 DV and –5 to all aptitudes per hour, dying when any aptitudes reach 0. Victims are frozen in place, converted into a nonliving statue.

Uzumaki

The target of this virus begins suffering from bizarre fleshy growths. After four hours, their body literally erupts with meaty “vines” or “tentacles” that warp into spiral patterns. This process inflicts 1d10 DV and 1d10 SV per hour to the victim until they eventually transform into an unworldly expanse of fleshy growth. In many cases, growth has continued long after a character's death, creating expansive carpets and vines of skin and blood vessels, like some sort of bizarre meat plant.

12.12 Gamemastering And Administration

The following advice will assist gamemasters in running their games more efficiently.

12.12.1 Awarding Rez Points

In *Eclipse Phase*, characters earn Rez Points in order to advance (see *Character Advancement*, p. 152). As the name suggests, these points are awarded so players can spend them to better define their characters—to bring them into higher resolution, sharper focus. As the gamemaster, you determine when and how many Rez Points to award, following the guidelines below.

Rez Points should be awarded at the end of every story arc, at the break in the action between one adventure and the next. Depending on your style of play and the length of your sessions, this should roughly be every 3–6 gaming sessions. If a scenario goes shorter or longer, the Rez Point awards should be adjusted accordingly. In the case of long-term campaigns, the gamemaster should break down the action into digestible chunks, or “chapters,” and assign Rez Points after each such segment.

Every character should be awarded 1 Rez Point for each of the following criteria that is met:

- The character participated in that scenario.
- The character achieved (most of) their objectives in that scenario.
- The character failed to meet their objectives, but learned a valuable lesson.
- The character contributed to achieving success in a significant way (e.g., right skill at the right time).
- The adventure was extra challenging.
- The character achieved a motivational goal (see *Motivation*, p. 120).
- The player engaged in good roleplaying.
- The player significantly contributed to the session's drama, humor, or fun with roleplaying.

This should result in an average Rez Points award of 4–7 points per character, per adventure. Gamemasters who wish to drive the characters' advancement forward more quickly can increase the reward amounts.

12.12.2 Reputation Gain And Loss

In addition to awarding Rez Points, the gamemaster should also adjust each character's Rep scores according to actions they took during game play, according to the guidelines below. For simplicity, these can be applied at the end of the adventure, though gamemasters who seek a more dynamic game could apply changes to the characters' Rep scores in game, as their peers judge them according to their actions (or lack thereof) and news about them in real time. Rep scores should only be modified according to public actions and interactions

the character has with people capable of ping-ponging their Rep with positive or negative feedback. Actions that happen in secret, without anyone ever knowing, should have no effect. Likewise, pissing off a Factor or a brinker isolate who never communicates with outsiders isn't going to matter because no one else will ever hear of it (unless the character lifelogs it and posts it to the mesh later ...). Note that Rep modifications only apply to Rep scores tied to the character's known identity.

Note that characters may gain and lose Rep score in networks they don't actively participate in. For example, a character with r-rep of 0 may help bring out a major scientific discovery that is shared with the solar system's scientific community at large, thus gaining the character a few points of r-rep even though they never hang out with argonauts or scientists— what matters is that people who access r-rep will find positive details when they ping the person's score on that particular rep network.

Certain actions may result in a character simultaneously gaining Rep with one network while losing Rep in another. For example, an anarchist prankster who embarrasses a major hypercorp figure in public will certainly gain some @-rep points, but their c-rep is likely to go down by an equal amount.

Rep changes provide an excellent way for gamemasters to include more roleplaying and more interactions with the *Eclipse Phase* universe in their games. Social networks are a two-way street, meaning that members of the character's social networks might contact them for equipment, favors, and information during game play for things that are completely unrelated to the mission the character is on. A character who ignores such requests risks losing Rep. Fulfilling such requests may gain the character Rep and may also provide comic relief or even plant some plot hooks for the next scenario.

Reputation Gains

Rep awards are given for characters who help people out, benefit a faction, do something creative, make a major discovery or strides in a particular area of activity, pull off successful publicity stunts, win a competition, and so on. Some suggested examples are noted here:

Trivial Award (1–2 points): Do a Level 1 favor, make a moderate contribution to free/open source projects, throw a good party, make your sales quota, do the job no one else wants to do.

Minor Award (3–4 points): Do a Level 2 favor, deliver a kick-ass or moving performance, make a minor contribution to science, win impressively at some public event.

Moderate Award (5–6 points): Do a Level 3 favor, make a serious business score, lead the winning side in a decisive engagement, create the meme everyone talks about for a week and then forgets, make the news for something positive, risk serious injury.

Major Award (7–8 points): Do a Level 4 favor, design the new tool everyone wants, throw an impressive planetoid-scale event, complete an extensive project (1 month work or 1 week of difficult/ specialized work), risk death.

Extreme Award (9–10 points): Do a Level 5 favor, start this year's hot fashion trend, make a major scientific discovery, close the deal on a major corporate acquisition start (or put down) a revolution, complete a major project (1 year work or 1 month difficult/ specialized work), risk true death.

Reputation Losses

Rep losses are suffered by characters who fail to render aid when needed, lose professional credibility, make major or public blunders, doublecross their friends, and so on. Some suggested examples are noted here:

Trivial Loss (–1 or –2 points): Fail to do a Level 1 favor, inconvenience others, be involved in professional dispute, ruin someone's day, never are available.

Minor Loss (–3 or –4 points): Fail to do a Level 2 favor, embarrass yourself at a public event, piss off somebody important.

Moderate Loss (–5 or –6 points): Fail to do a Level 3 favor, endanger someone’s physical safety, make the news for something negative, ruin an event for everybody.

Major Loss (–7 or –8 points): Fail to do a Level 4 favor, screw up a major mission or activity, endanger someone’s life, associate with hated rivals.

Extreme Loss (–9 or –10 points): Fail to do a Level 5 favor, botch a major mission or activity spectacularly, betray a faction to its rivals or enemies.

12.12.3 Backups, Record-Keeping, And Save Points

Thanks to cortical stacks and archived backups, characters in *Eclipse Phase* can recover from death. When restoring a character from an earlier backup, however, it is important to be able to know what the state of the character was as of that backup. Any Rez Points gained or spent, any character advancements made, any key information or memories acquired since that backup was made are lost. This means that in terms of game stats, resorting to an old backup can mean loss of a character’s hard-earned advancements—that’s the trade-off for being effectively immortal. Since these changes can have a serious effect on game play, it’s important to conduct accurate record-keeping. This sort of bookkeeping isn’t hard, and there are two ways to do it. The first is to simply make a copy of a the character’s record sheet any time a character makes an archived backup, forks off an alpha or beta copy, or dies (thus freezing the cortical stack backup). Each of these is considered a “save point.” In this case, carefully note the date and time (both in character and out of character), and what the event was that prompted the backup. Since what knowledge a character knows at different points in their life may be important, you may also want to note what important information they may hold in their head, as well as what the recent events in their

life were (to help jog your memory later). This way, if the character ever reverts back to one of these save points, you have notes not only on their character stats, but what they remember.

Alternately, you can keep a log of all of your character’s developments, noted by in-character date. These developments would include: Rez Points spent or earned, character advancements made, key information acquired, backups made, alpha or beta forks made, and so on. In this case, if the character dies and reverts back to an earlier backup, it is easy to see what changes need to be “rolled back” to get back to that previous version of the character. When alpha and beta forks are made, you may also want to branch off a separate log for each fork, as their life stream may develop differently than from the original character they were spun off from.

NPCS AND MOXIE

When a gamemaster is generating or winging NPCs that the characters interact or fight with, the question of Moxie for NPCs must be addressed. When it comes to run-of-the-mill grunt NPC characters, we recommend that such NPCs don’t be given Moxie. The reasons for this are simple. For one, it is one less stat/headache for the gamemaster to keep track of. More importantly, however, it represents the edge that player characters have over the nameless mooks they encounter. When it comes to major NPCs, however—prime antagonists, key allies, etc.—these characters should have their own Moxie score. Because such NPCs play pivotal roles in a scenario, it is important for them to be able to alter the outcome of events in much the same way the player characters can. It also allows a gamemaster to counteract an unfortunate roll of the dice that might otherwise spoil the big climax you have worked so hard to set up.

12.12.4 Gamemastering Practicalities

Eclipse Phase is a game about a dark future in which the meaning of (trans)humanity and its very survival are at stake. In practice, however, your campaign can take on a wide assortment of flavors or even mix several styles together. There’s nothing that says you have to play *Eclipse Phase* specifically according to the guidelines we set out. This section covers topics you should think about while preparing a campaign and running it, to help you do things the way that makes you and your players happiest.

Gamemaster Responsibilities

The gamemaster has certain responsibilities that will keep a game flowing smoothly. The following is a short summary of the basics.

- The gamemaster should be familiar with the whole game. This doesn't mean the rulebook must be memorized. An understanding of the core mechanics is a must, however, as well as knowing where to find other rules quickly, as needed.
- The gamemaster should have solid notes on the plots and subplots created for each session. Nothing will ensure you prepare better next time like having the players catch you in a major continuity error due to lack of notes.
- The gamemaster doesn't just set the scene, they play all the non-player characters that populate the universe. Making each NPC convincing, while not messing up a plot or losing the thread of a scene, can be difficult. Notes are your friend.
- Know when it's time to toss the dice and trust to the game mechanics to resolve a situation and when it's better to ride out a situation through storytelling and dialog. This is an acquired skill. The more practice you have, the better you'll get.
- Don't cheat. Your NPCs should not have access to information they've not gained during game play. If you roll terribly for your major antagonist at the height of the story and they fall with a whimper, roll with it. Be flexible and improvise in such situations. Your players are smart and perceptive and will know when you're forcing a situation with unfair tactics. At the same time, they'll also know when you've stepped up and run with the flow—and they'll thank you for it.

Fundamentals

It's possible to stumble into a campaign without ever really making an effort to find out what everyone wants, shooting into the darkness and happening to score a bullseye, but it's not a very reliable way to go. Successful campaigns usually begin with communication. As you begin to prepare your campaign, talk to your players. Explain the basics of the *Eclipse Phase* setting and let them look over the options for characters and tell you what they find interesting. Also take note of what they find uninteresting or even repellent, so that nobody wastes a lot of time getting set for options that simply won't be enjoyable in play.

Challenges To Players

Eclipse Phase is set in a time of catastrophic troubles and looming disasters, and it's full of facts and concepts that may be heady or even uncomfortable to some players—not to mention their characters. One of the fundamental questions for each gaming group is, how much challenge to the players' sense of comfort is a good idea? There is no single answer, because tastes vary. There are groups whose players thrive on a diet of culture shock, ideological disorientation, gray areas, and difficult ethical choices. They love the moral and intellectual battleground gaming can provide, and are seldom so happy as when confronted with a really hard, really interesting dilemma. There are also groups whose players thrive on a diet of intellectual

engagement, tactical and strategic challenge, and well-developed roleplaying that never pushes players' buttons or puts them into harsh no-win situations. There's a whole universe of responses in between these styles of play and none of them can conceivably be right for everyone. What matters to your campaign is what works for you and your players.

Keep in mind as you talk about it with your group that more shock doesn't equal more maturity. The prime audience for gore in film, for instance, is not well-aged men and women but teenage boys and young men. Shakespeare's *The Tempest* is no less mature a tale than *Macbeth* even though it has a happy ending. It can be easy to confuse endurance with enlightenment, but in fact the two have nothing to do with each other. Endurance is about how much description of visceral nastiness the players can take (and deliver), while enlightenment (insofar as it ever happens in gaming) is about what insights players take away from

whatever it is that happened in play. Don't feel like a wimpy failure if you or your players would rather keep the darker parts of the game world suggested rather than delineated in hard-edged detail, since the point is that it be satisfying rather than it be as horrifying or mind-blowing as possible. The converse is also true: just as more is not better, so less is not better if your players do thrive on details. Your job as gamemaster includes knowing as much as you can about what it is your players actually prefer in this regard as in others and seeing how you can satisfy it in ways that are also satisfying for you.

That said, there is one technique you really should never use without very clear permission from your players, and that's playing on their real-world fears and phobias. If you know that one of them is, for instance, genuinely phobic about spiders, you can count on getting some real shivers by adding arachnid features to robots and morphs. You can also ruin a player's enjoyment of the session or the whole campaign that way, if it comes unexpectedly and leads to the real-world fear drowning out the experience of play. Some players are fine with judicious use of their vulnerabilities, and others just aren't. Under no circumstances should you poke at weak spots without making sure you've discussed it first.

The Problem Of Secrets

Uncovering secrets is a big part of this game. There's a problem, however, in that a lot of the secrets are out there where players can come across them: in this very chapter, in reviews of the game, discussion in online forums, and so on. As gamemaster, you will need to decide how you want to deal with the potential for spoiled revelations.

As with so many potential issues, the place to start is with your players. Ask them how much it bothers them to know things that their characters are going to be finding out in play. Some players do a fine job separating their own knowledge from that of their characters with mental firewalls. Others have a very difficult time doing so, and knowing things in advance as players takes away a lot of the fun of character discovery for them. In addition, some players have a good sense of what degree of player-level surprise works best for them, and some don't. Discuss it with them. Tell them that spoilers are available, and that you certainly can't stop them from learning it all, one way or another. Ask them how much trouble this may be for them, and then proceed from there. Ask the players who have more trouble with spoilers to simply stay away from early commentary on the game, and tell them that you'll let them know when the spoilers have come into play in your own campaign so that it's no longer an issue. Ask the other players to work with you in keeping things fresh and fun for those players, too. In most groups, making it a matter of cooperation for the sake of everyone's good time will draw out good responses. (If it doesn't, the group may well have other problems in any event.)

There's a related question for both you and your players. How much do any of you mind when a particular campaign's version of an answer diverges from the stock one provided in print? There are two kinds of variation possible for this, and each one raises its own issues.

There are matters that the game leaves unresolved, so that there is no single authoritative answer, like the number of TITANs in the solar system in the game's present moment. If you choose to give a specific number, it's your choice, and any number that seems to work for your campaign will probably do the job,

whether it's one, three, seven, a dozen, or something else. Your campaign can't diverge from the baseline unless your answer is relatively extreme, like "there are no TITANs, it was all a hoax before contact with the Exsurgent virus and then purely alien technology after that." In this case, your players can have read all the game's secrets and still be surprised by the revelation you present. The potential for trouble here is not a conflict of expectations based on the game, but based on expectations raised in other contexts. Some games, like some movies, TV shows, and other stories, develop a following with strong ideas of its own about what the real truths and important matters are, and if the following thrives, its members may end up with ideas that have less and less to do with the original inspiration. This isn't good or bad in itself, but it can be a problem, which is why it bears conscious consideration and discussion, both before play and as the campaign evolves. Ask your players to tell you about conversations and insights that shape their expectations for the game world and storylines. Sometimes you'll want to work those in with your own plans, sometimes you may want to deliberately play against them for the sake of a delightful surprise (generally more delightful for players than characters, but that's life as a character for you). In either case, it's better to be thinking

about it than missing it.

Then there are matters that the game does give definite answers for, but which you wish to change for the sake of your own campaign's characters and stories. This is perfectly fine. There are no game police roaming the countryside and forcing you to accept answers you'd prefer not to use. But your players will, as with the first question, have expectations, and your campaign will work better if you make sure you understand what those expectations are. How much *would* it bother them if it turned out there were no TITANs and it was all a hoax, and so on? It's hard to guess what friends will say and impossible to predict the range of responses strangers might give, so ask them. (This particular answer is one that's unlikely to appear in anyone's campaign, but it makes a handy example for your conversational use precisely because it's extreme. So their answers to it are likely to be about the same as to any other potentially extreme change, and this one probably doesn't give away any of your own plans.) Some players are flexible on most matters but have particular points of attachment; if yours are among them, ask them to explain what those points are for them, so that you can keep them in mind. Other players have a hard time having fun with any major shift from published standard answers, and if you have players like that, you'll want to know it so that you can see how to adapt your plans to work within that framework.

That's What I'm Talking About: Shared Inspiration

It's not quite true that everything changed from the early 21st century to *Eclipse Phase's* universe, but a great many things did, and it can be hard to keep track of them all at once. This is where shared inspirations can come in handy. One striking illustration can convey a lot of details for both foreground and background, suggesting an aesthetic standard for design, an exotic environment, people doing futuristic tasks with appropriately advanced tools, and so on. A prose passage from a rewarding novel may set an ambiance or nail down some aspect of the characters' circumstances.

There are potential pitfalls, and it's important to be aware of them. The greatest is obsolescence, the meaning of something evocative changing because the players' reality has changed since the inspiration entered it. William Gibson's ground-breaking cyberpunk novel *Neuromancer* begins, "The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel" Supporting details make it clear that this is an industrial port at night, the sky gray from pollution and flecked with ash and other debris. But that was an image published in 1984. A decade and a half later, Neil Gaiman pointed out that to his children, the color of television tuned to a dead channel is bright blue, thanks to ubiquitous cable delivery. In another decade, the default color of a station not in use may be something else entirely. The moral is that it's not enough to agree that an image is very striking. You'll want to make sure that you all agree on what it is about it that's striking, to avoid a tangle of misconceptions that could derail play later on.

The References page (p. 394) offers a wide range of immediately relevant inspirations, but it's not the final word on the subject. If the people in your group have a long-time favorite space scene, or description of life in the midst of a high-tech investigation, or poetic glimpse of what it might feel like to modify the body in ways not possible in real life, or something else that's stayed with them a long time and seems like it might bear on your campaign, encourage them to share. Remember to be courteous with each other's personal treasures, whether you end up using them or not; there's nothing like earned trust to encourage more sharing.

Images can be particularly helpful for what they convey about the world behind and around the foreground events. For instance, think of a corridor on a typical spaceship or habitat in *Eclipse Phase*. Did you imagine it as being a standardized size and shape, so that its counterparts elsewhere would be very much the same or a more individualized work intended for use just where it is without concern for interchangeability? Did you imagine it as well lit even when not in use, lit well when sensors show people present and otherwise dim or dark, or perhaps planned to be well lit but in practice haphazard and unreliable thanks to lack of maintenance and funds? Did you imagine its surfaces smooth and clean, with

equipment, maintenance bays, and the like all behind hatches and covers, or was it cluttered and lumpy? None of that matters all the time, but when it comes to the investigation of a derelict, the hunt for someone (or something) trying to hide, a race against time, or other dramatic complication, these things could affect your play, and rather than try to tally all possible contingencies in advance, having some general-purpose

references can save everyone time and confusion.

Things That Should Not Be: Horror

The universe of *Eclipse Phase* is a time of horrors unleashed. Every character has had to come to some personal accommodation with the existence of things that offend our basic expectations of decency and practicality all at once. Horror comes in many flavors, and no one campaign can make use of all of them.

There are at least as many theories of horror as there are people who create horror stories. Everything here is necessarily a generalization. You and your players can find exceptions to every single point in it, and if you like the way those work better, go with them. This discussion is intended to trigger ideas, not to close off anything. That said, there are some useful generalizations about horror, starting with an insight expressed well by H.P. Lovecraft: “The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown.” All horror can be thought of as built around encounters with the unknown, beginning with the realization that there is something unknown present, learning something about the scope of its nature and activities, and then trying to respond one way or another.

In this game, the discovery part is half over. There’s no question about the presence of the unknown. Yes, there really are monsters beyond transhuman understanding loose in the universe, and everyone in the *Eclipse Phase* universe knows how bad and how *strange* the TITANs could get. Many people also have some idea of how exotic life on the far side of the Pandora Gates can be. There’s no room left for characters to respond to some new strangeness with confident skepticism, sure that they know the range of what’s possible and plausible within transhuman experience anymore. Almost anything might exist, given the facts of what’s already known. Instead, the question for *Eclipse Phase* people facing a mystery is whether this particular unknown will turn out to be simple and straightforward to deal with, more complicated but nonetheless a part of their routine lives like malfunctioning machinery or a sabotaged and unusually modified morph, or something beyond the normal like a TITAN-programmed weapon or alien life. Sooner or later, if they keep poking around, the characters can count on running into all sorts of unknown and maybe even unknowable challenges. Are they there yet?

Horror is seldom very far from humor. Humor serves many roles in human psychology, and one of them is helping us whittle down the mental “size” of mysteries and threats to something we can deal with. Furthermore, horror usually involves a balance of improbable elements, with things lined up to go wrong in interesting ways, and it doesn’t take much for a particular rickety edifice to go from strange and menacing to ludicrous. When your players start laughing, sometimes the best thing for you to do is to roll with it. Laughter can do everyone good, supporting the “play” part of roleplaying. In addition, some events actually are funny or at least can be taken as funny, even (sometimes especially) when most of what’s going on is serious. On the other hand, if you really would like to keep a scene serious and the players break out in giggles, it’s often wise to go ahead and take a break. Tell the players what you’re doing, too; trying to deceive a group of your friends isn’t very reliable and can backfire badly. Make the break long enough for everyone to get the giggles out and then continue.

At the end of the day, through communication with their players, the gamemaster will know how much horror their group wishes to encounter. A group may decide that they want to be 100 percent immersed into the various horrors of *Eclipse Phase*. Another group, however, may decide that while they enjoy the meshed theme of horror with the other aspects of *Eclipse Phase*, they don’t wish it to be a principal element. In such a situation, horror would remain just that, a theme, while the plots woven by the gamemaster would spin around the myriad of other elements that make up the game.

Transhumanism

Humanity has embraced transhumanism for survival, harnessing science and technologies to catapult physical and mental faculties to super-human levels, while eradicating involuntary death and enabling near immortality through the digitization of consciousness and the ability to transfer bodies at will. This is one of the cornerstone themes of *Eclipse Phase*.

The technologies inherent to a transhuman future raise many questions and ethical issues, however, and

these are some of the central themes that *Eclipse Phase* seeks to explore. We encourage both gamemaster and players to play around with the possibilities and contradictions enabled in such a universe. How do our mindsets change when death no longer looms over us? What does identity mean when our bodies are disposable and our personalities can be edited? Are we the same person when we are revived from a backup, or sent off as a fork? Are technologies like nanofabrication something to be feared and restricted, even when they can eliminate poverty and greed? How do we ensure public safety in a world where technology makes weapons of mass destruction easily available? How do ideas inherent to religious and spiritual thought cope with AI, backups, or resleeving? What does it mean to be an uplifted animal in a society centered on humans? Who decides our future? These are just a few of the issues that *Eclipse Phase* raises, and many of them can be used as the central theme for an entire campaign.

Chapter 13

Tables

Chapter 14

References